



DIREZIONE DIDATTICA 54° CIRCOLO “MICHELE SCHERILLO”
Via Stanislao Manna, 23 - 80126 NAPOLI Tel. 081/7672642

Codice Meccanografico: NAEE05400B - Codice fiscale: 80025220635

Sito web: www.scherillo54cd.edu.it e-mail: naee05400b@istruzione.it

PEC naee05400b@pec.istruzione.it



CURRICOLO VERTICALE

Anno scolastico 2020/2022



Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Ghetta Maria Valentino

PREMESSA

Il Curricolo del 54° Circolo “Michele Scherillo” nasce dall’esigenza di garantire un percorso formativo organico e completo, che promuova uno sviluppo articolato e multidimensionale degli alunni che, pur nei cambiamenti evolutivi e nei diversi ordini scolastici, costruisce progressivamente la propria identità.

Esso rappresenta un punto di riferimento per la progettazione dei percorsi di apprendimento e per l’esercizio dell’attività di insegnamento all’interno del nostro Istituto in quanto mira a una continuità orizzontale e verticale, per contribuire efficacemente alla maturazione delle competenze trasversali e disciplinari dei nostri alunni.

Alla luce delle “Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari” del 2018 e delle Competenze Chiave per l’apprendimento permanente delineate dal Quadro di Riferimento Europeo nel 2018, il nostro Istituto ha aggiornato il proprio CURRICOLO VERTICALE, già elaborato sulla base delle Indicazioni Nazionali 2012, per garantire la continuità del processo educativo d’istruzione e per dare una posizione centrale all’Educazione alla cittadinanza e alla sostenibilità, al fine di educare i bambini al senso di responsabilità “universale”, per il benessere presente e futuro dei popoli. Il richiamo allo sviluppo sostenibile, presente anche nelle “Linee guida per l’Educazione civica” emanate recentemente dal MIUR, ha l’obiettivo di far comprendere agli alunni l’importanza di soddisfare i bisogni del presente senza, però, compromettere le capacità delle future generazioni di soddisfare i propri. Altro aspetto cardine del nostro curricolo, è l’educazione alla cittadinanza, promossa attraverso esperienze significative che consentono di apprendere nel concreto l’importanza del “prendersi cura” di se stessi, degli altri e dell’ambiente, favorendo forme di cooperazione e di solidarietà.

FONTI DI LEGITTIMAZIONE

- **D.P.R 275/1999** “Regolamento recante norme sull’autonomia delle istituzioni scolastiche”
- **Legge 53/2003** “Delega al Governo per la definizione delle norme generali sull'istruzione e dei livelli essenziali delle prestazioni in materia di istruzione e formazione professionale”.
- **D. Lgs 59/2004** “Definizione delle norme generali relative alla scuola dell'infanzia e al primo ciclo dell'istruzione, a norma dell'articolo 1 della legge 28 marzo 2003, n. 53”.
- **D.M. n. 139/2007** “Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione”.
- **Legge 169/2008** recante “Disposizioni urgenti in materia di istruzione e università”.
- **D.P.R.122/2009** “Regolamento recante coordinamento delle norme vigenti per la valutazione degli alunni”.
- **D.P.R. 89/2009** “Revisione dell'assetto ordinamentale, organizzativo e didattico della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione”.
- **08/09/2009** “Atto di indirizzo del MIUR recante i criteri generali necessari ad armonizzare gli assetti pedagogici, didattici ed organizzativi con gli obiettivi previsti dal regolamento emanato con D.P.R. del 20 marzo 2009 n. 89”.
- **18/12/2006** “Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell’Unione Europea relativa alle competenze chiave per l’apprendimento permanente”
- **04/03/2009** Atto di Indirizzo MIUR per la sperimentazione dell’insegnamento di “Cittadinanza e Costituzione”.
- **D.P.R. 11/02/2010** “Traguardi per lo sviluppo delle competenze e gli obiettivi di apprendimento dell'insegnamento della religione cattolica.
- **D.M. n. 254/2012** “Regolamento recante indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione”.

- **C.M. 3/2015** relativa all' "Adozione sperimentale dei nuovi modelli nazionali di certificazione delle competenze nelle scuole del primo ciclo di istruzione".
- **Legge 107/2015** (La Buona Scuola) - "Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti".
- **D.M. 742/2017** "Certificazione delle competenze al termine della scuola primaria e del primo ciclo d'istruzione".
- **22/05/2018** "Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente".
- **Legge n. 92/20.08.2019** "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'Educazione civica"
- **D.M. 35/2020** "Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica".

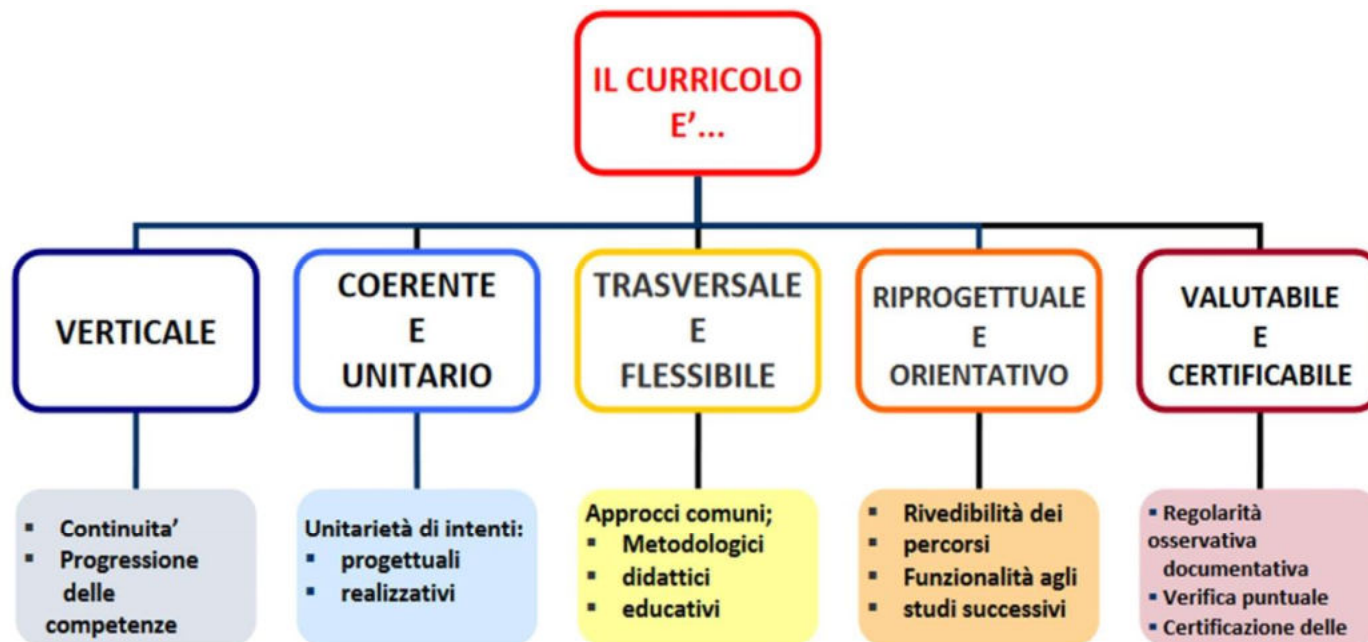
STRUTTURA DEL CURRICOLO

Il curriculum attraverso i campi di esperienza nella scuola dell'infanzia e le discipline nella scuola del primo ciclo d'istruzione, persegue finalità specifiche poste in continuità orizzontale con l'ambiente di vita dell'alunno e verticale fra i due segmenti scolastici.

La continuità sostanziale, infatti, non si realizza tanto nell'uniformità di contesti, di proposte e di ambienti, quanto nella coerenza della progettualità e delle visioni didattico-educative delle comunità professionali dei due ordini di scuola considerati. Le finalità della scuola devono partire dal bambino che apprende, all'interno di un processo evolutivo che lo vede protagonista, in modo da offrire una doppia linea formativa: a livello verticale per favorire l'importanza di una formazione che si sviluppa lungo tutto l'arco della vita, e a livello orizzontale per sostenere la collaborazione tra scuola e attori extrascolastici, in primo luogo la famiglia. In particolare, la scuola deve consentire un passaggio coerente e coeso dai campi d'esperienza, luoghi del fare e dell'agire del bambino che introducono ai sistemi simbolico-culturali tipici della scuola dell'infanzia, ad un'organizzazione degli apprendimenti via via progressivamente orientata ai saperi disciplinari e alla loro interazione/trasversalità, propria invece del primo ciclo d'istruzione. Affinché la maturazione delle abilità e delle competenze avvenga in modo graduale e armonico, attraverso un continuum tra gli ordini di scuola, risulta necessario conseguire un buon raccordo a livello curricolare, che favorisca il raggiungimento dell'insieme di competenze, anche di natura trasversale, fondamentali per una piena cittadinanza.

Il curriculum si articola in un percorso a spirale di crescente complessità nei due ordini di scuola, presentando:

- le **competenze chiave europee** da costruire sin dalla scuola dell'Infanzia e promuovere nell'ambito di tutte le esperienze di apprendimento, utilizzando e finalizzando opportunamente i contributi che ciascuna disciplina può offrire, ricollegate con le competenze previste dal Profilo dello studente e attese al termine del primo ciclo;
- gli **obiettivi e le finalità relative alla sostenibilità** per promuovere stili di vita equilibrati: i diritti umani, l'uguaglianza di genere, la promozione di una cultura di pace e di non violenza, la cittadinanza globale e la valorizzazione della diversità culturale, il contributo della cultura allo sviluppo sostenibile;
- i **traguardi per lo sviluppo delle competenze**, relativi ai campi di esperienza e alle discipline, da raggiungere in uscita per i due ordini di scuola;
- gli obiettivi d'apprendimento, cioè l'insieme di abilità e conoscenze connesse alle competenze da sviluppare, declinati in relazione a ciascun anno scolastico.



IL CURRICOLO PER COMPETENZE

A partire dai documenti sopra indicati, all'interno del nostro Istituto si è fatto un lavoro di ricerca e di elaborazione, nei due ordini scolastici e nei vari ambiti disciplinari, per giungere alla stesura di un Curricolo trasversale per competenze.

Esso rappresenta:

- uno strumento di ricerca flessibile, che deve rendere significativo l'apprendimento
- l'attenzione alla continuità del percorso educativo all'interno dell'Istituto e al raccordo tra i due gradi di scuola per evitare frammentazioni, segmentazioni, ripetitività;
- l'esigenza del superamento dei confini disciplinari
- un percorso finalizzato alla promozione delle competenze disciplinari e trasversali (di Cittadinanza) dei nostri alunni.

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

LE COMPETENZE

Le **Competenze** sono la combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti, in cui:

- la **conoscenza** si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento;
- per **abilità** si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati (*se le capacità sottintendono la possibilità di fare qualcosa, le abilità ne indicano l'applicazione a seguito di esercizio*);
- gli **atteggiamenti** descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni (*nella scuola occorre coltivare soprattutto atteggiamenti positivi nei confronti dell'imparare, del vivere e del convivere*)

Gli «obiettivi specifici di apprendimento», indicano le conoscenze (**il sapere**) e le abilità (**il saper fare**) che tutte le scuole della nazione sono invitate ad organizzare in attività educative e didattiche volte alla promozione delle competenze degli allievi, a partire dalle loro capacità.

I traguardi per lo sviluppo delle competenze, posti al termine dei più significativi snodi del percorso curricolare, rappresentano percorsi, piste culturali e didattiche che consentono di finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'alunno.



LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva. Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità.

Le competenze chiave sono considerate **tutte di pari importanza**; ognuna di esse contribuisce a una vita fruttuosa nella società.

Le competenze possono essere applicate in molti contesti differenti e in combinazioni diverse. Esse **si sovrappongono e sono interconnesse**; gli aspetti essenziali per un determinato ambito favoriscono le competenze in un altro. Elementi quali il pensiero critico, la risoluzione di problemi, il lavoro di squadra, le abilità comunicative e negoziali, le abilità analitiche, la creatività e le abilità interculturali sottendono a tutte le competenze chiave.

Il sistema scolastico italiano ha assunto come orizzonte di riferimento, verso cui tendere, il **“Quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definito dal Consiglio Europeo (23/05/2018)”**, testo che sostituisce e aggiorna quello definito dalla “Raccomandazione del Consiglio e del Parlamento Europeo” del 2006, e costituisce

attualmente “lo scenario di riferimento” presente in tutti i documenti di indirizzo scolastico italiani.



Le **Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione**, pubblicate nel **settembre 2012** sono, in ordine di tempo, l'ultimo documento ufficiale che regola alcune di queste norme. Esse intendono promuovere e consolidare le competenze culturali di base, irrinunciabili, tese a sviluppare progressivamente, nel corso della vita, le competenze-chiave europee. Inoltre l'ordinamento scolastico tutela la libertà di insegnamento (**art. 33 della Costituzione italiana**) ed è centrato sull'autonomia funzionale delle scuole (**DPR 275/1999; L 59/1997**). Pertanto, le scuole sono chiamate ad elaborare il proprio curricolo esercitando così una parte decisiva dell'autonomia che la Repubblica attribuisce loro.

QUADRO DELLE RELAZIONI TRA COMPETENZE CHIAVE - CAMPI DI ESPERIENZA - DISCIPLINE

N.	<i>COMPETENZE-CHIAVE Raccomandazioni del Parlamento e del Consiglio dell'Unione Europea 22.05.2018</i>	<i>COMPETENZE -CHIAVE DI CITTADINANZA D.M. 139/2007</i>	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA
			CAMPI DI ESPERIENZA	DISCIPLINE DI RIFERIMENTO
1	Competenza alfabetica funzionale	Comunicare	I Discorsi e le parole	Italiano
2	Competenza multilinguistica	Comunicare	I Discorsi e le parole	Inglese
3	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Comunicare Acquisire ed interpretare l'informazione Individuare collegamenti e relazioni Risolvere problemi	La conoscenza del mondo	Matematica, Scienze, Tecnologia, Geografia
4	Competenza digitale	Comunicare Acquisire ed interpretare l'informazione Individuare collegamenti e relazioni Risolvere problemi	Tutti	Tutte
5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Comunicare Collaborare e partecipare Imparare ad imparare Agire in modo autonomo e responsabile	Tutti	Tutte
6	Competenza in materia di cittadinanza	Comunicare Collaborare e partecipare Agire in modo autonomo e responsabile	Il sé e l'altro	Educazione civica
7	Competenza imprenditoriale	Comunicare Progettare Risolvere problemi	Tutti	Tutte

8	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<p>Comunicare</p> <p>Collaborare e partecipare</p> <p>Imparare a imparare</p> <p>Agire in modo autonomo e consapevole</p>	<p><u>Patrimonio artistico</u></p> <p>Immagini, suoni, colori</p> <p><u>Espressione corporea</u></p> <p>Il corpo e il movimento</p>	<p><u>Identità storica</u></p> <p>Storia, Religione Cattolica</p> <p><u>Patrimonio artistico</u></p> <p>Arte e immagine, Musica</p> <p><u>Espressione corporea</u></p> <p>Educazione fisica</p>
---	--	---	---	---

La **competenza alfabetica funzionale, multilinguistica, matematica, in scienze, tecnologie e ingegneria** e la **competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale** definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea del 18 dicembre 2006, trovano un riferimento formalizzato nelle Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 rispettivamente nei campi di esperienza (I discorsi e le parole - la conoscenza del mondo - immagine, suoni, colori) della scuola dell'infanzia e nelle discipline (Italiano - Inglese - Matematica - Scienze - Tecnologia - Storia - Geografia - Cittadinanza e costituzione) della scuola primaria, con i relativi traguardi formativi e obiettivi di apprendimento disciplinari. Al contrario, nella Raccomandazione del Consiglio del 2018,

- la **competenza digitale**
- la **competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**
- la **competenza in materia di cittadinanza**
- la **competenza imprenditoriale**

non trovano un preciso riferimento in un campo d'esperienza o in una disciplina in quanto le abilità e le conoscenze di queste competenze si ritrovano in tutti i campi di esperienza e in tutte le discipline poiché tutti/e concorrono a costruirle. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella loro costruzione. Lo sviluppo delle suddette competenze deve mirare alla sostenibilità, all'inclusività, al coinvolgimento di portatori di interessi e delle famiglie.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA		DEFINIZIONE
1	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti... Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.

2	COMPETENZA MULTILINGUISTICA	La 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 e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese
3	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. 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 di 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 tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.
4	COMPETENZA DIGITALE	La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. 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 di problemi e il pensiero critico.
5	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.
6	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità

7	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario
8	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

LE COMPETENZE DI CITTADINANZA E IL CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

La Legge 92 del 20 agosto 2019 ha introdotto l'insegnamento trasversale dell'Educazione civica nel primo e secondo ciclo di istruzione, ritenendolo un obiettivo irrinunciabile nella mission della Scuola.

L'art. 1 della Legge, nell'enunciare i principi, sancisce innanzitutto che l'Educazione civica contribuisce a formare cittadini responsabili e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri. Inoltre, stabilisce che l'educazione civica sviluppa nelle istituzioni scolastiche la conoscenza della Costituzione italiana e delle istituzioni dell'Unione europea, per sostanziare, in particolare, i principi di legalità, la cittadinanza attiva e digitale, la sostenibilità ambientale, il diritto alla salute e al benessere della persona.

L'art. 2 dispone che, l'insegnamento "trasversale" dell'educazione civica, sia oggetto di valutazione periodica e finale al pari delle altre discipline.

Nell'articolo 7 della Legge si afferma la necessità che le istituzioni scolastiche rafforzino la collaborazione con le famiglie, al fine di promuovere comportamenti improntati a una cittadinanza consapevole, non solo dei diritti, dei doveri e delle regole di convivenza, ma anche delle sfide del presente e dell'immediato futuro, anche integrando il Patto Educativo di Corresponsabilità. La norma richiama il principio della trasversalità del nuovo insegnamento, anche in ragione della pluralità degli obiettivi di apprendimento e delle competenze attese, non ascrivibili a una singola disciplina e neppure esclusivamente disciplinari.

L'insegnamento di educazione civica richiama la necessità che la scuola intervenga nella formazione di una cultura della cittadinanza attiva, della partecipazione alla comunità, della responsabilità sociale e del rispetto della legalità. Non, quindi, una semplice conoscenza di regole, ordinamenti, norme che regolano la convivenza civile ma, attraverso la loro applicazione consapevole nella quotidianità, devono diventare un'abitudine incarnata nello stile di vita di ognuno.

Al perseguimento di queste finalità concorrono tutte le discipline in quanto tutti i saperi e tutte le attività partecipano alla finalità principale dell'istituzione scolastica che è la formazione della persona e del cittadino autonomo e responsabile, in grado di utilizzare le proprie risorse per il benessere della comunità, la salvaguardia del bene comune e il miglioramento degli ambienti di vita.

Come previsto dalla L.92/2019 e dal D.M. 35/2020 recante le "Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica", la scuola ha stilato uno specifico curriculum di Educazione civica, allegato al PTOF, per offrire ad ogni alunno un percorso formativo organico e completo capace di stimolare i diversi tipi di intelligenza e di favorire l'apprendimento di ciascuno.

GLOSSARIO PEDAGOGICO CONDIVISO

CURRICOLO	Percorso che l'istituzione scolastica, anche con altre agenzie formative, organizza affinché gli alunni abbiano diritto di cittadinanza, acquisendo conoscenze, abilità, competenze, capacità, atteggiamenti e comportamenti indispensabili per conoscersi, conoscere, scegliere.
CONOSCENZE	Sono il risultato della assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento; le conoscenze costituiscono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relativo ad un ambito di studio o di lavoro e sono descritte come teoriche.
ABILITÀ	Indicano la capacità di applicare conoscenze e di utilizzare il SAPER FARE per svolgere compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'utilizzo di metodi, materiali, attrezzature e strumenti).
COMPETENZE	Sono la capacità dimostrata di utilizzare le conoscenze, le abilità e le attitudini personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termine di responsabilità e autonomia -SAPER ESSERE-, ossia "l'utilizzazione consapevole in un compito del proprio patrimonio concettuale ristrutturato".
PADRONANZA	Rappresenta il grado di competenza raggiunta.
ORIENTAMENTO	È il processo formativo finalizzato a conoscere, conoscersi, valutare, scegliere.

CURRICOLO VERTICALE SCUOLA DELL'INFANZIA



“L’ambiente di apprendimento si configura pedagogicamente come uno spazio d’azione “fisico/mentale” appositamente predisposto dal docente per stimolare e supportare la costruzione di conoscenze, abilità, motivazioni, atteggiamenti”.

(dalle “Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione”)

La Scuola dell'Infanzia concorre all'educazione armonica ed integrale dei bambini e delle bambine, configurandosi come un ambiente educativo pregno di esperienze concrete che integra, in un processo di sviluppo unitario, le differenti forme del fare, del sentire, del pensare, dell’agire, dell’esprimere e del comunicare.

Riconosce come connotati essenziali:

- la centralità della vita di relazione** tra pari e con le figure adulte di riferimento
- la valorizzazione del gioco, l’esplorazione e la ricerca** per costruire la conoscenza e favorire l’organizzazione del pensiero e del linguaggio
- l’incontro, il dialogo e la cooperazione** con le famiglie
- il valore del fare produttivo ed delle esperienze di contatto** con la natura, le cose, i materiali, l’ambiente sociale e la cultura.

L'ambiente qui è visto come "contesto di relazione, di cura e di apprendimento, nel quale possono essere filtrati, analizzati ed elaborati gli stimoli che i piccoli sperimentano nelle loro esperienze".

I suoi parametri sono calati possibilmente:

- ✓ in uno spazio accogliente e curato;
- ✓ in un tempo disteso;
- ✓ in uno stile educativo ispirato all'osservazione, all'ascolto e alla progettualità;
- ✓ in una partecipazione attiva, che sviluppa corresponsabilità e cooperazione;
- ✓ nella documentazione come processo che rende visibili le modalità e i percorsi di formazione e permette nel contempo di valutare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo

Gli aspetti relazionali e comunicativi sono posti in risalto e costituiscono lo sfondo su cui si profilano gli altri elementi dell’apprendimento.

Il contesto più favorevole appare quello improntato all'ascolto, che favorisce le relazioni interpersonali e consente la necessaria attenzione ai bisogni di ciascun bambino, alla cura dell'ambiente, dei gesti e delle cose.

La scuola/sezione viene intesa come "ambiente di apprendimento" in cui lo strumento "lingua" è utilizzato per stabilire relazioni tra pari nel corso di molteplici situazioni comunicative legate al gioco o alle varie attività. Tali interazioni consentono, infatti, di condividere emozioni e pensieri; di imparare a comunicare le proprie idee e riconoscere agli altri il diritto di esprimerle; di ascoltare gli altri e sforzarsi di comprenderli; di spiegare le proprie esigenze; di usare il "diritto alla parola" per stabilire regole e risolvere i conflitti. La vita di relazione deve poter rispondere a criteri di ritualità e condivisione, prassi che inducono il bambino a vivere serenamente l’ambiente scolastico e *il gioco deve costituire* la strategia irrinunciabile per accompagnare i bambini nel vivere, raccontare, interpretare e fondere in modo creativo le esperienze personali e sociali, ma altresì la metodologia più consona al raggiungimento di tutti gli obiettivi di apprendimento previsti dalle Indicazioni nazionali del 2012 nonché di tutti i traguardi delle competenze chiave europee.

LE COMPETENZE TRASVERSALI IN USCITA DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA	INDICATORE	DESCRITTORE
Comunicare	Comprendere Produrre Rappresentare Transcodificare	Ascoltare e comprendere fiabe, racconti, storie, esperienze e consegne. Comprendere e decodifica semplici messaggi non verbali. Mostrare interesse per il codice grafico sperimentando le prime forme di comunicazione scritta Esprimersi in modo adeguato con un uso corretto della lingua nel piccolo e nel grande gruppo. Narra eventi ed esperienze personali, racconta storie fantastiche da lui inventate. Recitare conte, filastrocche e poesie. Interpretare con il corpo ed il movimento suoni, ritmi, rumori, emozioni e sentimenti. Esprimere le proprie esperienze, sentimenti, opinioni, avvalendosi dei diversi linguaggi sperimentati.
Imparare ad imparare	Partecipare Organizzare Produrre Riflettere Valutare	Riconoscere i propri pensieri, i propri stati d'animo, le proprie emozioni. Utilizzare informazioni, provenienti dalle esperienze quotidiane. Avere fiducia in se stesso affrontando serenamente anche situazioni nuove. Porta a termine un lavoro iniziato Usa correttamente gli strumenti a disposizione e riesce a stare nei tempi previsti
Progettare	Progettare Organizzare Valutare	Scegliere, organizzare e predisporre materiali, strumenti, spazi, tempi ed interlocutori per soddisfare un bisogno primario, realizzare un gioco, trasmettere un messaggio mediante il linguaggio verbale e non verbale.
Collaborare e Partecipare	Partecipare Confrontarsi Interagire Collaborare	Manifestare fiducia nelle proprie capacità Partecipare a giochi e attività collettivi, collaborando con il gruppo, riconoscendo e rispettando le diversità. Dimostrare iniziativa ed inventiva durante le attività proposte dall'insegnante Stabilire rapporti corretti con i compagni e gli adulti. Esprimere un parere sul lavoro svolto
Agire in modo autonomo e responsabile	Partecipare Organizzare Prevedere Riflettere Valutare	Esprimere i propri bisogni. Agire autonomamente in semplici situazioni e nelle attività proposte Portare a termine il lavoro assegnato. Capire la necessità di regole, condividerle e rispettarle.
Risolvere problemi	Valutare Problematizzare Costruire ipotesi Utilizzare strategie adeguate	Riconoscere situazioni che richiedono una risposta. Formulare la domanda. Risolvere semplici situazioni problematiche legate all'esperienza.
Individuare collegamenti e relazioni	Classificare Confrontare Collegare	Utilizzare parole, gesti, disegni, per comunicare in modo efficace. Cogliere relazioni di spazio, tempo, grandezza. Effettuare seriazioni e classificazioni

	Comprendere la complessità Comunicare	Ordinare le sequenze di una storia e di esperienze personali Individuare e comprendere il nesso causa-effetto di fenomeni ed eventi riferiti ad esperienze personali
Acquisire ed interpretare l'informazione	Acquisire Valutare Rielaborare Comunicare	Comprende semplici informazioni Riconosce l'inesattezza di informazioni in un contesto noto Ricavare informazioni attraverso supporti iconografici. Rielabora le esperienze usando diversi linguaggi e modalità di rappresentazione Avvalersi di informazioni utili per assumere comportamenti adeguati alle situazioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		<i>Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018)</i> <i>Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012)</i> <i>Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018)</i> <i>D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017</i>	
CAMPI DI ESPERIENZA		I DISCORSI E LE PAROLE	
SCUOLA DELL’INFANZIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Sviluppare un repertorio linguistico adeguato per interagire e comunicare.</p> <p>Ascoltare, comprendere, narrazioni e semplici messaggi, dialogare, prendere la parola, spiegare.</p> <p>Esprimere in modo adeguato bisogni, idee, emozioni.</p> <p>Comprendere e riprodurre segni grafici.</p> <p>Conoscere la lingua madre e sperimentare la pluralità di lingue presenti nel mondo.</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.▪ Sa esprimere agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale.▪ Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.▪ Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.▪ Ragiona sulla lingua scritta, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.▪ Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura,	<ul style="list-style-type: none">▪ Interagire con gli altri con un linguaggio ricco e appropriato.▪ Capire il significato delle parole che usa l’insegnante. Discriminare suoni▪ Comunicare e condividere i propri sentimenti.▪ Interpretare e decodificare singole lettere.▪ Riconoscere e percepire la differenza tra la propria lingua madre e le altre.▪ Usare linguaggi alternativi (primo approccio all’uso del p.c.).	<ul style="list-style-type: none">▪ Elementi di base e principali strutture della lingua italiana.▪ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali▪ Principi essenziali di organizzazione del discorso▪ Principali connettivi logici▪ Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice

Scoprire ed utilizzare le tecnologie digitali.	incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.		
--	---	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA - ABILITA' E CONOSCENZE SPECIFICHE	
ABILITÀ ANNI 3-4	CONOSCENZE ANNI 3-4
<ul style="list-style-type: none">▪ Sa usare il linguaggio verbale per comunicare.▪ Sa scoprire parole nuove.▪ Sa comprendere semplici messaggi verbali.▪ Sa comunicare i bisogni primari con il codice verbale.▪ Sa comunicare con i compagni e con gli adulti di riferimento.▪ Sa ascoltare con curiosità semplici rime e filastrocche.▪ Sa seguire la narrazione di una breve storia.▪ Sa rispondere a semplici domande sulla storia narrata.▪ Sa raccontare la storia narrata attraverso immagini.▪ Sa tracciare segni e assegnarvi un significato.▪ Sa usare il linguaggio, verbale per stabilire rapporti.▪ Sa ripetere semplici rime e filastrocche.▪ Sa individuare parole per somiglianze fonetiche.▪ Sa individuare il/i personaggio/i della storia narrata.▪ Sa verbalizzare in sequenza la storia narrata.▪ Sa distinguere il disegno dalla scrittura.▪ Sa esplorare il codice grafico.	<ul style="list-style-type: none">▪ La frase minima. I nuovi vocaboli. La nomenclatura di oggetti.▪ I messaggi verbali. Le esperienze dirette e/o personali.▪ Le funzioni della lingua. Le regole della conversazione.▪ Le parole onomatopoeiche. Le rime e filastrocche.▪ Il linguaggio mimico gestuale.▪ Le storie e racconti realistici e/o fantastici.▪ Il linguaggio grafico-pittorico.▪ Le somiglianze e analogie tra suono e significato.▪ I suoni, tonalità e parole diverse.▪ I vissuti ed esperienze.▪ La successione temporale di esperienze personali.▪ Le regole di conversazione collettiva.▪ Le rime e filastrocche.▪ La relazione immagini e parole.▪ Gli elementi di un racconto.▪ La successione temporale di storie ascoltate.▪ Gli elementi convenzionali della scrittura. La corrispondenza fonema grafema.▪ I messaggi verbali e non (grafici, simbolici, iconografici)
ABILITA' E CONOSCENZE SPECIFICHE	
ABILITÀ ANNI 5	CONOSCENZE ANNI 5
<ul style="list-style-type: none">▪ Sa esprimersi con frasi complesse.▪ Sa arricchire il patrimonio lessicale.▪ Sa formulare ipotesi sui significati di nuove parole.▪ Sa scoprire il significato di parole nuove.▪ Sa esprimere agli altri i propri stati d'animo.▪ Sa interagire verbalmente con gli altri in situazioni diverse.▪ Sa memorizzare semplici rime e filastrocche.▪ Sa ricercare assonanze e rime tra parole.▪ Sa discriminare i suoni iniziali e finali delle parole.▪ Sa comprendere il messaggio di un testo narrato e riflettere sul suo significato.▪ Sa analizzare i ruoli dei personaggi della storia narrata.	<ul style="list-style-type: none">▪ La struttura sintattica della lingua madre. I vocaboli nuovi.▪ I criteri spazio-temporali e logici della comunicazione. Le modalità di interazione (ascoltare, prendere la parola, dialogare, spiegare).▪ Il significato di messaggi verbali e non (grafici, iconografici, simbolici).▪ Le filastrocche ritmate e le rime.▪ La ricerca di rime e assonanze.▪ I linguaggi verbali e mimico- gestuali▪ I testi descrittivi e narrativi.▪ Gli elementi principali di un racconto.▪ La successione temporale di storie ascoltate. Le relazioni causa-effetto.▪ La funzione comunicativa della lingua scritta.

<ul style="list-style-type: none">▪ Sa rielaborare in sequenza la storia narrata.▪ Sa inventare frasi conclusive di testi narrati.▪ Sa distinguere segni grafici: lettere, parole e numeri.▪ Sa sperimentare prime forme di scrittura.▪ Sa produrre e leggere messaggi iconici.▪ Sa sperimentare tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none">▪ La scrittura spontanea di parole. I segni di scrittura, immagini e simboli.▪ I messaggi verbali e non (simbolico- mass-mediale, grafico-pittorici, gestuali e sonori).		
MICRO- ABILITA'			
ABILITÀ ANNI 5	CONOSCENZE ANNI 5		
<ul style="list-style-type: none">▪ Sa presentarsi e raccontarsi ai compagni▪ Sa raccontare una storia attraverso le immagini▪ Familiarizza con parole augurali e comprenderne il significato▪ Coglie le caratteristiche fondamentali dei personaggi di un racconto ascoltato▪ Interpreta gestualmente brevi poesie in rima▪ Racconta le emozioni suscitate dai personaggi delle storie.	<ul style="list-style-type: none">▪ Condividere il racconto di esperienze.▪ Raccontare una storia ascoltata seguendone la successione temporale. Trovare parole con significato opposto.▪ Sperimentare le prime forme di comunicazione scritta.▪ Discriminare i personaggi delle storie sulla base del criterio: buoni o cattivi.▪ Rappresentare la struttura ritmica delle parole. Attribuire significati alle trasformazioni di parole.▪ Sperimentare una varietà di situazioni comunicative anche attraverso il codice scritto.		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (Modelli)		
<ul style="list-style-type: none">▪ Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico.▪ Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale.▪ Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni.▪ Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.	<ul style="list-style-type: none">○ Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco, di un’esperienza realizzata e illustrarne le sequenze.○ Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.○ A partire da un testo letto dall’insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze.○ A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano sentimenti e stati d’animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.		
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE - I DISCORSI E LE PAROLE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Siesprime attraverso cenni , parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste “qui e ora”; nomina oggetti noti.</p> <p>Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc.</p> <p>Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell’insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.</p> <p>Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell’adulto e individua l’argomento generale del testo su domande stimolo dell’insegnante, così</p>	<p>Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.</p> <p>Recita poesie, canzoni, filastrocche.</p> <p>Inventa parole; ipotizza il significato di parole non note.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell’insegnante sapendo riferire l’argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la</p>	<p>Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</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>Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p> <p>Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.</p> <p>Si avvicina alle prime forme di scrittura, se sollecitato.</p>	<p>come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi</p> <p>Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, copia il proprio nome.</p>	<p>vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali; fa ipotesi sull'andamento della narrazione.</p> <p>Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante; esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni; esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni.</p> <p>Illustra un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni e, a partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri; copia il proprio nome. Comprende l'esistenza di lingue diverse.</p>	<p>Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.</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>Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>
---	---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017	
CAMPI DI ESPERIENZA		I DISCORSI E LE PAROLE	
SCUOLA DELL’INFANZIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana	Il bambino: <ul style="list-style-type: none">Utilizza in modo pertinente parole e frasi standard imparateRecita brevi e semplici filastrocche, cantare canzoncine imparate a memoriaTraduce semplici frasi proposte in inglese o francese dall’insegnante contenenti termini notiNomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti	Ascolto <ul style="list-style-type: none">Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. Produzione orale <ul style="list-style-type: none">Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana	<ul style="list-style-type: none">Lessico di baseLessico di base su argomenti di vita quotidianaPronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comuneStrutture di comunicazione semplici e quotidiane.Canzoncine e filastrocche

ABILITA' E CONOSCENZE			
ABILITÀ ANNI 5		CONOSCENZE ANNI 5	
<ul style="list-style-type: none">▪ Ricezione orale (ascolto)▪ Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. Produzione orale▪ Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose		<ul style="list-style-type: none">▪ Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.	
ABILITÀ ANNI 5		CONOSCENZE ANNI 5	
<ul style="list-style-type: none">▪ Ricezione orale (ascolto)▪ Comprendere parole, brevissime istruzioni espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.▪ Produzione orale▪ Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine▪ Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose		<ul style="list-style-type: none">▪ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.▪ Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune▪ Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.	
MICRO- ABILITA'			
MICRO-ABILITÀ 3-4 ANNI		MICRO-ABILITÀ 5 ANNI	
<ul style="list-style-type: none">▪ Presentarsi ai compagni▪ Indicare e nominare oggetti.		<ul style="list-style-type: none">▪ Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti.▪ Presentarsi▪ Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI (Modelli)	
<ul style="list-style-type: none">▪ Utilizza in modo pertinente parole ed espressioni memorizzate.▪ Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.▪ Comprende il significato di semplici frasi proposte in inglese dall'insegnante contenenti termini noti.▪ Nomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini conosciuti.		<ul style="list-style-type: none">○ Indicare e nominare gli oggetti.○ Presentarsi.○ Chiedere o porgere oggetti nominati.	
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA			
COMPETENZA MULTILINGUISTICA - LINGUA INGLESE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante	Riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall'insegnante. Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.	Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera. Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato	Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio

		<p>Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente.</p> <p>Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc.</p> <p>Riproduce filastrocche e canzoncine.</p>	<p>ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.</p> <p>Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine</p> <p>Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante.</p> <p>Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria</p>
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI RISOLVERE PROBLEMI	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017	
CAMPI DI ESPERIENZA		LA CONOSCENZA DEL MONDO	
SCUOLA DELL'INFANZIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità, operare con i numeri.</p> <p>Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante strumenti non convenzionali.</p> <p>Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc .</p> <p>Orientarsi nel tempo della vita quotidiana, collocare nel tempo</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">Utilizza materiali e strumenti per eseguire operazioni logiche.Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi e altre quantità.Individua le posizioni degli oggetti, delle persone nello spazio.Usa termini come avanti / dietro, sopra / sotto, destra / sinistra, ...	<ul style="list-style-type: none">Raggruppare secondo criteri dati o personali.Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.Individuare relazioni tra oggetti. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso il gioco motorio.Stabilire la relazione esistente (logica-spaziale-temporale) fra gli oggetti, le persone e i fenomeni.Numerare.Realizzare e misurare percorsi ritmici.Misurare spazi e oggetti con strumenti non convenzionali. Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando tecnologie.Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi (coding unplugged).Comprendere e rielaborare mappe e percorsi.Costruire modelli e plastici. Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni.Osservare ed esplorare attraverso i cinque sensi.	<ul style="list-style-type: none">Concetti temporaliContemporaneitàLinea del tempoConcetti spaziali e topologiciRaggruppamentiSeriazioniOrdinamentiRitmiMappePercorsiFigure e formeNumeri e numerazioniMisurazioni

<p>eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato.</p> <p>Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.</p> <p>Porre domande, discutere, confrontare, fare ipotesi e dare spiegazioni/ soluzioni.</p> <p>Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o esperienze</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. ▪ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi, i loro ambienti naturali e ne riconosce i cambiamenti. ▪ Esegue semplici esperimenti con la guida dell'insegnante. ▪ Si interessa a macchine e strumenti tecnologici e sa scoprirne funzioni e possibili usi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Porre domande sulle cose e la natura. ▪ Individuare l'esistenza di problemi e ipotizzare soluzioni. ▪ Descrivere e confrontare fatti ed eventi. ▪ Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. ▪ Collocare fatti ed eventi ed orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, la giornata scolastica, i giorni della settimana, i mesi e le stagioni. ▪ Fare previsioni e ipotesi. ▪ Esprimersi in modo appropriato per spiegare i fenomeni osservati e indagati. 	
--	---	--	--

ABILITA' E CONOSCENZE	
ABILITÀ ANNI 3-4	CONOSCENZE ANNI 3-4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare secondo criteri (dati o personali) ▪ Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni Individuare la relazione fra gli oggetti Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta ▪ Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche ▪ Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) ▪ Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Concetti temporali: (prima, dopo) di successione, durata Linee del tempo ▪ Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, stagioni ▪ Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro) ▪ Raggruppamenti Seriazioni e ordinamenti ▪ Serie e ritmi ▪ Simboli, mappe e percorsi Figure e forme
ABILITA' E CONOSCENZE	
ABILITÀ ANNI 5	CONOSCENZE ANNI 5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) ▪ Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari ▪ Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali ▪ Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi ▪ Comprendere e rielaborare mappe e percorsi ▪ Costruire modelli e plastici ▪ Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni ▪ Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi Porre domande sulle cose e la natura ▪ Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli Descrivere e confrontare fatti ed eventi ▪ Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni ▪ Elaborare previsioni ed ipotesi Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati ▪ Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi ▪ Costruire modelli di rappresentazione della realtà 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata Linee del tempo ▪ Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni ▪ Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra) ▪ Raggruppamenti ▪ Seriazioni e ordinamenti Serie e ritmi Simboli, mappe e percorsi Figure e forme ▪ Numeri e numerazione Strumenti e tecniche di misura
MICRO- ABILITA'	
ABILITÀ ANNI 5	CONOSCENZE ANNI 5

<ul style="list-style-type: none">▪ Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata▪ Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc.▪ Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=Carnevale, ecc)▪ Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell’ambiente e delle attività umane <p>Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una “mostra”</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc.▪ Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali)▪ Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle▪ Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...)▪ Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (Modelli)		
<ul style="list-style-type: none">▪ Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità (uno, pochi, tanti; di più, di meno; uno, niente) utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.▪ 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.▪ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.▪ Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell’operare con gli oggetti fino a dieci, sia con quelle necessarie per eseguire le prime semplici misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.▪ Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali	<ul style="list-style-type: none">○ Collocare su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata○ Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc.○ Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ...; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ...)○ Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell’ambiente e delle attività umane○ Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una “mostra”○ Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc.○ Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali)○ Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle		
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA			
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA - LA CONOSCENZA DEL MONDO			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l’alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.); Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (mette in serie i cubi dal	Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cechi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu ...) Riproduce ritmi sonori e grafici. Esegue in autonomia le routine	Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli..). Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura. Opera corrispondenze	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. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo

<p>più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante</p> <p>Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.</p> <p>Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.)</p> <p>Risponde con parole/frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p> <p>Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo ...).</p> <p>Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.</p>	<p>apprese ordinando le diverse azioni correttamente. Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.</p> <p>Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.</p> <p>Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)</p> <p>Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola. Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p>	<p>biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze.</p> <p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.</p> <p>Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.</p> <p>Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.</p> <p>Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura.</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)</p> <p>Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.</p> <p>Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10.</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.</p> <p>Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p>	<p>della giornata e della settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e gli usi possibili.</p> <p>Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>
--	--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		4. COMPETENZA DIGITALE	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI RISOLVERE PROBLEMI	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017	
CAMPI DI ESPERIENZA		TUTTI	
SCUOLA DELL'INFANZIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Utilizzare le nuove tecnologie per interagire con giochi didattici, svolgere compiti, visionare immagini, creare immagini e testi multimediali. Acquisire informazioni con la guida dell'insegnante	Il bambino: <ul style="list-style-type: none">▪ Esplora la realtà attraverso le nuove tecnologie informatiche.▪ Esegue semplici giochi linguistici/ logici/matematici/ grafici al computer.▪ Utilizza correttamente il mouse▪ Riconosce lettere e numeri sulla tastiera▪ Individua e apre icone, file, cartelle▪ Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali	<ul style="list-style-type: none">▪ Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.▪ Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica.▪ Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico▪ Sperimentare attività di coding▪ Visionare lettere e numeri▪ Visionare immagini, documentari, filmati,	<ul style="list-style-type: none">▪ Il computer e i suoi usi Il mouse▪ La tastiera▪ Icone principali di windows e di word▪ Il tablet▪ Coding

ABILITA' E CONOSCENZE SPECIFICHE			
ABILITÀ ANNI 3-4-5		CONOSCENZE ANNI 3-4-5	
<ul style="list-style-type: none">Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell’invio Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelleIndividuare e utilizzare il comando “salva” per un documento già predisposto e nominato dall’insegnanteEseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computerRealizzare elaborazioni grafichePrendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computerPrendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computerUtilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboliVisionare immagini, opere artistiche, documentari		<ul style="list-style-type: none">Il computer e i suoi usiMouseTastieraIcone principali di Windows e di WordAltri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili...)	
MICRO- ABILITA'			
ABILITÀ ANNI 3-4-5			
<ul style="list-style-type: none">Muovere correttamente il mouse e i suoi tastiUtilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell’invioIndividuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ...Individuare e utilizzare il comando “salva” per un documento già predisposto e nominato dall’insegnanteEseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computerRealizzare elaborazioni grafiche.			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		4. COMPETENZA DIGITALE	
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI (<i>Modelli</i>)	
<ul style="list-style-type: none">Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, PC, tablet, ecc.).È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione è più utile usare rispetto ad un compito dato.Con la supervisione dell’insegnante utilizza computer o tablet per attività e giochi didattici.		<ul style="list-style-type: none">Riconoscere nella tastiera lettere e numeriIndividuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelleEseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologicoVisionare immagini, opere artistiche, documentariSperimentare attività di coding unplugged e online	
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA			
COMPETENZA DIGITALE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
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.	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.	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.

	<p>Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.</p>	
--	---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE, E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE IMPARARE AD IMPARARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017	
CAMPI DI ESPERIENZA		TUTTI	
SCUOLA DELL’INFANZIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Acquisire ed interpretare l’informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	Il bambino <ul style="list-style-type: none">Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarleFormula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciutiIndividua problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutiveRicava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmatiUtilizzare strumenti predisposti per organizzare datiMotivare le proprie scelte	<ul style="list-style-type: none">Rispondere a domande su un testo o su un video.Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l’esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d’esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall’adulto o da un filmato; costruire sintesi di testi brevi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.Compilare semplici schemi e tabelle.Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall’adulto.	<ul style="list-style-type: none">Semplici strategie di memorizzazione.Schemi, tabelle, scalette.Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.

ABILITA' E CONOSCENZE	
ABILITÀ ANNI 3-4	CONOSCENZE ANNI 3-4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rispondere a domande su un testo o su un video ▪ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute ▪ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana 	Memorizzazione di schemi, tabelle, scalette
ABILITA' E CONOSCENZE	
ABILITÀ ANNI 5	CONOSCENZE ANNI 5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rispondere a domande su un testo o su un video Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute ▪ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. ▪ Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. ▪ Compilare semplici tabelle Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semplici strategie di memorizzazione. ▪ Schemi, tabelle, scalette. ▪ Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro
MICRO- ABILITA'	
ABILITÀ ANNI 5	CONOSCENZE ANNI 5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recita rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana) ▪ Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali. ▪ A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. ▪ A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE, E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI (<i>Modelli</i>)	
<ul style="list-style-type: none">▪ Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega.▪ Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti.▪ Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare.▪ Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, mappe, filmati ...▪ Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati.		<ul style="list-style-type: none">○ Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana).○ Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.○ Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.○ A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.○ A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.	
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE, E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (es.: il cucchiaino sul tavolo). Pone domande su azioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita. Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.	Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione. Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni. Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici.	Su domane stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.	Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega. Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti. Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare. Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, mappe, filmati ... Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati. Sa spiegare le procedure utilizzate.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE PROGETTARE COLLABORARE E PARTECIPARE RISOLVERE PROBLEMI AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017	
CAMPI DI ESPERIENZA		IL SE’ E L’ALTRO	
SCUOLA DELL’INFANZIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Manifestare il senso dell’identità personale, attraverso l’espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità per sviluppare il senso di appartenenza. Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle	Il bambino: <ul style="list-style-type: none">Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.Sviluppa il senso dell’identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimersi in modo sempre più adeguato.È autonomo rispetto ai bisogni personali.È autonomo a livello operativo.Gioca da solo e con i compagni.È autonomo a livello operativo.Sperimenta varie forme di gioco.	<ul style="list-style-type: none">Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.Rispettare i tempi degli altri.Collaborare con gli altri.Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.Scoprire il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale.Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni.Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni.	<ul style="list-style-type: none">Gruppi sociali riferiti all’esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....).Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell’ambiente, in strada.Regole della vita e del lavoro in classe.Significato della regola.Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi.

<p>diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente..</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. ▪ 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, sulla giustizia e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. ▪ Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. ▪ Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. ▪ Sa attuare comportamenti corretti in caso di emergenza. ▪ Conosce e utilizza i primi strumenti tecnologici. • Conosce le basilari norme comportamentali da osservare 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. ▪ Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse. ▪ Scambiare giochi, materiali, ecc... ▪ Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. ▪ Aiutare i compagni che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. ▪ Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. ▪ Le più significative tradizioni del proprio ambiente di vita e alcuni beni culturali. ▪ Uso di strumenti digitali e attività laboratoriali per la realizzazione di elaborati multimediali ▪ Giochi multimediali individuali e di gruppo ▪ Conoscenza delle prime norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali
--	---	---	--

	nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali.		
--	--	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA - ABILITA' E CONOSCENZE SPECIFICHE	
ABILITÀ ANNI 3-4	CONOSCENZE ANNI 3-4
<ul style="list-style-type: none">▪ Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.▪ Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni▪ Rispettare i tempi degli altri.▪ Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili▪ Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale.▪ Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.▪ Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti.▪ Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni▪ Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni. Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro▪ Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse▪ Scambiare giochi, materiali, ecc....	<ul style="list-style-type: none">▪ Gruppi sociali riferiti all’esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...)▪ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell’ambiente, in strada. Regole della vita e del lavoro in classe▪ Significato della regola
ABILITA' E CONOSCENZE SPECIFICHE	
ABILITÀ ANNI 5	CONOSCENZE ANNI 5
<ul style="list-style-type: none">▪ Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni▪ Rispettare i tempi degli altri▪ Collaborare con gli altri▪ Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili▪ Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale▪ Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno▪ Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti▪ Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni▪ Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni▪ Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro	<ul style="list-style-type: none">▪ Gruppi sociali riferiti all’esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...)▪ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell’ambiente, in strada. Regole della vita e del lavoro in classe▪ Significato della regola▪ Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse ▪ Scambiare giochi, materiali, ecc... ▪ Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune ▪ Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni</p>	
MICRO- ABILITA'	
ANNI 3-4	ANNI 5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. ▪ Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze tra alunni ▪ Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni ▪ Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. ▪ Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni ▪ Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni ▪ Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare ▪ Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. ▪ Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza ▪ Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti ▪ Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. ▪ Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (Modelli)
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed osservare le regole nei diversi ambienti e contesti di vita quotidiana. • Sviluppare atteggiamenti di sicurezza, stima di sé e fiducia nelle proprie capacità. • Sviluppare il senso di appartenenza al gruppo classe. • Conoscere il concetto di energia, i diversi tipi di energia e le fonti rinnovabili. • Scoprire la raccolta differenziata e il riciclaggio dei materiali. • Conoscere la tipologia degli alimenti: il valore nutrizionale la funzione del cibo. • Conoscere le tradizioni agroalimentari legate al territorio. • Educare alla bellezza, al rispetto e alla valorizzazione dei beni culturali in quanto patrimonio comune, identificativo di una cultura. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. ○ Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni. ○ Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni. ○ Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare. ○ Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola.

<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la Protezione Civile: definizione, attività, ruoli e compiti. • Sviluppare l'immaginazione e la creatività attraverso strumenti tecnologici. • Conoscere le prime norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza. ○ Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità Interdipendenti. ○ Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. ○ Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità. ○ Video giochi ○ Coding
---	---

**LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Interagisce con i compagni nel gioco, prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo, comunicando mediante azioni o parole frasi, o frasi molto semplice. Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi. Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione. Rispetta le regole di convivenza, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami dell'insegnante.</p>	<p>Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo. Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. Partecipa alle attività collettive, e dimostra atteggiamenti collaborativi, in condizione di interesse. Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto. Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto. Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. Collabora al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. Riconosce il ruolo di guida proprio dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura,</p>	<p>Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, su richiesta dell'adulto. Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche comportamenti preventivi. 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. Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.</p>

		condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni. Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.	Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nell'attività i nuovi venuti e presta loro aiuto.
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE PROGETTARE COLLABORARE E PARTECIPARE RISOLVERE PROBLEMI AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017	
CAMPI DI ESPERIENZA		TUTTI	
SCUOLA DELL’INFANZIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al contesto. Valutare alternative e prendere decisioni nelle situazioni ludiche e nelle attività collettive. Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Pianificare e organizzare il proprio lavoro. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare	Il bambino: <ul style="list-style-type: none">Assume spontaneamente iniziative di gioco e di lavoro.Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.Riferisce come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioniIndividua semplici soluzioni a problemi di esperienzaPrende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilitàIpotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo	<ul style="list-style-type: none">Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.Sostenere le proprie opinioni argomentandole in modo semplice, ma pertinente.Giustificare le scelte con semplici spiegazioniFormulare proposte di lavoro, di giocoConfrontare la propria idea con quella altrui.Conoscere i ruoli nei diversi contesti di gioco, di vita, di lavoro.Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d’esperienzaFormulare ipotesi di soluzione.Organizzare dati su schemi e tabelle con l’aiuto dell’insegnante.Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.Cooperare con i compagni in situazione di gioco e di lavoro.Raccontare le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.	<ul style="list-style-type: none">Regole della discussioneI ruoli e le loro funzioniModalità di rappresentazione grafica: schemi tabelle, graficiModalità di decisioneFasi di un’azione

strategie di problem solving.	svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco ▪ Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni		
-------------------------------	---	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA - ABILITA' E CONOSCENZE SPECIFICHE	
ABILITÀ ANNI 3-4-5	CONOSCENZE ANNI 3-4-5
<ul style="list-style-type: none">▪ Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto▪ Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti▪ Giustificare le scelte con semplici spiegazioni▪ Formulare proposte di lavoro, di gioco.▪ Confrontare la propria idea con quella altrui▪ Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro▪ Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza▪ Formulare ipotesi di soluzione▪ Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza▪ Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante▪ Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento▪ Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro▪ Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti	<ul style="list-style-type: none">▪ Regole della discussione▪ I ruoli e la loro funzione▪ Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)▪ Fasi di un'azione▪ Modalità di decisione
MICRO- ABILITA'	
ANNI 3-4	ANNI 5
<ul style="list-style-type: none">▪ Discute su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni▪ Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare▪ Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa▪ "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione▪ Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura▪ Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI (Modelli)	
<ul style="list-style-type: none">Prende iniziative di gioco e di lavoro.Collabora e partecipa alle attività collettive.Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un giocoEsprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.		<ul style="list-style-type: none">Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni.Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare.Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa.Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura.Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.	
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA COMPETENZA IMPRENDITORIALE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Opportunamente guidato: l'alunno sostiene le proprie opinioni con elementari argomentazioni. In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. Assume iniziative solo in contesti noti. Descrive le fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.	In modo abbastanza autonomo: l'alunno giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Riconosce i problemi incontrati in contesti di esperienza e si pone domande su come superarli. Spiega le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito.	In autonomia: l'alunno opera scelte tra due alternative, motivandole. Esprime giudizi e valutazioni sul proprio lavoro. Sostiene la propria opinione motivandola. Formula proposte di gioco e di lavoro e partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi.	In piena autonomia: l'alunno opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con valide motivazioni, ascoltando anche il punto di vista degli altri. Esegue consegne anche in contesti nuovi e porta a termine in autonomia i compiti affidatigli. Assume spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, apportando contributi originali e aiutando i compagni in difficoltà.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE IMPARARE AD IMPARARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017		
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI - RELIGIONE		
SCUOLA DELL’INFANZIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Scoprire, attraverso l’esperienza religiosa, la persona e l’insegnamento di Gesù, da cui si apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e di donne uniti nel suo nome. Conoscere i principali segni del Cristianesimo presenti nell’ambiente. Imparare alcuni termini specifici del Cristianesimo ascoltando semplici racconti biblici. Sviluppare atteggiamenti di	Il bambino: <ul style="list-style-type: none">▪ Scopre nel Vangelo la persona e l’insegnamento di Gesù.▪ Matura un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.▪ Riconosce nei segni del corpo l’esperienza propria e altrui per cominciare a manifestare la propria interiorità e le proprie emozioni.▪ Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurati tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte) per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.▪ Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto da i cristiani, come dono di Dio, per	IL SÉ E L’ALTRO <ul style="list-style-type: none">▪ 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. IL CORPO IN MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none">▪ Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione. IMMAGINI-SUONI-COLORI <ul style="list-style-type: none">▪ Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. I DISCORSI E LE PAROLE <ul style="list-style-type: none">▪ Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi. LA CONOSCENZA DEL MONDO	<ul style="list-style-type: none">▪ Semplici racconti biblici ed evangelici▪ La figura di Gesù, attraverso le sue parole e le sue azioni▪ Alcuni segni sacramentali▪ Le feste e le solennità principali▪ Segni e luoghi religiosi presenti sul territorio

responsabilità nei confronti del mondo e della vita.	sviluppare sentimenti e atteggiamenti di responsabilità.	Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà	
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI (<i>Modelli</i>)	
<ul style="list-style-type: none">▪ Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simbolo preghiera, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel m ondo, imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.		<ul style="list-style-type: none">○ Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l’attività mimicogestuale○ Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione situazioni, testi ascoltati○ Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto.	
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Il bambino sa raccontare semplici episodi biblici e sa apprezzare l’armonia e la bellezza del creato.	Il bambino si riconosce nel gruppo religioso di appartenenza e esprime con parole o gesti il proprio vissuto religioso	I bambino accetta la diversità degli altri sa porsi in modo rispettoso verso i compagni con differente cultura. Collabora coi compagni nei vari momenti: festa, gioco, routine.	Il bambino incomincia a sentirsi parte anche della Comunità cristiana.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017	
CAMPI DI ESPERIENZA		IMMAGINI, SUONI E COLORI	
SCUOLA DELL’INFANZIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Sviluppare le capacità cognitive e relazionali.</p> <p>Rielaborare produzioni di vario tipo, utilizzando tecniche, materiali e strumenti diversi.</p> <p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Utilizzare il linguaggio musicale ai fini espressivi e comunicativi.</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative.Sa utilizzare materiale e strumenti, tecniche espressive e creative.Scopre le potenzialità offerte dalle tecnologie.Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali...).Sa utilizzare voce, corpo e oggetti per produrre semplici sequenze sonoro-musicali.	<ul style="list-style-type: none">Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...).Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione: il disegno, la pittura, attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, ...Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti.Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all’attività da svolgere.Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell’ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.	<ul style="list-style-type: none">Le caratteristiche di luoghi familiari, quali : paesaggi, giardini, piazze ...Fruizione e osservazione di opere d’arte.Fotografia, cinema, digitale.I cinque sensi.Il gioco simbolicoMusica di vario genere, spettacoli teatrali, musicali, visivi e di animazione.Drammatizzazione di storie e rappresentazione nel linguaggio grafico- pittorico e manipolativo.Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea

SCUOLA DELL'INFANZIA - ABILITA' E CONOSCENZE SPECIFICHE	
ABILITÀ ANNI 3-4	CONOSCENZE ANNI 3-4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplora materiali diversi con tutti sensi. ▪ Manipola materiali scoprendo le diverse potenzialità espressive e comunicative. ▪ Distingue immagini, forme e colori e oggetti osservando la propria realtà. ▪ Sperimenta la musica come linguaggio universale. ▪ Discrimina suoni e rumori nell'ambiente circostante. ▪ Sperimenta il contatto con i media. ▪ Percepisce le diverse sonorità utilizzando la voce, del corpo, oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Principali forme di espressione artistica ▪ Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea ▪ Gioco simbolico
ABILITA' E CONOSCENZE SPECIFICHE	
ABILITÀ ANNI 5	CONOSCENZE ANNI 5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. ▪ Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. ▪ Usa diverse tecniche per colorare. ▪ Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. ▪ Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire. ▪ Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conosce elementi per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi ▪ Principali forme di espressione artistica ▪ Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea ▪ Gioco simbolico
MICRO- ABILITA'	
ANNI 3-4	ANNI 5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplora e sperimentare materiali e diverse forme di espressione artistica. ▪ Utilizza il corpo e la voce per imitare e produrre. ▪ Si esprime attraverso attività manipolative. ▪ Interagisce con i compagni in modo libero e guidato. ▪ Sviluppa la sensibilità musicale e favorire la fruizione. ▪ Utilizza diverse tecniche e materiale in modo creativo. ▪ Sperimenta linguaggi sonori e verbali per esprimersi. ▪ Rafforza le proprie capacità di motricità fine. ▪ Realizza i colori composti. ▪ Realizza semplici manufatti seguendo le istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare brani musicali. ▪ Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni. ▪ Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di drammatizzazione. ▪ Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. ▪ Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare ed esprimersi attraverso di esse. ▪ Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni, dell'ambiente e del corpo.

	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri
--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI (<i>Modelli</i>)	
<ul style="list-style-type: none">▪ Utilizzare il gioco simbolico.▪ Inventare storie.▪ Rappresentare graficamente storie.▪ Cogliere ed analizzare i particolari di un paesaggio.▪ Mostra interesse per l'arte.▪ Utilizzare materiali diversi.▪ Utilizzare diverse tecniche espressive.▪ Ascoltare e discriminare suoni.▪ Usare la voce nel canto in modo appropriato.		<ul style="list-style-type: none">○ Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi (con filmati o conversazioni in classe, con griglia di osservazione) rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione.○	
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA IMMAGINI, SUONI, COLORI			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio. Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi. Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo. Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori. Riproduce semplici ritmi sonori.	Esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione. Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare. Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti. Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi. Riproduce suoni, rumori, ritmi. Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati. Canta semplici canzoncine.	Esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico. Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici. Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo. Usa diverse tecniche coloristiche. Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire. Manifesta apprezzamento per spettacoli di vario tipo, opere d'arte e musicali, ed esprime semplici giudizi , seguendo il proprio gusto personale.	Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 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. 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, esprimendo anche proprie valutazioni. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

		Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici. Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.	Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017	
CAMPI DI ESPERIENZA		IL CORPO E IL MOVIMENTO	
SCUOLA DELL’INFANZIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo Utilizzare nell’esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	Il bambino: <ul style="list-style-type: none">▪ Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.▪ Riconosce 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.▪ Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l’uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all’interno della scuola e all’aperto.	<ul style="list-style-type: none">▪ Acquisire gli schemi motori di base ed utilizzarli correttamente in relazione allo spazio, al tempo, nel rispetto di se e degli altri.▪ Riconoscere i ritmi del proprio corpo e adottare pratiche corrette per la cura di se, di igiene e di una sana alimentazione.▪ Comprendere all’interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l’importanza di rispettarle.▪ Maturare una buona autonomia di base.▪ Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.▪ Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione: il disegno, la pittura, attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.▪ Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.▪ Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.	<ul style="list-style-type: none">▪ Schema corporeo e differenze di genere. Concetti quali: davanti - dietro, sopra -sotto, destra -sinistra.▪ Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea▪ Il gioco simbolico Alimenti che ci fanno crescere bene.▪ I pericoli dell’ambiente e i comportamenti sicuri▪ Le regole di igiene del corpo e dell’ambiente.▪ Le regole dei giochi e il proprio turno.

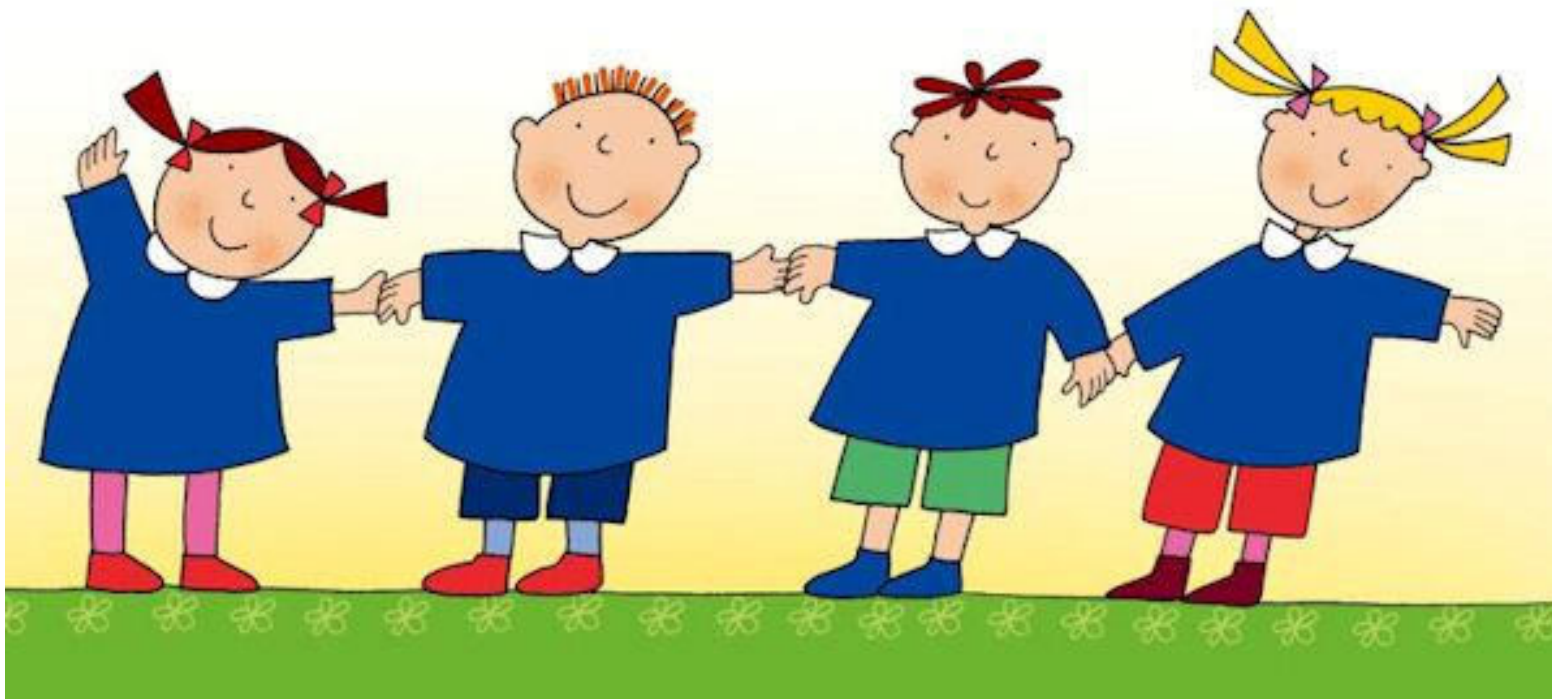
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva ▪ Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 		
--	--	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA - ABILITA' E CONOSCENZE SPECIFICHE	
ABILITÀ ANNI 3-4	CONOSCENZE ANNI 3-4
<ul style="list-style-type: none">▪ Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia▪ Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.▪ Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.▪ Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare	<ul style="list-style-type: none">▪ Riconosce la differenza di genere▪ Regole di igiene del corpo e degli ambienti▪ Gli alimenti Il movimento sicuro
ABILITA' E CONOSCENZE SPECIFICHE	
ABILITÀ ANNI 5	CONOSCENZE ANNI 5
<ul style="list-style-type: none">▪ Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi▪ Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza▪ Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi▪ Rispettare le regole nei giochi▪ Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	<ul style="list-style-type: none">▪ Riconosce la differenza di genere▪ Regole di igiene del corpo e degli ambienti▪ Gli alimenti Il movimento sicuro▪ I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri▪ Le regole dei giochi
MICRO- ABILITA'	
ANNI 3-4	ANNI 5
<ul style="list-style-type: none">▪ Provvedere alla cura della propria persona con l'aiuto dell'adulto▪ Conoscere le corrette abitudini igieniche▪ Percepire globalmente il proprio corpo▪ Acquisire fiducia nelle proprie capacità motorie di base▪ Sperimentare e utilizzare alcuni gesti comunicativi▪ Percepire e produrre ritmi con il proprio corpo▪ Coordinare i movimenti in relazione allo spazio	<ul style="list-style-type: none">▪ Comunicare una situazione e un'espressione mediante l'espressività corporea▪ Riconoscere i ritmi fisiologici del proprio corpo▪ Sviluppare un corretto spirito competitivo nel rispetto delle regole del gioco▪ Mantenere l'equilibrio corporeo in situazioni statiche e dinamiche▪ Finalizzare la simultaneità degli schemi motori al conseguimento di un obiettivo comune

<ul style="list-style-type: none">▪ Sviluppare la coordinazione oculo-manuale▪ Assumere diverse posizioni del corpo nello spazio			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI (<i>Modelli</i>)	
<ul style="list-style-type: none">▪ Riconosce le varie parti del corpo.▪ Riconosce le differenze sessuali.▪ Rappresenta il corpo sia fermo che in movimento.▪ Si muove nello spazio.▪ Sa adattarsi ad un'alimentazione corretta.▪ Usa correttamente gli oggetti necessari per una corretta igiene.▪ Valuta i rischi nell'esecuzione del gesto.▪ Rispetta le regole nel gioco.▪ Rispetta il proprio turno.▪ Si veste e sveste da solo.▪ Mangia autonomamente.		<ul style="list-style-type: none">○ Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi (con filmati o conversazioni in classe, con griglia di osservazione) rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione.○	
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA IL CORPO E IL MOVIMENTO			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi. Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaio e forchetta e maneggia il coltello con la sorveglianza dell'adulto. Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo. Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante. Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare. Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni. Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.	Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà. Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti. Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità. Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.	Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo. Riconosce e sa esprimere i bisogni fisiologici; i ritmi del corpo, connessi anche alle routine della giornata; distingue le differenze sessuali su di sé, sui compagni, su rappresentazioni grafiche. Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli. Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.	Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce 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. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Rispetta le regole nei giochi e nel movimento, individua rischi possibili e li evita

	<p>Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare.</p> <p>Segue semplici ritmi attraverso il movimento Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine.</p> <p>Rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente.</p>	<p>Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare,colorare)</p> <p>Si muove seguendo accuratamente ritmi</p> <p>Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto.</p> <p>Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni da fermo e in movimento.</p>	<p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e lo rappresenta fermo e in movimento..</p>
--	--	---	---

CURRICOLO VERTICALE SCUOLA PRIMARIA



LE COMPETENZE TRASVERSALI IN USCITA DALLA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA	INDICATORE	DESCRITTORI
Comunicare	Comprendere Produrre Rappresentare Transcodificare	<p>Leggere ad alta voce in modo scorrevole ed espressivo brevi testi di vario genere.</p> <p>Comprendere messaggi comunicativi di genere diverso e di diversa complessità, trasmessi utilizzando diversi linguaggi (verbale, matematico, scientifico, simbolico,...) anche mediante supporti cartacei e informatici.</p> <p>Rielaborare i messaggi ricevuti utilizzando codici comunicativi diversi.</p> <p>Utilizzare i linguaggi di base appresi per descrivere eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni e conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.</p> <p>Intervenire nelle diverse situazioni comunicative rispettando l'argomento e considerando le informazioni date.</p> <p>Riferire autonomamente e in maniera chiara e corretta un'esperienza o un fatto o un evento.</p> <p>Scrivere in maniera corretta e comprensibile testi di vario genere.</p>
Imparare ad imparare	Partecipare Organizzare Produrre Riflettere Valutare	<p>Analizzare le proprie capacità nella vita scolastica riconoscendone i punti di debolezza e i punti di forza e saperli gestire.</p> <p>Partecipare attivamente alle attività individuali e di gruppo con contributi personali, originali.</p> <p>Osservare, raccogliere, tabulare dati; memorizzare concetti, regole, modelli.</p> <p>Riflettere sui propri comportamenti e mettere in atto strategie per cercare di modificare comportamenti scorretti</p> <p>Organizzare il proprio lavoro usando strategie adeguate</p> <p>Utilizzare in modo autonomo gli strumenti e rispettare i tempi richiesti.</p>
Progettare	Progettare Organizzare Valutare	<p>Riconosce punti di forza e/o difficoltà nel proprio modo di operare</p> <p>Organizza il lavoro e gestisce il materiale in modo autonomo</p> <p>Trasferire le conoscenze e le competenze acquisite in contesti diversi.</p> <p>Formulare piani di azione.</p> <p>Stabilire obiettivi significativi e realistici da perseguire.</p> <p>Scegliere soluzioni adeguate.</p> <p>Elaborare e realizzare attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese, valutandone difficoltà e possibilità di riuscita.</p> <p>Verificare e valutare i risultati raggiunti.</p>
Collaborare e Partecipare	Partecipare Confrontarsi Interagire Collaborare	<p>Costruire e mantenere relazioni positive con i coetanei e con gli adulti.</p> <p>Collaborare e interagire con gli altri per la realizzazione di attività o giochi.</p> <p>Gestire e risolvere i conflitti mantenendo relazioni positive con gli altri.</p> <p>Rispettare i diversi punti di vista. Riconoscere e rispettare le diversità</p> <p>Riconoscere i diritti fondamentali degli altri.</p> <p>Esprimere il proprio punto di vista in funzione della soluzione del problema.</p> <p>Valorizzare le proprie e le altrui capacità.</p>

Agire in modo autonomo e responsabile	Partecipare Organizzare Prevedere Riflettere Valutare Intraprendenza Responsabilità	Mostra iniziativa e creatività nelle attività scolastiche. Scegliere, il materiale necessario e più adatto per lo svolgimento di attività. Organizzare in modo autonomo ed efficace le proprie attività. Assolvere gli obblighi scolastici con responsabilità. Rispettare le regole condivise. Prevedere e valutare le conseguenze del proprio agire
Risolvere problemi	Valutare Problematizzare Costruire ipotesi Utilizzare strategie adeguate	Riconoscere situazioni che richiedono una risposta. Formulare ipotesi di soluzione, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando i dati a disposizione. Trovare soluzioni adeguate per la risoluzione di problemi
Individuare collegamenti e relazioni	Classificare Confrontare Collegare Comprendere la complessità Comunicare	Selezionare le informazioni necessarie allo svolgimento di un compito Individuare e comprende il nesso causa-effetto di fenomeni ed eventi riferiti ad esperienze personali e di studio. Sintetizzare oralmente o per iscritto le informazioni contenute in testi scritti e orali affrontati in classe
Acquisire ed interpretare l'informazione	Acquisire Valutare Rielaborare Comunicare	Ricerca informazioni utili al proprio apprendimento, anche in contesti diversi da quelli disciplinari e prettamente scolastici. Interiorizzare l'informazione ed è in grado di riutilizzarla Individuare ragionamenti errati Esprimere un'opinione personale su un fatto o un evento accaduto.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		<i>Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018)</i> <i>Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012)</i> <i>Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018)</i> <i>D.L n.62/2011; D.M. n.742/2017</i>	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO		ITALIANO	
SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l’interazione comunicativa verbale in vari contesti	L’alunno: <ul style="list-style-type: none">▪ Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, argomentazione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti, rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti al contesto.▪ Ascolta e comprende testi orali diretti o trasmessi dai media cogliendone il senso globale, le informazioni principali, le inferenze e lo scopo.	ASCOLTO E PARLATO <ul style="list-style-type: none">▪ Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta su vissuti personali, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.▪ Comprendere consegne e istruzioni relative all’esecuzione delle attività scolastiche ed extrascolastiche.▪ Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni e mediare le proprie opinioni in modo chiaro e pertinente.▪ Comprendere le informazioni essenziali di un’esposizione, di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini, documentari,...)▪ Formulare domande precise e pertinenti, di spiegazione e di approfondimento, durante o dopo l'ascolto.▪ Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.▪ Organizzare un breve discorso orale circa una tematica affrontata in classe attraverso un intervento strutturato in precedenza o attraverso un’esposizione di scaletta o di una mappa.	<ul style="list-style-type: none">▪ Principali strutture grammaticali della lingua italiana.▪ Elementi di base delle funzioni della lingua.▪ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.▪ Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.▪ Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale.▪ Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo.▪ Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi.▪ Principali connettivi logici.
Leggere, comprendere ed	<ul style="list-style-type: none">▪ Legge e comprende semplici testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni	LETTURA <ul style="list-style-type: none">▪ Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.	

interpretare testi scritti di vario tipo	<p>principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Legge semplici testi di vario tipo facenti parte della letteratura dell'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. ▪ Individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi e/o inferenze utili a risolvere i nodi della comprensione. ▪ Sfruttare le informazioni di titoli, immagini e didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. ▪ Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (ad esempio sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.). ▪ Seguire istruzioni scritte per realizzare procedimenti, prodotti, attività e regolare comportamenti. ▪ Leggere testi narrativi, in lingua italiana contemporanea e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici. ▪ Tecniche di lettura analitica e sintetica. ▪ Tecniche di lettura espressiva. ▪ Denotazione e connotazione ▪ Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici, pragmatico-sociali vicini all'esperienza dei bambini. ▪ Uso dei dizionari. ▪ Principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi).
Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrive semplici testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli e trasformandoli. 	<p>SCRITTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. ▪ Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. ▪ Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti; lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico, o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. ▪ Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. ▪ Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. ▪ Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). ▪ Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. ▪ Produrre testi creativi sulla base di modelli dati ▪ (filastrocche, racconti brevi, poesie). 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. ▪ 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"> ▪ Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso. ▪ Capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 	<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere e utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). ▪ 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 (somiglianze, differenze, appartenenza ad un campo semantico). ▪ Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole (parole semplici, derivate, composte). • Comprendere le principali relazioni di significato. • Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. ▪ Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. 	
Riflettere sulla lingua e sulle regole di funzionamento	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riflette sui testi e propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. ▪ È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e di lingue differenti (plurilinguismo). 	<p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONI 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 geografico, sociale e comunicativo. ▪ Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). ▪ Riconoscere l'organizzazione del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. ▪ Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; 	

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice; alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi. 	<p>riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (come <i>e, m a, infatti, perché, quando</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori. 	
--	--	---	--

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
SCUOLA PRIMARIA - ITALIANO

ABILITA'

Fine classe prima scuola primaria	Fine classe seconda scuola primaria	Fine classe terza scuola primaria	Fine classe quarta scuola primaria	Fine classe quinta scuola primaria
<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) intervenendo in modo pertinente. Comprendere l'argomento principale di discorsi affrontati in classe. Ascoltare brevi testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riferire informazioni pertinenti con domande stimolo dell'insegnante. Raccontare storie personali esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia comprensibile per chi ascolta, con l'aiuto di domande stimolo dell'insegnante. Recitare conte, filastrocche, poesie. Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti con la guida di immagini, schemi, domande. 	<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi altrui. Comprendere l'argomento principale di discorsi affrontati in classe. Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riferire informazioni pertinenti in modo sufficientemente coerente e coeso. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico, esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia comprensibile per chi ascolta, con l'aiuto di domande stimolo dell'insegnante Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti anche con domande guida poste dall'insegnante. 	<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti 	<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...). Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. 	<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...). • Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. ▪ Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.
<p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) nella modalità ad alta voce. ▪ Leggere brevi testi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le principali informazioni con l'aiuto di domande stimolo dell'insegnante. ▪ Comprendere semplici e brevi testi di tipo diverso, continui (racconti, testi descrittivi, semplici e brevi testi informativi) e non continui (tabelle con dati legati a esperienze pratiche, elenchi, istruzioni), in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. ▪ Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi (brevi fiabe, racconti, filastrocche) 	<p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce sia in quella silenziosa, con sufficiente correttezza e scorrevolezza. ▪ Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo, con l'aiuto di domande guida dell'insegnante. ▪ Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni, anche con l'aiuto di domande guida. ▪ Comprendere testi di tipo diverso, continui e non 	<p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. ▪ Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. ▪ Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. ▪ Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. 	<p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. ▪ Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. ▪ Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. ▪ Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. ▪ Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe 	<p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. ▪ Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. ▪ Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. ▪ Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. ▪ Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe

mostrando di saperne cogliere il senso globale, con l'aiuto di domande stimolo dell'insegnante.	<p>continui legati ad esperienze pratiche, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. ▪ Leggere semplici testi di divulgazione messi a punto per i primi anni di scolarizzazione, per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. ▪ Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. 	<p>partire dai quali parlare o scrivere.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ricercare informazioni in testi ▪ Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. ▪ Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. ▪ Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. ▪ Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. ▪ Ricercare informazioni in testi 	<p>ecc.) per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. ▪ Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. ▪ Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.
Scrittura	Scrittura	Scrittura	Scrittura	Scrittura
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire le capacità percettive e manuali necessarie per l'ordine della scrittura nello spazio grafico. Scrivere sotto dettatura, comunicare per iscritto con frasi semplici in brevi testi legati 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire le capacità percettive e manuali necessarie per l'ordine della scrittura nello spazio grafico. Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. ▪ Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. ▪ Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. ▪ Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative

<p>all'esperienza quotidiana (scolastica o familiare).</p>	<p>con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrivere sotto dettatura, comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione fino ad ora apprese. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). ▪ Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. 	<p>informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti; lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. ▪ Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. ▪ Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. ▪ Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). ▪ filastrocche, racconti brevi, poesie). ▪ Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo 	<p>a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti; lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. ▪ Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. ▪ Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. ▪ Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. ▪ Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). ▪ Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. ▪ Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni
--	--	---	--	---

			<p>verbale con materiali multimediali.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. ▪ Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. ▪ Produrre testi creativi sulla base di modelli dati 	<p>sintattiche dei principali segni interpuntivi.</p>
	<p><i>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto, con domande stimolo, sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. ▪ Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. ▪ Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. ▪ Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso, con la guida dell'insegnante. 	<p><i>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. ▪ Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. ▪ Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. ▪ Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. 	<p><i>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). ▪ 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 (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). ▪ Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. 	<p><i>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). ▪ 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 (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). ▪ Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. ▪ Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. ▪ Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. ▪ 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 il dizionario come strumento di consultazione
<p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere se una frase è o no completa, attraverso la riflessione intuitiva basata sulla conoscenza della lingua parlata. ▪ Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare con relativa pertinenza le conoscenze ortografiche finora apprese. 	<p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Confrontare testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.) ▪ Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). ▪ Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche finora apprese, nella propria produzione scritta. 	<p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Confrontare testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.) ▪ Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). ▪ Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. 	<p>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 geografico, sociale e comunicativo. ▪ Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). ▪ Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). ▪ Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice (predicato, soggetto e complementi) ▪ Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere 	<p>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 geografico, sociale e comunicativo. ▪ Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). ▪ Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). ▪ Riconoscere l'organizzazione del nucleo della frase: predicato, soggetto, complementi diretti e indiretti. ▪ Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (come e, o, ma, infatti, perché, quando, sebbene, seppure,)

			le congiunzioni di uso più frequente (come e, ma, infatti, perché, quando) <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.
--	--	--	---	--

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE SCUOLA PRIMARIA - ITALIANO				
MICRO-ABILITA'				
Fine classe prima scuola primaria	Fine classe seconda scuola primaria	Fine classe terza scuola primaria	Fine classe quarta scuola primaria	Fine classe quinta scuola primaria
<ul style="list-style-type: none"> Rispondere con comportamenti adeguati a richieste verbali: una sola richiesta (es. per favore apri la porta) due richieste sequenziali, (prendi la matita e disegna) due richieste alternative (colora con i pennarelli o le matite), una richiesta espressa in forma negativa (usa i pastelli non i pennarelli) 	<ul style="list-style-type: none"> Rispondere oralmente in modo adeguato a semplici domande: con l'uso di nessi logici elementari (perché, quando) che implicano giudizi di valore (ti piace?, secondo te è meglio?) ipotetiche in modo logico anche se non in forma linguisticamente corretta (ti piacerebbe...?, se tu fossi...?) domande sul contenuto di 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni,) selezionando le informazioni principali e individuando lo scopo Individuare i dati essenziali espliciti e impliciti di un testo narrativo (chi-dove-quando-come-perché) Comprendere il contenuto di brevi registrazioni e videoregistrazioni (fiabe, 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni,) selezionando le informazioni principali e individuando lo scopo Individuare i dati essenziali espliciti e impliciti di un testo narrativo (chi, dove, come, quando, perché) Individuare i dati essenziali di un testo espositivo: 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni) selezionando le informazioni principali e individuando lo scopo Individuare i dati essenziali espliciti e impliciti di un testo narrativo (chi, dove, come, quando, perché), i dati essenziali di un testo espositivo: argomento, parola- chiave, nessi logici,

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rispondere oralmente in modo adeguato a semplici domande: domande concrete (come ti chiami...), con l'uso di nessi logici elementari: perché, quando (ieri, oggi, domani) domande sul contenuto di conversazioni e narrazioni (chi, quando, perché, dove) chiedere informazioni. ▪ Riferire su argomenti noti o di interesse: un'esperienza personale in modo comprensibile. ▪ Intervenire nella conversazione: spontaneamente rispettando il turno ▪ Nell'esposizione orale: pronunciare le parole in modo corretto ▪ Leggere e comprendere semplici testi con l'aiuto di domande guida (chi, dove, quando) e/o con risposte a scelta multipla: brevi e semplici brani di tipo narrativo ▪ Mettere in corrispondenza testo scritto con immagini Ricostruire un breve testo narrativo riordinando le sequenze con l'aiuto di immagini. ▪ Leggere e comprendere il contenuto di una filastrocca individuando l'argomento ▪ Data una sequenza di immagini scrivere un testo didascalico ▪ Riordinare semplici frasi 	<p>conversazioni e narrazioni (chi, quando, perché, dove)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Porre domande su consegne o richieste non capite o su termini non noti. ▪ Riferire su argomenti noti o di interesse: un'esperienza personale utilizzando gli indicatori spazio temporali (prima, dopo, ieri, oggi, domani, mentre; sopra, sotto davanti, dietro, dentro, fuori un'esperienza personale usando nessi causali (perché, perciò, quindi). ▪ In modo sequenzialmente corretto: racconti, fiabe, storie ▪ Intervenire nella conversazione: rispettando il turno rispettando l'argomento formulando domande e producendo risposte adeguate alla situazione dialogica. ▪ Nell'esposizione orale: utilizzare un lessico appropriato usare indicatori spazio temporali usare frasi strutturalmente corrette ▪ Leggere e comprendere semplici testi con l'aiuto di domande guida (chi, dove, quando) e/o con risposte a scelta multipla: brani di tipo narrativo, (con frasi coordinate e soggetto esplicito) brani di tipo descrittivo riferiti a persone, animali e cose ▪ Ricavare informazioni esplicite presenti in un testo (chi, cosa fa, come, perché...) 	<p>cartoni animati, documentari): individuare l'argomento, i dati essenziali, parafrasare Riferire esperienze personali con chiarezza e coerenza (utilizzare correttamente gli indicatori spaziali, temporali e i nessi logici)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo testi di vario tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, poetico) ▪ Individuare i dati essenziali espliciti presenti in un testo ▪ Riconoscere i vari tipi di testo: narrativo: favola, fiaba, miti e leggende, racconto fantastico, racconto umoristico, lettera, diario, cronaca, racconto d'avventura, racconto fantascientifico, racconto dell'horror, racconto umoristico descrittivo: persone, animali, oggetti, ambienti, eventi pragmatico-sociale: testo regolativo (ricette, norme, regolamenti, istruzioni varie, simboli) testo pratico- strumentale (avvisi, manifesti, telegrammi, moduli vari) testo poetico fumetto Individuare la struttura dei vari testi: narrativo, descrittivo, poetico versi e strofe Individuare l'argomento generale e lo scopo principale nei vari tipi di testo proposti. Operare 	<p>argomento, parola-chiave, nessi logici.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere il contenuto di brevi registrazioni e videoregistrazioni (fiabe, cartoni animati, documentari): individuare l'argomento, i dati essenziali, parafrasare ▪ Individuare dati e fare inferenze relativamente ad un testo analizzato ▪ Individuare i dati di un testo descrittivo (ordine, punto di vista, dati sensoriali e legami spazio- temporali) ▪ Individuare il significato di nuovi termini in base al contesto in cui sono collocati Intervenire nelle diverse situazioni comunicative rispettando l'argomento. ▪ Riferire esperienze personali con chiarezza e coerenza (utilizzare correttamente gli indicatori spaziali e temporali e i nessi logici) ▪ Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni) selezionando le informazioni principali e individuando lo scopo ▪ Individuare i dati essenziali espliciti e impliciti di un testo narrativo (chi, dove, come, quando, perché) e di un testo espositivo: argomento, parola-chiave, nessi logici. ▪ Comprendere brevi registrazioni e videoregistrazioni (fiabe, cartoni animati, 	<p>terminologia specifica e parafrasare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere il contenuto di registrazioni e videoregistrazioni (fiabe, cartoni animati, documentari): individuare l'argomento, i dati essenziali, parafrasare, sintetizzare. ▪ Individuare dati e fare inferenze: ▪ Individuare i dati di un testo descrittivo (ordine, punto di vista, dati sensoriali e legami spazio- temporali) ▪ Individuare il significato di nuovi termini in base al contesto ▪ Intervenire nelle diverse situazioni comunicative rispettando l'argomento e considerando le informazioni date ▪ Utilizzare diversi registri linguistici in rapporto alla situazione comunicativa ▪ Organizzare l'esposizione orale/scritta secondo schemi logici- riassuntivi ▪ Riferire esperienze personali con chiarezza e coerenza (utilizzando correttamente gli indicatori spaziali e temporali e i nessi logici) ▪ Esprimersi con un lessico appropriato utilizzando le opportunità offerte dalle varie discipline ▪ Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo testi di vario tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, poetico)
---	--	--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nei testi descrittivi individuare: i dati sensoriali (cosa vede, sente, tocca) informazioni sul carattere e comportamento (di persone e animali) ▪ Comprendere il significato di semplici testi regolativi eseguendone le istruzioni (percorsi, regole di gioco) ▪ Leggere e comprendere il contenuto di una filastrocca individuando l'argomento e le informazioni esplicite ▪ Leggere tabelle, schemi riassuntivi e ricavarne informazioni ▪ Leggere con correttezza e scorrevolezza. ▪ Data una sequenza di immagini, scrivere un testo didascalico ▪ Scrivere racconti di esperienza quotidiana, fatti accaduti partendo da alcuni elementi dati (chi, dove, quando; accade un fatto; conclusione) Usare correttamente i digrammi e altri suoni particolari: chi, che, ghi, ghe, gn, gl, sc, qu, cu, cqu, mp, mb; ▪ Usare correttamente le doppie sotto dettatura ▪ Distinguere in una frase: articolo, nome, distinguendo: nomi di cose, di persone, di animali; genere e numero, aggettivi qualificativi e verbo ▪ Usare l'accento sotto dettatura ▪ Usare l'apostrofo 	<p>una sintesi: ricercando, individuando e sottolineando le informazioni più importanti e significative in un testo narrativo semplice per struttura e linguaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Produrre testi narrativi, utilizzando la struttura specifica: introduzione (personaggi, luogo, tempo), parte centrale (sviluppo della vicenda), conclusione (sequenza finale) utilizzando i connettivi logici e spazio temporali ▪ Produrre testi descrittivi di: persone (età, aspetto fisico, abbigliamento, hobbies, comportamento, carattere) animali (razza, aspetto fisico, comportamento, abitudini) ambienti e paesaggi (parole dello spazio, ordine di presentazione, percorso dello sguardo) oggetti (collocazione, forma, materiali, uso...) Individuare gli elementi di una situazione comunicativa (emittente, destinatario, messaggio) ▪ Usare il punto fermo, la virgola in elenchi di parole o azioni, il punto di domanda e il punto esclamativo. ▪ Individuare i rapporti semantici fra le parole: sinonimi, contrari- omonimi Individuare l'ordine alfabetico con l'uso del vocabolario ▪ Classificare i nomi in base a criteri dati 	<p>documentari): individuare l'argomento, i dati essenziali, parafrasare, Individuare dati e fare inferenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare i dati di un testo descrittivo (ordine, punto di vista, dati sensoriali e legami spazio-temporali) ▪ Individuare il significato di nuovi termini in base al contesto ▪ Intervenire nelle diverse situazioni comunicative rispettando l'argomento. ▪ Riferire esperienze personali con chiarezza e coerenza (utilizzare correttamente gli indicatori spaziali e temporali e i nessi logici) ▪ Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo testi di vario tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, poetico) ▪ Individuare i dati essenziali espliciti ed impliciti di un testo argomentativo-espositivo ▪ Riconoscere i vari tipi di testo: narrativo: favola, fiaba, miti e leggende, racconto fantastico, racconto realistico, racconto umoristico, lettera, diario, cronaca, racconto d'avventura, racconto fantascientifico, racconto dell'horror, racconto umoristico descrittivo: persone, animali, oggetti, ambienti, eventi espositivo: storico, geografico, scientifico pragmatico- 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare i dati essenziali espliciti ed impliciti di un testo ▪ Riconoscere i vari tipi di testo: narrativo: favola, fiaba, miti e leggende, racconto fantastico, racconto realistico, racconto umoristico, lettera, diario, cronaca, racconto d'avventura, racconto fantascientifico, racconto dell'horror, racconto umoristico descrittivo: persone, animali, oggetti, ambienti, eventi espositivo: storico, geografico, scientifico pragmatico-sociale: testo persuasivo (pubblicitario) testo regolativo (ricette, norme, regolamenti, istruzioni varie, simboli) testo pratico-strumentale (avvisi, manifesti, telegrammi, moduli vari) testo poetico fumetto giornali giochi linguistici (cruciverba, rebus, acrostico) ▪ Individuare la struttura dei vari testi: narrativo, descrittivo, espositivo, pragmatico- sociale, poetico (versi e strofe) ▪ Individuare l'argomento generale e lo scopo principale nei vari tipi di testo proposti ▪ Produrre testi narrativi: inserendo parti descrittive utilizzando la struttura specifica: introduzione (personaggi, luogo, tempo),
--	--	---	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare correttamente la divisione in sillabe ▪ Utilizzare correttamente i principali segni di punteggiatura (punto, virgola, due punti) in un elenco ▪ Individuare il significato di una parola in base al contesto ▪ Individuare in una frase il soggetto e il predicato ▪ Dividere una frase in sintagmi ▪ Espandere la frase minima in base a domande (chi, che cosa, dove, come quando) ▪ Usare i coordinativi: perciò, quindi, allora. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Distinguere gli articoli ▪ Distinguere gli aggettivi ▪ Individuare soggetto, predicato ed espansioni ▪ Usare correttamente, nella scrittura autonoma, i digrammi e altri suoni particolari: chi, che; ghi, ghe; gn , gl, sc, qu, cu, cqu, mp, mb. ▪ Usare correttamente, nella scrittura autonoma, accento, apostrofo, doppie, la lettera "h", il verbo essere alla terza persona del presente indicativo (è) 	<p>sociale: testo regolativo (ricette, norme, regolamenti, istruzioni varie, simboli)</p> <p>testo pratico-strumentale (avvisi, manifesti, telegrammi, moduli vari)</p> <p>testo poetico fumetto</p> <p>giornali giochi linguistici (cruciverba, rebus, acrostico)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare la struttura dei vari testi: narrativo, descrittivo, poetico (versi e strofe) ▪ Individuare l'argomento generale e lo scopo nei vari tipi di testo proposti ▪ Produrre testi narrativi: introducendo parti descrittive utilizzando la struttura specifica: introduzione (personaggi, luogo, tempo), parte centrale (sviluppo della vicenda), conclusione (sequenza finale) utilizzando i connettivi logici e spazio temporali (perché, perciò, infine, allora, mentre, ...) ▪ Produrre testi descrittivi di: persone (età, aspetto fisico, abbigliamento, hobbies, comportamento, carattere) animali (razza, aspetto fisico, comportamento, abitudini) ambienti e paesaggi (parole dello spazio, ordine di presentazione, percorso dello sguardo) oggetti (collocazione, forma, materiali, uso...), utilizzando dati sensoriali, dati dinamici e statici, aggettivazioni, termini specifici 	<p>parte centrale (sviluppo della vicenda) conclusione (sequenza finale) utilizzando i connettivi logici e spazio temporali (perché, perciò, infine, allora, mentre, ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Produrre testi descrittivi di: persone (età, aspetto fisico, abbigliamento, hobbies, comportamento, carattere) animali (razza, abitudini, comportamento) ambienti e paesaggi (parole dello spazio, ordine di presentazione, percorso dello sguardo) oggetti (collocazione, forma, materiali, uso...) fenomeni, eventi (parole del tempo, collocazione nel tempo, successione cronologica, durata) utilizzando: dati sensoriali dati dinamici e statici aggettivazioni termini specifici ▪ Operare una sintesi: ricercando, individuando e sottolineando le informazioni più importanti e significative in un testo narrativo ▪ Utilizzare il lessico in rapporto alla situazione comunicativa ▪ Produrre frasi e testi ortograficamente corretti ▪ Individuare gli elementi di una situazione comunicativa: ▪ Individuare lo scopo di una comunicazione ▪ Usare in modo appropriato i segni della punteggiatura ▪ Utilizzare il dizionario
--	---	---	---	---

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Operare una sintesi: ricercando, individuando e sottolineando le informazioni più importanti e significative in un testo narrativo ▪ Utilizzare il lessico in rapporto alla situazione comunicativa. Individuare gli elementi di una situazione comunicativa ▪ Individuare lo scopo di una comunicazione ▪ Usare in modo appropriato i segni di interpunzione ▪ Utilizzare il dizionario per consultarlo nella ricerca di parole sconosciute, sinonimi, contrari. ▪ Individuare i rapporti semantici fra le parole: sinonimi, contrari, omonimi, derivati, composti, alterati ▪ Classificare i nomi in base a criteri dati ▪ Distinguere gli articoli e la loro funzione ▪ Individuare nel verbo modi, tempi, persone. ▪ Individuare soggetto e predicato ▪ Distinguere il complemento oggetto e alcuni complementi indiretti ▪ Rispettare le convenzioni ortografiche 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare i rapporti semantici fra le parole: sinonimi, contrari, omonimi, derivati, composti, alterati ▪ Individuare le modalità della costruzione del lessico (prefisso, suffisso) ▪ Individuare la polisemia di una parola ▪ Classificare i nomi in base a criteri dati ▪ Distinguere gli articoli e la loro funzione ▪ Usare correttamente le varie classi di aggettivi ▪ Usare correttamente i pronomi ▪ Individuare nel verbo modi, tempi, persone ▪ Usare correttamente le voci verbali nei tempi indicativo- congiuntivo- condizionale- infinito-imperativo- gerundio ▪ Usare correttamente e riconoscere preposizioni, congiunzioni e avverbi ▪ Individuare soggetto e predicato in una frase complessa. ▪ Distinguere tra predicato verbale e predicato nominale ▪ Distinguere il complemento oggetto e i complementi indiretti ▪ Rispettare le convenzioni ortografiche
--	--	--	---	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (<i>Modelli</i>)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari. ▪ Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi. ▪ Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). ▪ Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni. ▪ Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. ▪ Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi (con filmati o conversazioni in classe, con griglia di osservazione) rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione. ○ Analizzare testi comunicativi particolari, come es. il testo pubblicitario o il notiziario, e rilevarne le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta. ○ Realizzare tornei di argomentazione rispettando la struttura del testo e argomentando su tesi conformi rispetto al proprio pensiero. ○ Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: visite a istituzioni, interviste a persone; spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento, ecc.; moderare una riunione, un'assemblea o un lavoro di gruppo; dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui; narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani...).

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

LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA ITALIANO

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi ascoltati, in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande stimolo.</p> <p>Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia ricavandone le principali informazioni esplicite.</p> <p>Scriva semplici testi narrativi relativi a esperienze dirette e concrete, costituiti da una o più frasi minime.</p> <p>Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità.</p>	<p>Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime in modo coerente esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo.</p> <p>Ascolta testi di tipo diverso letti, raccontati o trasmessi dai media, riferendo l'argomento e le informazioni principali. Ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale</p> <p>Legge semplici testi di vario genere; ne sa riferire l'argomento, gli avvenimenti principali ed esprime un giudizio personale su di essi.</p> <p>Scrive brevi testi coerenti relativi alla quotidianità e all'esperienza.</p> <p>Applica in situazioni diverse le conoscenze relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi fondamentali da permettergli una comunicazione comprensibile e coerente.</p>	<p>Interagisce nelle diverse comunicazioni in modo pertinente, rispettando il turno della conversazione. Espone oralmente argomenti appresi dall'esperienza e dallo studio, in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi-guida.</p> <p>Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.</p> <p>Utilizza alcune abilità funzionali allo studio, come le facilitazioni presenti nel testo e l'uso a scopo di rinforzo e recupero di schemi, mappe e tabelle già predisposte.</p> <p>Scrive testi coerenti relativi alla quotidianità e all'esperienza; opera semplici rielaborazioni</p>	<p>Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.</p> <p>Legge in modo corretto e scorrevole testi di vario genere; ne comprende il significato e ne ricava informazioni che sa riferire e formula su di essi giudizi personali.</p> <p>Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in</p>

		<p>(sintesi, completamenti, trasformazioni).</p> <p>Utilizza e comprende il lessico d'alto uso tale da permettergli una fluente comunicazione relativa alla quotidianità. Varia i registri a seconda del destinatario e dello scopo della comunicazione. Utilizza alcuni semplici termini specifici nei campi di studio. Individua nell'uso quotidiano termini afferenti a lingue differenti. Applica nella comunicazione orale e scritta le conoscenze fondamentali della morfologia tali da consentire coerenza e coesione.</p>	<p>relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.</p> <p>Scriva testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.</p> <p>E' consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).</p> <p>Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali e ai principali connettivi)</p>
--	--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		2. <u>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</u>	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		<i>Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018)</i> <i>Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012)</i> <i>Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018)</i> <i>D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017</i>	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO		INGLESE	
SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale,	L'alunno: <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.	ASCOLTO (comprensione orale) <ul style="list-style-type: none">Comprendere brevi dialoghi, espressioni e frasi di uso quotidiano, se pronunciate chiaramenteIdentificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.Comprendere semplici istruzioni relative a bisogni immediati. PARLATO (produzione e interazione orale)	<ul style="list-style-type: none">Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.Uso del dizionario bilingue cartaceo e on line.Corretta pronuncia e memorizzazione di un repertorio di parole e frasi di uso comune.

<p>lavoro), ad interazioni comunicative o alla visione di contenuti multimediali, alla lettura di testi.</p> <p>Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.</p> <p>Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunica in modo comprensibile informazioni semplici e di routine. ▪ Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. ▪ Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. • Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. • Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pronunciare correttamente frasi, canti, filastrocche. <p>LETTURA E COMPrensIONE SCRITTA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e comprendere istruzioni scritte per eseguire un lavoro assegnato. ▪ Leggere e comprendere testi brevi e semplici, facilitati da supporti visivi, comprendendone strutture linguistiche. <p>SCRITTURA (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Copiare semplici e brevi frasi. ▪ Scrivere semplici messaggi seguendo un modello. ▪ Scrivere informazioni su se stessi. ▪ Scrivere didascalie e brevi messaggi relativi a racconti. <p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA A SULL'APPRENDIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. • Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. • Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. ▪ Riconoscere ed analizzare similarità e differenze linguistiche fra la lingua italiana e la lingua inglese. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrittura di messaggi brevi, biglietti, lettere informali. ▪ Cenni di civiltà e cultura: usanze, feste, ricorrenze
---	---	---	---

**COMPETENZA MULTILINGUISTICA
SCUOLA PRIMARIA - LINGUA INGLESE**

ABILITA'

Fine classe prima scuola primaria	Fine classe seconda scuola primaria	Fine classe terza scuola primaria	Fine classe quarta scuola primaria	Fine classe quinta scuola primaria
<p><i>Ascolto (comprensione orale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere vocaboli, e brevi frasi di uso quotidiano (presentazione, semplici domande relative al cibo, al vestiario...), già noti, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia 	<p><i>Ascolto (comprensione orale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere vocaboli, brevi e semplici istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia 	<p><i>Ascolto (comprensione orale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. 	<p><i>Ascolto (comprensione orale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti, con l'aiuto di domande dell'insegnante. Comprendere il senso generale di brevi testi multimediali identificando parole chiave, con l'aiuto di domande dell'insegnante 	<p><i>Ascolto (comprensione orale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale.
<p><i>Parlato (produzione e interazione orale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Riprodurre parole e riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. 	<p><i>Parlato (produzione e interazione orale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Riprodurre semplici frasi riferite ad oggetti, luoghi, 	<p><i>Parlato (produzione e interazione orale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Riprodurre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. 	<p><i>Parlato (produzione e interazione orale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. 	<p><i>Parlato (produzione e interazione orale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. 	<p>persone, situazioni note, utilizzando vocaboli noti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. 	<p>Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagire con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi note adatte alla situazione, aiutandosi con mimica e gesti. 	<p>Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione
<p>Lettura (comprensione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere vocaboli e brevi messaggi, accompagnati da supporti visivi o sonori. 	<p>Lettura (comprensione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere brevi messaggi, accompagnati da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. 	<p>Lettura (comprensione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. 	<p>Lettura (comprensione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. 	<p>Lettura (comprensione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.
<p>Scrittura (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Copiare parole di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo, accompagnate da disegni. 	<p>Scrittura (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Copiare parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo, utilizzando vocaboli già noti, accompagnate da disegni. 	<p>Scrittura (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo. 	<p>Scrittura (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrivere messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc. 	<p>Scrittura (produzione scritta)</p> <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, ecc.
			<p>Riflessione sulla lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. ▪ Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. ▪ Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative 	<p>Riflessione sulla lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. ▪ Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. ▪ Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.

--	--	--	--	--

COMPETENZA MULTILINGUISTICA LINGUA INGLESE				
SCUOLA PRIMARIA: MICRO-ABILITA'				
Fine classe prima scuola primaria	Fine classe seconda scuola primaria	Fine classe terza scuola primaria	Fine classe quarta scuola primaria	Fine classe quinta scuola primaria
<ul style="list-style-type: none"> Salutarsi tra pari Salutare nei vari momenti della giornata Presentarsi e presentare Chiedere e dire il colore di oggetti Numerare da 1 a 10 Identificare oggetti scolastici (affermativo) Rispondere alle domande poste Fare gli auguri Comprendere ed eseguire azioni, comandi e istruzioni <p>Strutture Hello Good-bye, Good morning, Good afternoon, Good evening,</p>	<ul style="list-style-type: none"> Salutarsi tra pari Salutare nei vari momenti della giornata Presentarsi e presentare Chiedere e dire il colore di oggetti Numerare da 1 a 12 Identificare oggetti scolastici (affermativo e interrogativo) Rispondere alle domande poste Identificare elementi (affermativo e interrogativo) Fare gli auguri Comprendere ed eseguire azioni, comandi e istruzioni <p>Strutture Hello Good-bye, Good morning,</p>	<ul style="list-style-type: none"> Esprimere le proprie preferenze Informarsi sulle preferenze altrui Numerare da 1 a 20 Dire il proprio numero di telefono Chiedere e dire il numero di telefono Eseguire somme e sottrazioni Dire e chiedere i giorni della settimana Dire i mesi dell'anno Identificare elementi (affermativo e interrogativo) Rispondere alle domande poste Fornire e chiedere informazioni sul possesso Produrre semplici frasi descrittive. 	<ul style="list-style-type: none"> Effettuare lo spelling Identificare elementi (affermativo e interrogativo) Rispondere alle domande poste Fornire e chiedere informazioni sul possesso Esprimere preferenze Produrre semplici descrizioni Identificare elementi (affermativo e interrogativo) Localizzare oggetti e arredi nello spazio scolastico Numerare da 1 a 100 Chiedere il numero di oggetti persone e animali Quantificare oggetti persone e animali Dire che cosa si è in grado di fare Informarsi sulle abilità altrui 	<ul style="list-style-type: none"> Fornire e chiedere informazioni sulle condizioni atmosferiche. Dire l'ora. Identificare i componenti della famiglia (e amici) Fornire e chiedere informazioni sulle relazioni di parentela. Informarsi sulle preferenze. Informarsi sulle abilità. Descrivere una persona. Descrivere la propria casa indicandone le stanze e gli oggetti. Localizzare oggetti, persone, animali in relazione agli spazi della casa. Parlare delle azioni di routine Informarsi su azioni abituali

<p>Good night. I'm ...My name's... What's your name? What colour is it? It's... What number is it? It's.... It's a/an.... Is it a /an...? Yes, it is. No, it isn't. I wish you ... Merry Christmas Happy birthday Stand up Sit down Be quiet Open / close Clap your hands Listen to Pay attention Draw Come here Point to Turn around Touch</p>	<p>Good afternoon, Good evening, Good night. I'm ...My name's... What's your name? What colour is it? It's... What number is it? It's.... It's a/an.... Is it a /an...? Yes, it is. No, it isn't. I wish you ... Merry Christmas Happy birthday Stand up Sit down Be quiet Open / close Clap your hands Listen to Pay attention Draw Come here Point to Turn around Touch</p>	<p>▪ Conoscere e ripetere il lessico relativo agli argomenti trattati</p> <p>Strutture What's your favourite colour? My favourite colour is... (one- twenty) What number is it? - It's... My telephone number is ... What's your telephone number? It's.... Today is.... What day is it today? January ...December What's your favourite month? My favourite month is... It's a / an Are you...? I am/you are I am not/ you are not Yes, it is...No, it isn't Have you got ...? I've got... I haven't got... Do you like? I like ... I don't like... The alphabet</p>	<p>▪ Dire e chiedere l'ora ▪ Conoscere e ripetere il lessico relativo agli argomenti trattati</p> <p>Strutture How do you spell...? It's a / an.... Is it a / an...? Yes, it is. No, it isn't. I've got... I haven't got... Have you got ...? I like ...I don't like... It's a / an Is it a / an...? Yes, it is. No, it isn't Where is ...? It's in, on, under, in front, of, behind... (one – a hundred) How many...are there? There is/ there are I can ...I can't ... Can you...? Yes, I can, No, I can't What can you do? What time is it? It's...o' clock It's half/past</p>	<p>▪ Descrivere la propria /giornata ▪ Descrivere la giornata di un'altra persona. ▪ Dire il proprio paese di provenienza ▪ Chiedere il paese di provenienza altrui. ▪ Chiedere informazioni sul paese di provenienza altrui. ▪ Descrivere il proprio paese. ▪ Chiedere e dare informazioni sulle direzioni. ▪ Conoscere monete e banconote inglesi. ▪ Chiedere e dare informazioni sul costo. ▪ Conoscere e ripetere il lessico relativo agli argomenti trattati ▪ Descrivere il vestiario altrui. ▪ Conoscere gli Stati dell'U. K. ▪ Conoscere altri Paesi anglofoni.</p> <p>Strutture What's the weather like? It's sunny, windy, cloudy, raining... What's the time? It's a half...past/ It's....to.... Who's he / she? He's / she's my.... Have you got...? Does he / she like ...? Can he / she ...? There is ...There are... Where is...? It's next to ... between.... I get up at ...I go to bed... Do you...? Does he/she...? He / she gets up.... Where are you from? Where do you live?</p>
--	--	---	---	---

				I'm from ... I live in.... Excuse me, where's the... please? Go straight ahead / turn left-right. Penny, pence pound How much is it? It's.....Here you are. What are you wearing? I'm wearing ... He / she is Wearing... England, Scotland. Wales, N. Ireland.
--	--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI (Modelli)	
<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 comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e 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 uso della lingua straniera.		<ul style="list-style-type: none">○ In contesti simulati, interagire con i coetanei in Inglese formulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni...○ Recitare, in contesti pubblici, testi in Inglese (poesie, teatro, prosa...).○ Intrattenere corrispondenza in Inglese, via mail o con posta ordinaria, con coetanei di altri Paesi.○ Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in Inglese relative ad argomenti di vita quotidiana.○ Redigere una semplice descrizione di sé in Inglese.○ Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in Inglese.○ Ascoltare comunicazioni, notiziari, programmi, in Inglese alla TV o mediante il PC e riferirne l'argomento generale.○ Ricavare informazioni da fogli di istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo redatti in lingua straniera.	
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA			
INGLESE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Comprende parole e azioni relative alla realtà quotidiana e familiare con l'ausilio di immagini. Nomina oggetti, parti del corpo, colori, ecc. utilizzando il supporto delle immagini. Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. Identifica parole e semplici	Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente, utilizzando termini noti. Segue semplici indicazioni date dall'insegnante in Inglese, accompagnate dalla gestualità. Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere,	Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Segue le indicazioni date dall'insegnante in Inglese per svolgere le attività. Sa esprimersi producendo brevi frasi su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti. Identifica il significato di domande riferite ad argomenti conosciuti e risponde a tono.	Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro). Svolge i compiti secondo le indicazioni date in Inglese dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Interagisce nel gioco: comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi

frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni. Copia parole e semplici frasi relative a contesti d'esperienza.	comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni. Legge e riconosce il lessico proposto. Scrive semplici frasi utilizzando un modello dato.	Legge correttamente brevi testi e comprende il significato del lessico inserito in strutture comunicative note. Scrive semplici frasi utilizzando il lessico e le strutture esercitate in classe per interagire con compagni e adulti familiari.	memorizzate, in scambi di informazioni e di routine. Legge correttamente brevi testi e trae informazioni utili (menù, orari, programmi). Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. RIFLESSIONE LINGUISTICA Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.
---	--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI RISOLVERE PROBLEMI	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO		MATEMATICA	
SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">Si muove con sicurezza nel calcolo orale e scritto con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere alla calcolatrice.Riconosce ed utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri	NUMERI <ul style="list-style-type: none">Leggere, scrivere, confrontare i numeri naturali, decimali e conoscerne il valore posizionale.Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.Conoscere le tabelline fino a dieci.Individuare multipli e divisori di un numero Consolidare la capacità di stimare il risultato di una operazione.Operare con frazioni e riconoscere frazioni equivalenti.	<ul style="list-style-type: none">Numeri naturaliNumeri decimaliInsiemi numerici rappresentazioni, operazioni ordinamentoSistemi di numerazioneOperazioni e proprietàFrazioni

<p>Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.</p> <p>Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.</p> <p>Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.</p>	<p>decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione,...).</p> <ul style="list-style-type: none"> Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro, ruota metrica, bilancia, orologio). Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (grafici e tabelle). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere problemi in tutti gli ambiti di contenuto matematico, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative che gli fanno intuire come gli strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. Interpretare numeri interi negativi in contesti concreti. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono, o sono stati, in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> Comunicare la posizione di un oggetto nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (dentro/fuori, sopra/sotto,...). Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie. Riprodurre una figura in base ad una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). Determinare il perimetro di una figura, utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.). <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. Usare le nozioni di media aritmetica, moda e frequenza. Rappresentare i problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. 	<ul style="list-style-type: none"> Sistemi di numerazione diversi nello spazio e nel tempo. Numeri negativi Figure geometriche piane Piano e coordinate cartesiane. Misure di grandezza Perimetro e area dei poligoni Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti. Misurazioni e rappresentazioni in scala Fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi Tecniche risolutive di problemi che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali e formule geometriche. Unità di misure diverse Grandezze equivalenti. Frequenza, media e percentuale Elementi essenziali di logica Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio Coding
---	--	---	--

	matematici siano utili per operare nella realtà	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/ capacità, intervalli temporali, masse/pesi e usarle per effettuare misure e stime. ▪ Passare da una unità di misura ad un'altra anche nel contesto del sistema monetario. ▪ In situazioni concrete, di una coppia di eventi, intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. ▪ Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. 	
--	---	--	--

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA				
MATEMATICA				
SCUOLA PRIMARIA: ABILITA'				
Fine classe prima scuola primaria	Fine classe seconda scuola primaria	Fine classe terza scuola primaria	Fine classe quarta scuola primaria	Fine classe quinta scuola primaria
Numeri <ul style="list-style-type: none"> ▪ Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo fino a 20. ▪ Leggere e scrivere i numeri naturali fino a 20 in notazione decimale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. ▪ Eseguire mentalmente semplici addizioni e sottrazioni senza cambio con i numeri naturali fino a 20 e verbalizzare le procedure di calcolo. ▪ Eseguire le addizioni e le sottrazioni senza cambio con i numeri naturali fino a 	Numeri <ul style="list-style-type: none"> ▪ Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre..., fino a 100. ▪ Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale fino a 100, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. ▪ Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali entro il 100 e verbalizzare le procedure di calcolo. ▪ Eseguire addizioni e sottrazioni con i numeri 	Numeri <ul style="list-style-type: none"> ▪ Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre...fino a 1000. ▪ Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. ▪ Utilizzare le proprietà delle quattro operazioni per eseguire rapidamente calcoli mentali. ▪ Eseguire addizioni e sottrazioni con i numeri naturali con e senza cambio 	meri <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere, scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale con i numeri della classe delle unità di migliaia. ▪ Leggere, scrivere, confrontare, numeri decimali. ▪ Utilizzare le proprietà delle quattro operazioni per eseguire rapidamente calcoli mentali. ▪ Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna con numeri interi e decimali, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, 	Numeri <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali e decimali. ▪ Scomporre i numeri naturali in polinomi. ▪ Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni, con l'ausilio delle proprietà. ▪ Eseguire le quattro operazioni con numeri naturali e decimali; individuare multipli e divisori di un numero.

<p>20 con gli algoritmi scritti usuali.</p>	<p>naturali con e senza cambio fino a 100 con gli algoritmi scritti usuali.</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire moltiplicazioni con i numeri naturali fino a 100 con gli algoritmi scritti usuali con fattori di una cifra. Eseguire divisioni con i numeri naturali senza resto fino a 100 con gli algoritmi scritti usuali con il divisore di una cifra. 	<p>fino a 1000 con gli algoritmi scritti usuali.</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire moltiplicazioni in colonna con e senza cambio. Introdurre il concetto di divisione come ripartizione e contenenza Eseguire divisioni con una cifra al divisore. Eseguire moltiplicazioni e divisioni per 10-100- 1000. Introdurre il concetto di frazione. Leggere, scrivere numeri decimali. 	<p>scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> Eseguire moltiplicazioni in colonna. Eseguire divisioni. Eseguire moltiplicazioni e divisioni per 10-100- 1000. Individuare multipli e divisori di un numero. Stimare il risultato di una operazione. Operare con le frazioni. Calcolare il reciproco di un numero. Riconoscere classi di numeri. Utilizzare numeri decimali, frazioni per descrivere situazioni quotidiane. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. 	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire moltiplicazioni e divisioni per 10- 100-1000. Stimare il risultato di una operazione. Operare con le frazioni. Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. Operare con le potenze di un numero. Eseguire semplici espressioni con l'uso delle parentesi.
<p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> Percepire la propria posizione nello spazio a partire dal proprio corpo. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, avanti/ 	<p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> Percepire la propria posizione nello spazio. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/ dietro, 	<p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, 	<p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie. Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a 	<p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a

<p>dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo. ▪ Riconoscere figure geometriche solide e piane. ▪ Riconoscere e disegnare alcuni tipi di linee. 	<p>destra/sinistra, dentro/fuori).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. ▪ Riconoscere e disegnare alcuni tipi di linee. ▪ Rappresentare concretamente simmetrie. ▪ Riconoscere e denominare figure geometriche piane e solide. ▪ Disegnare figure geometriche piane e costruire modelli materiali anche nello spazio. 	<p>davanti/ dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. ▪ Rappresentare simmetrie. ▪ Riconoscere e classificare i vari tipi di linee. ▪ Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. ▪ Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. 	<p>quadretti, riga e compasso, squadre).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. ▪ Rappresentare simmetrie. ▪ Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. ▪ Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. ▪ Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. ▪ Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). ▪ Conoscere, usare, confrontare le unità di misura convenzionali ed internazionali. ▪ Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. ▪ Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. 	<p>quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. ▪ Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. ▪ Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. ▪ Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. ▪ Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. ▪ Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). ▪ Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. ▪ Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. ▪ Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso
--	--	---	--	--

				oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.)
Relazioni, dati e previsioni <ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune indicate dall'insegnante, a seconda dei contesti e dei fini legati alla concreta esperienza. ▪ Indicare i criteri che sono stati usati per realizzare semplici classificazioni e ordinamenti assegnati. ▪ Adottare semplici strategie di risoluzione di problemi. ▪ Leggere e rappresentare relazioni e dati relativi a esperienze concrete condotte a scuola (es. la tabella metereologica) con diagrammi, schemi e tabelle, dietro indicazioni dell'insegnante. ▪ Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando unità arbitrarie. 	Relazioni, dati e previsioni <ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. ▪ Indicare e spiegare i criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. ▪ Adottare strategie di risoluzione di problemi. ▪ Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle, relativamente a situazioni ed esperienze concrete condotte in classe. ▪ Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia strumenti convenzionali (orologio, ecc.). 	Relazioni, dati e previsioni <ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. ▪ Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. ▪ Adottare strategie di risoluzione di problemi. ▪ Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. ▪ Utilizzare i connettivi logici e quantificatori. ▪ Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.). 	Relazioni, dati e previsioni <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni. ▪ Usare le nozioni di media, frequenza. ▪ Adottare strategie di risoluzione di problemi. ▪ Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. ▪ Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, pesi e usarle per effettuare misure e stime. ▪ Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. ▪ Utilizzare i connettivi logici e quantificatori. ▪ In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile. ▪ Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure 	Relazioni, dati e previsioni <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. ▪ Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguate alla tipologia dei dati a disposizione. ▪ Adottare strategie di risoluzione di problemi. ▪ Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. ▪ Utilizzare connettivi e quantificatori logici. ▪ Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. ▪ Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. ▪ 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

				<p>riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza
--	--	--	--	---

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA				
MATEMATICA				
SCUOLA PRIMARIA: MICRO-ABILITA'				
Fine classe prima scuola primaria	Fine classe seconda scuola primaria	Fine classe terza scuola primaria	Fine classe quarta scuola primaria	Fine classe quinta scuola primaria
<p>Far corrispondere ad una quantità un numero.</p> <p>Stabilire relazioni d'ordine tra due quantità o due numeri, usando i segni $>$, $<$, $=$.</p> <p>Confrontare e ordinare quantità e numeri fino a venti in ordine progressivo e regressivo (retta graduata).</p> <p>Collocarli sulla linea dei numeri.</p> <p>Conoscere i numeri ordinali fino al venti.</p> <p>Raggruppare in base dieci.</p> <p>Scomporre e ricomporre i numeri fino al venti.</p> <p>Leggere e scrivere correttamente i numeri fino al venti (in cifre e in parola).</p> <p>Eseguire addizioni entro il venti.</p> <p>Eseguire sottrazioni entro il venti.</p>	<p>Confrontare raggruppamenti diversi di oggetti per quantità; far corrispondere le quantità ai rispettivi numeri.</p> <p>Contare in senso progressivo e regressivo fino a 100.</p> <p>Leggere scrivere i numeri fino a 100.</p> <p>Stabilire relazioni d'ordine tra numeri (usando $=$, $<$, $>$), ordinarli e disporli sulla linea dei numeri.</p> <p>Scomporre i numeri fino a cento (nelle rispettive somme di unità, decine, centinaia) e ricomporli.</p> <p>Raggruppare in base dieci (eventualmente anche diversa da dieci).</p> <p>Individuare il significato e utilizzare correttamente lo zero e il valore posizionale delle cifre.</p>	<p>Leggere e scrivere, in cifre e in parola, i numeri naturali entro il mille.</p> <p>Confrontare e ordinare i numeri naturali entro il mille.</p> <p>Conoscere il valore posizionale delle cifre.</p> <p>Scomporre i numeri entro il mille nelle corrispondenti somme di migliaia, centinaia, decine unità e ricomporli</p> <p>Individuare il significato e utilizzare correttamente lo zero e il valore posizionale delle cifre.</p> <p>Individuare successioni numeriche data una regola e viceversa.</p> <p>Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna entro il mille.</p>	<p>Leggere e scrivere in cifre e parola i numeri naturali e/o decimali oltre il mille.</p> <p>Scomporre numeri naturali e decimali (nelle corrispondenti somme di migliaia, centinaia, decine, unità, decimi, centesimi...) e ricomporli.</p> <p>Confrontare e ordinare i numeri naturali e/o decimali</p> <p>Individuare successioni numeriche data una regola e viceversa (con numeri naturali e decimali).</p> <p>Individuare il significato e usare correttamente zero, virgola, valore posizionale delle cifre (nei numeri naturali e/o decimali)</p> <p>Moltiplicare e dividere per 10/100/1000 (numeri naturali e/o decimali).</p> <p>Riconoscere classi di numeri (pari/dispari, multipli/divisori/).</p> <p>Individuare successioni numeriche data una regola e viceversa (con numeri naturali e/o decimali).</p> <p>Eseguire le quattro operazioni aritmetiche con numeri naturali</p>	

<p>Localizzare persone ed oggetti nello spazio con diversi punti di riferimento.</p> <p>Usare correttamente le relazioni topologiche: dentro/fuori, sopra / sotto, davanti / dietro, vicino / lontano, destra/sinistra, in alto/in basso.</p> <p>Riconoscere e denominare figure geometriche piane e solide.</p> <p>Eseguire spostamenti lungo percorsi assegnati con istruzioni orali.</p> <p>Descrivere verbalmente e con rappresentazioni grafiche percorsi eseguiti.</p> <p>Distinguere linee aperte, linee chiuse, regioni interne/esterne, confini.</p> <p>Confrontare e seriare grandezze.</p> <p>Riconoscere ed isolare una situazione problematica (aritmetica e non).</p> <p>Individuare, distinguere la richiesta e le informazioni di un problema.</p> <p>Rappresentare e risolvere una situazione problematica: simbolicamente, con materiale, disegno, ed operazioni (addizione, sottrazione come resto).</p> <p>Classificare elementi secondo un attributo, usando il materiale.</p> <p>Indicare un attributo che giustifichi la classificazione.</p>	<p>Riconoscere classi di numeri (pari/dispari)</p> <p>Eseguire addizioni e sottrazioni, entro il 100, senza e con cambio: (in riga, colonna, tabella).</p> <p>Eseguire moltiplicazioni (con fattori a una cifra).</p> <p>Eseguire rapidamente e correttamente calcoli mentali (addizioni e sottrazioni) usando strategie diverse.</p> <p>Raggruppare e contare oggetti per 2, per 3, per 4, ecc. (in funzione del calcolo pitagorico).</p> <p>Memorizzare la tavola pitagorica fino al numero 10.</p> <p>Localizzare oggetti nello spazio con diversi punti di riferimento.</p> <p>Usare correttamente le relazioni topologiche: dentro/fuori, sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/ lontano, in alto / in basso, destra/sinistra.</p> <p>Rilevare differenze di forme e posizioni in oggetti ed immagini.</p> <p>Effettuare spostamenti lungo percorsi eseguiti con istruzioni orali e scritte e rappresentarli.</p> <p>Distinguere linee aperte, linee chiuse, linee semplici ed intrecciate; riconoscere regioni interne/esterne e confini.</p> <p>Individuare simmetrie assiali su oggetti e figure date; rappresentare simmetrie mediante piegature, ritagli, disegni...</p>	<p>Eseguire moltiplicazioni in riga e in colonna con il moltiplicatore di una cifra.</p> <p>Moltiplicare per 10/100 numeri naturali.</p> <p>Eseguire divisioni con il divisore di una cifra.</p> <p>Individuare l'unità frazionaria in un intero, in una quantità.</p> <p>Trovare la frazione corrispondente: ad un intero una quantità data</p> <p>Data una frazione individuare la parte corrispondente.</p> <p>Riconoscere la frazione complementare e decimale.</p> <p>Passare da una frazione decimale a un numero decimale e viceversa.</p> <p>Confrontare e ordinare i numeri decimali sulla linea dei numeri.</p> <p>Calcolare il reciproco di un numero (doppio/metà).</p> <p>Utilizzare strategie per il calcolo orale anche con l'utilizzo di proprietà).</p> <p>Memorizzare la tavola pitagorica (fino al 10).</p> <p>Individuare e rappresentare su reticolati, mappe, ecc., in situazioni concrete, posizioni e spostamenti nel piano (punti, direzioni, distanze).</p> <p>Usare le coordinate cartesiane sul piano.</p> <p>Conoscere, classificare, disegnare linee aperte/ chiuse, curve/spezzate, semplici/intrecciate; riconoscere regioni interne/esterne, confini.</p>	<p>Individuare la frazione complementare ad una frazione data.</p> <p>Riconoscere le frazioni proprie, improprie ed apparenti.</p> <p>Leggere, confrontare ed ordinare frazioni di uguale denominatore.</p> <p>Riconoscere e rappresentare frazioni decimali.</p> <p>Tradurre la frazione decimale in numero decimale equivalente.</p> <p>Calcolare il reciproco di un numero: doppio/metà, triplo/terzo, ecc.</p> <p>Riconoscere classi di numeri (pari/dispari, multipli/ divisori).</p> <p>Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna, con numeri naturali e decimali.</p> <p>Eseguire moltiplicazioni in colonna di numeri naturali e decimali (con il moltiplicatore di 2 cifre al massimo).</p> <p>Eseguire divisioni con dividendo intero e decimale e divisore a 1/2 cifre.</p> <p>Usare strategie per il calcolo orale (anche con l'utilizzo di proprietà).</p> <p>Individuare e rappresentare su reticoli, mappe ecc., in situazioni concrete posizioni e spostamenti nel piano (punti, direzioni, distanze, angoli come rotazioni).</p> <p>Usare le coordinate cartesiane nel piano.</p> <p>Individuare, costruire, classificare angoli; misurare ampiezze angolari.</p>	<p>e/o decimali (divisioni con un massimo di 2 cifre al divisore).</p> <p>Calcolare frazioni di quantità.</p> <p>Costruire classi di frazioni (proprie, improprie, apparenti, decimali, equivalenti).</p> <p>Leggere, confrontare ed ordinare frazioni di uguale denominatore.</p> <p>Usare strategie per il calcolo orale (anche con l'utilizzo di proprietà).</p> <p>Individuare e rappresentare su reticoli, mappe, ecc. in situazioni concrete, posizioni, spostamenti nel piano (punti, direzioni, distanze, angoli come rotazioni).</p> <p>Usare le coordinate cartesiane positive, nel piano.</p> <p>Riconoscere, denominare, disegnare e costruire semplici figure geometriche.</p> <p>Descrivere alcune caratteristiche di semplici figure geometriche.</p> <p>Scomporre e ricomporre semplici figure piane per individuare equiestensioni.</p> <p>Misurare perimetro ed area delle principali figure piane.</p> <p>Individuare la diversità concettuale tra perimetro e area.</p> <p>Disegnare con riga, squadra e compasso, rette parallele e perpendicolari, angoli e alcuni poligoni (triangoli e rettangoli).</p> <p>Individuare eventuali simmetrie presenti in una figura piana.</p> <p>Realizzare con materiali e disegni, la corrispondente di una figura geometrica piana sottoposta ad una traslazione, ad una simmetria assiale, ad un ingrandimento/rimpicciolimento in scala.</p>
--	--	--	--	--

<p>Rappresentare insieme con l'uso di diagrammi (Venn). Individuare regolarità di ritmi e successioni date con oggetti, immagini, suoni e, viceversa, seguire regole per costruire tali successioni</p>	<p>Confrontare e misurare lunghezze, con unità di misura arbitrarie. Riconoscere e denominare semplici figure geometriche piane e solide. Riconoscere ed isolare situazioni problematiche (aritmetiche e non). Individuare, distinguere la richiesta e le informazioni di un problema. Rappresentare e risolvere una situazione problematica simbolicamente, con materiale, disegno, grafici ed operazioni (addizione, sottrazione come resto, differenza, negazione, moltiplicazione). Classificare elementi in base a due attributi. Indicare gli attributi di una classificazione. Rappresentare insieme con l'uso di diagrammi (Venn, Carroll). Stabilire semplici relazioni e rappresentarle. Usare correttamente i connettivi logici: e, non.</p>	<p>Utilizzare correttamente le espressioni retta verticale/orizzontale. Individuare e creare simmetrie assiali presenti in oggetti e in figure piane date. Usare il righello. Confrontare grandezze. Riconoscere ed isolare situazioni problematiche. In un testo individuare e distinguere la richiesta e i dati. Formulare il testo di un problema. In un testo, individuare la mancanza di dati, per risolvere problemi. Rappresentare e risolvere una situazione problematica simbolicamente: con grafici e con le quattro operazioni; con una o due domande. Risolvere problemi aritmetici a più soluzioni. Classificare elementi in base a due attributi. Indicare gli attributi di una classificazione. Rappresentare insieme con l'uso di diagrammi (Venn, Carroll, ed albero). Stabilire relazioni e rappresentarle. Saper utilizzare connettivi (e, non, oppure, anche) e quantificatori logici (tutti, nessuno, alcuni, almeno uno, ogni, ciascuno, ...). Rappresentare dati (con istogrammi) secondo criteri assegnati. Leggere rappresentazioni (istogrammi) di dati.</p>	<p>Distinguere le figure geometriche in solide e piane; denominarle correttamente. Classificare le figure piane in poligoni/non poligoni, poligoni convessi/concavi). Calcolare il perimetro di alcune figure piane. Individuare simmetrie assiali nei poligoni (con disegni, piegature, ritaglio...). Usare righello, squadra, goniometro. Conoscere, usare, confrontare le unità di misura convenzionali internazionali per la misura di lunghezze, di volume/ capacità; effettuare stime e misure. Scegliere, costruire e utilizzare strumenti adeguati per effettuare misurazioni. Passare da una misura, espressa in una data unità, ad un'altra ad essa equivalente. Effettuare misure di durata (in ore, minuti primi e secondi, senza passaggi di unità di misura e senza calcoli). Riconoscere ed isolare una situazione problematica (aritmetica e non). Individuare e distinguere la richiesta e le informazioni. Individuare mancanza / sovrabbondanza di dati. Completare testi matematici che presentano dati mancanti. Rappresentare e risolvere una situazione problematica: con le quattro operazioni con unità di misura</p>	<p>Conoscere, usare, confrontare le unità di misura convenzionali internazionali per la misura di lunghezze, volumi/ capacità, pesi/massa; effettuare stime e misure. Scegliere costruire e utilizzare strumenti adeguati per effettuare misurazioni. Passare da una misura in una data unità ad un'altra ad essa equivalente. Effettuare misure di durata (in ore, minuti primi e secondi, senza passaggi di unità di misura e calcoli). Riconoscere ed isolare situazioni problematiche. Individuare e distinguere la richiesta e le informazioni. Individuare la mancanza, la sovrabbondanza e la contraddittorietà dei dati. Risolvere problemi che offrano più soluzioni. Rappresentare e risolvere una situazione problematica: con le quattro operazioni, con frazioni, con unità di misura, con l'uso di formule, con concetti economici (Spesa/ricavo/guadagno, peso lordo/peso netto/tara). Risolvere problemi con più operazioni e almeno una domanda implicita. Classificare elementi in base a due attributi. Indicare gli attributi di una classificazione. Rappresentare insieme con l'uso di diagrammi (Venn, Carroll, ad albero, istogrammi...).</p>
---	---	--	--	---

		<p>Rappresentare processi con diagrammi di flusso</p>	<p>Risolvere problemi con più operazioni e più domande esplicite /con una domanda esplicita e una implicita. Classificare elementi in base a due attributi. Indicare gli attributi di una classificazione. Rappresentare insiemi con l'uso di diagrammi (Venn, Carrol, ad albero, tabelle). Stabilire relazioni e rappresentarle. Utilizzare i connettivi e i quantificatori logici. Rappresentare dati adeguatamente. Leggere rappresentazioni di dati. Rappresentare processi con diagrammi di flusso.</p>	<p>Stabilire relazioni e rappresentarle. Saper utilizzare i connettivi e i quantificatori logici. Rappresentare, elencare, numerare, in semplici situazioni combinatorie, tutti i casi possibili. Raccogliere dati e rappresentarli adeguatamente. Leggere ed interpretare rappresentazioni (tabelle, istogrammi, ecc.). Effettuare semplici calcoli statistici (media, percentuale). Rappresentare processi con diagrammi di flusso</p>
--	--	---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		3. COMPETENZA MATEMATICA	
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI (<i>Modelli</i>)	
<ul style="list-style-type: none">▪ Si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.▪ Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.▪ Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni.▪ Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni.▪ Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.▪ Utilizza i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.▪ Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali.▪ Nelle situazioni di incertezza legate all’esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.▪ Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.		<ul style="list-style-type: none">○ Applicare e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere:<ul style="list-style-type: none">– eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell’esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali– utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala– calcolare l’incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n. persone– applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche– interpretare e ricavare informazioni da dati statistici– utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale.○ Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o verosimili:<ul style="list-style-type: none">– impostare l’equazione per determinare un dato sconosciuto in contesto reale– determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato “reale” dei simboli in un’operazione o espressione algebrica.○ Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, all’espressione artistica, al disegno tecnico (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle).○ Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso.○ Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica) ad eventi concreti	
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA MATEMATICA			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Numera in senso progressivo. Utilizza i principali quantificatori.	Conta in senso progressivo e regressivo anche saltando numeri.	Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e	Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire

<p>Esegue semplici addizioni e sottrazioni in riga senza cambio.</p> <p>Conosce le più comuni relazioni topologiche: vicino/lontano; alto basso; destra/sinistra; sopra/sotto, ecc.</p> <p>Esegue percorsi sul terreno e sul foglio.</p> <p>Conosce le principali figure geometriche piane.</p> <p>Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti e in base ad uno o due attributi.</p> <p>Utilizza misure e stime arbitrarie con strumenti non convenzionali.</p> <p>Risolve problemi semplici, con tutti i dati noti ed espliciti, con l'ausilio di oggetti o disegni e con la supervisione dell'adulto</p>	<p>Conosce il valore posizionale delle cifre ed opera nel calcolo tenendone conto correttamente.</p> <p>Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni ed opera utilizzando le tabelline. Opera con i numeri naturali e le frazioni.</p> <p>Esegue percorsi anche su istruzione di altri.</p> <p>Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente e nello spazio.</p> <p>Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito.</p> <p>Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza.</p> <p>Esegue misure utilizzando unità di misura convenzionali.</p> <p>Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di esperienza con tutti i dati esplicitati.</p>	<p>sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</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, riproduce modelli concreti di vario tipo. 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).</p> <p>Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza</p> <p>Legge e comprende testi, che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p>	<p>come gli strumenti matematici, che ha imparato ad utilizzare, siano utili per operare nella realtà.</p> <p>Opera con figure geometriche piane e solide identificandole in contesti reali, le rappresenta nel piano e nello spazio, utilizza in autonomia strumenti di disegno geometrico e di misura adatti alle situazioni, padroneggia il calcolo di perimetri e superfici</p> <p>Interpreta semplici dati statistici e utilizza il concetto di probabilità. Interpreta fenomeni della vita reale, raccogliendo e organizzando i dati in tabelle e in diagrammi in modo autonomo.</p> <p>Sa ricavare: frequenza, percentuale, media, moda e mediana dai fenomeni analizzati</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p>
---	--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI RISOLVERE PROBLEMI	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		<i>Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018)</i> <i>Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012)</i> <i>Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018)</i> <i>D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017</i>	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO		SCIENZE	
SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni circa ciò che vede succedere.Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo.	ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI <ul style="list-style-type: none">Individuare nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc.Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali.Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.;	<ul style="list-style-type: none">Ecosistemi e la loro organizzazioneEducazione ambientaleFenomeni atmosfericiViventi e non viventi e loro caratteristiche: classificazioniIl corpo umano

<p>Conoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.</p> <p>Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. ▪ 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 mappe di sintesi e schemi di livello elabora semplici modelli. ▪ Riconosce le principali 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. ▪ Rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. ▪ Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato ▪ Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. 	<p>realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (<i>temperatura in funzione del tempo, ecc.</i>). ▪ Cominciare a riconoscere la regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. ▪ Indagare strutture del suolo, le relazioni tra suolo e viventi. ▪ Distinguere le componenti ambientali, anche grazie all'esperienza diretta con l'ambiente naturale e urbano circostante. ▪ Individuare la diversità tra ecosistemi: naturali, antropizzati, locali e di altre aree geografiche. Individuare la diversità dei viventi e dei loro componenti. ▪ Utilizzare la classificazione come strumento interpretativo statico e dinamico delle somiglianze e delle differenze. ▪ Conoscere la struttura del suolo e osservare le caratteristiche dell'acqua e il suolo nell'ambiente. ▪ Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi. <p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere le caratteristiche del proprio ambiente. ▪ Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo, caldo, ...). ▪ Individuare le basi biologiche di alcune percezioni umane (luminose, tattili, sonore, ...). ▪ Riconoscere in altri organismi viventi bisogni analoghi ai propri. ▪ Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente. ▪ Individuare e indagare il funzionamento degli organismi e comparare la riproduzione dell'uomo, degli animali e delle piante. ▪ Osservare comportamenti rispettosi del proprio corpo: educazione alla salute, alimentazione, rischi per la salute. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organi dei viventi e loro funzioni ▪ Relazioni organismi/ambiente ▪ Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente ▪ Cellule ▪ Apparati ▪ I sistemi: nervoso, scheletrico, muscolare ▪ Apparato digerente ▪ Il cibo ▪ Educazione alla salute ▪ Apparati respiratorio, cardio circolatorio, escretore, riproduttore, locomotore ▪ I caratteri ereditari ▪ Il DNA ▪ L'Universo ▪ I corpi celesti ▪ La forza di gravità ▪ Il Sistema Solare e i suoi Pianeti ▪ La Terra e i suoi movimenti ▪ La Luna ▪ La luce ▪ Il suono ▪ L'energia ▪ Le forze ▪ Le macchine semplici ▪ Il motore
---	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, anche quelle globali dovute all'intervento dell'uomo. 	
--	--	--	--

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA				
SCIENZE				
SCUOLA PRIMARIA: ABILITA'				
Fine classe prima scuola primaria	Fine classe seconda scuola primaria	Fine classe terza scuola primaria	Fine classe quarta scuola primaria	Fine classe quinta scuola primaria
<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici di uso quotidiano, analizzarne le caratteristiche in base ai dati sensoriali (duro/morbido; caldo/freddo liscio/ruvido, ecc.); riconoscerne le funzioni d'uso. ▪ Seriare e classificare oggetti in base ad alcune caratteristiche e attributi (dimensioni, funzioni...). ▪ Descrivere a parole, con disegni e brevi didascalie semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai 	<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici di uso quotidiano, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. ▪ Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. ▪ Individuare strumenti e unità di misura non convenzionali da applicare alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. ▪ Descrivere a parole e con disegni semplici fenomeni 	<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. ▪ Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. ▪ Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. ▪ Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai 	<p>Esplorare e descrivere oggetti, materiali e trasformazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire il concetto di ciclicità. ▪ Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali. ▪ Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e 	<p>Esplorare e descrivere oggetti, materiali e trasformazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, movimento, temperatura, calore, ecc. ▪ Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. ▪ Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di capacità, bilance, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali. ▪ Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli

liquidi, al cibo, al movimento, al calore, ecc., dopo avere effettuato osservazioni ed esperienze in classe	della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc., dopo avere effettuato osservazioni ed esperienze in classe.	liquidi, al cibo, al movimento, al calore, ecc.	zucchero, acqua e inchiostro, ecc). ▪ Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.).	interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.).
<i>Osservare e sperimentare sul campo</i> ▪ Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando semine in terrari e orti, ecc. Individuare somiglianze e differenze nelle caratteristiche principali di differenti organismi animali e vegetali. ▪ Fare ipotesi sui percorsi di sviluppo; individuare le caratteristiche dei viventi in relazione ai non viventi. ▪ Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, dei cicli stagionali, ecc.). ▪ Osservare e registrare in semplici tabelle la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni).	<i>servare e sperimentare sul campo</i> ▪ Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando semine in terrari e orti, ecc. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. ▪ Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque, dal punto di vista sensoriale e delle relazioni con i vegetali e gli animali presenti negli stessi. ▪ Osservare e descrivere con semplici commenti le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). ▪ Osservare, registrare e descrivere con semplici commenti orali, scritti e/o grafici la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) in relazione alle stagioni.	<i>Osservare e sperimentare sul campo</i> ▪ Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, semine in terrari e orti, ecc. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. ▪ Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni. ▪ Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). ▪ Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) legati alle stagioni.	<i>Osservare e sperimentare sul campo</i> ▪ Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. ▪ Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. ▪ Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo.	<i>Osservare e sperimentare sul campo</i> ▪ Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. ▪ Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo.

<i>Uomo i viventi e l'ambiente</i>	<i>Uomo i viventi e l'ambiente</i>	<i>Uomo i viventi e l'ambiente</i>	<i>L'uomo i viventi e l'ambiente</i>	<i>L'uomo i viventi e l'ambiente</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e individuare, con l'ausilio di domande stimolo dell'insegnante, alcune caratteristiche del proprio ambiente. ▪ Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo in relazione ai cinque sensi. ▪ Riconoscere in altri organismi viventi bisogni analoghi ai propri, attraverso l'osservazione diretta di animali e piante (nutrizione, respirazione) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare, a partire dalla propria esperienza situazioni o sostanze potenzialmente dannose e pericolose. ▪ Riconoscere negli organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, i bisogni specifici attraverso l'osservazione diretta di animali e piante o la visione di documentari adeguati all'età. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. ▪ Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo. ▪ Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. ▪ Acquisire le prime osservazioni di educazione alimentare e alla salute. ▪ Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. ▪ Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. ▪ Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi 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, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. ▪ Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali ▪ Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
SCIENZE

SCUOLA PRIMARIA: MICRO-ABILITA'

Fine classe prima scuola primaria	Fine classe seconda scuola primaria	Fine classe terza scuola primaria	Fine classe quarta scuola primaria	Fine classe quinta scuola primaria
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere materiali diversi in base alle loro caratteristiche fisiche. ▪ Raggruppare i materiali secondo caratteristiche comuni (metallo, legno, plastica, vetro...) ▪ Utilizzare consapevolmente i canali percettivi nel riconoscimento delle proprietà degli oggetti. ▪ Identificare e nominare parti di oggetti e strumenti. ▪ Individuare le funzioni degli oggetti. ▪ Collocare oggetti e strumenti nei contesti appropriati. ▪ Individuare attraverso l'esplorazione sensoriale alcune proprietà dell'elemento acqua. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare le caratteristiche di alcuni materiali e classificarli sulla base delle stesse. ▪ Conoscere il significato di "stato solido", "stato liquido", "stato gassoso" e individuare le differenze tra gli stati di aggregazione della materia. ▪ Distinguere fra viventi e non viventi, individuando le caratteristiche dei viventi. ▪ Individuare i tratti distintivi di piante ed animali. ▪ Conoscere le parti di una pianta. ▪ Descrivere una pianta e il suo sviluppo. ▪ Descrivere un animale utilizzando dei criteri di analisi oggettivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere gli stati di aggregazione della materia. ▪ Riconoscere le caratteristiche e le proprietà di acqua, aria e suolo. ▪ Riconoscere e prevenire comportamenti e situazioni potenzialmente dannosi per la salute e l'ambiente. ▪ Conoscere le tre principali funzioni degli alimenti e la composizione dei cibi. ▪ Conoscere le caratteristiche di una corretta alimentazione. ▪ Classificare animali e piante secondo le loro caratteristiche. ▪ Stabilire relazioni di interdipendenza all'interno di un ecosistema. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare, analizzare, confrontare e descrivere fenomeni. ▪ Conoscere il metodo scientifico. ▪ Analizzare elementi e relazioni di un evento. ▪ Porre in relazione le fasi del metodo scientifico. ▪ Raccogliere e confrontare semplici dati legati a Sole, luce e calore. ▪ Compiere osservazioni, porre domande e trovare risposte in merito a trasformazioni elementari della materia. ▪ Individuare e classificare la struttura e le proprietà della materia. ▪ Classificare gli animali in base alla morfologia, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere l'origine del Sistema solare e la sua composizione. ▪ Sapere riconoscere e descrivere i pianeti del Sistema solare. ▪ Conoscere le caratteristiche del Sole e delle stelle. ▪ Conoscere i moti della Terra e saper individuare le loro caratteristiche. ▪ Acquisire il concetto di energia e delle diverse sue forme ▪ Conoscere le fonti energetiche rinnovabili e non. ▪ Comprendere l'importanza del risparmio energetico. ▪ Ricercare e assumere comportamenti per contribuire al risparmio energetico. ▪ Conoscere la luce e alcune sue proprietà. ▪ Conoscere il suono e le sue principali caratteristiche.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Intuire le caratteristiche che distinguono elementi solidi e liquidi. ▪ Conoscere il proprio corpo. ▪ Distinguere, denominare e localizzare le parti del corpo. ▪ Riconoscere gli organi di senso e denominare percezioni. ▪ Saper utilizzare i cinque sensi come mezzo d'esplorazione del mondo. ▪ Scoprire, individuare, conoscere le proprietà di oggetti utilizzando i cinque sensi. ▪ Discriminare e distinguere le caratteristiche degli esseri viventi e non viventi. ▪ Distinguere gli animali dai vegetali. ▪ Classificare gli animali in base a differenze e somiglianze. ▪ Osservare le principali funzioni degli animali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare gli animali in base alla loro alimentazione. ▪ Distinguere gli animali in base a comportamenti e caratteristiche legati all'ambiente in cui vivono. ▪ Riconoscere i cambiamenti legati al ciclo delle stagioni. 		<p>all'ambiente di vita e alle funzioni vitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Distinguere le parti delle piante e le loro funzioni. ▪ Individuare le caratteristiche che identificano un ambiente di vita e che ne consentono la conservazione e lo sviluppo. ▪ Riconoscere problemi legati al rapporto tra uomini-natura- difesa dell'ambiente. ▪ Riflettere sui modi per salvaguardare l'ambiente. ▪ Maturare un atteggiamento di rispetto verso il bene naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere la cellula, unità fondamentale degli organismi. ▪ Conoscere i vari tipi di tessuti cellulari e il significato di organo, apparato o sistema. ▪ Riconoscere le strutture fondamentali dell'uomo e le loro funzioni. ▪ Conoscere i principi nutritivi dei cibi. ▪ Essere consapevoli dell'importanza di una dieta equilibrata.
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			3. COMPETENZA IN SCIENZE	
EVIDENZE			COMPITI SIGNIFICATIVI (<i>Modelli</i>)	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni. ▪ Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione; individua grandezze e relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso. ▪ Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza. ▪ Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi. ▪ Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente). 			<p>Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> – determinare il tempo di arresto di un veicolo in ragione della velocità (in contesto stradale); – applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabili e non, uso oculato delle risorse energetiche), ma anche alle questioni di igiene ed educazione alla salute (concetto di energia collegato al concetto di “calorie” nell'alimentazione); – contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni – (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.), rischi di natura fisica (movimentazione scorretta di carichi, rumori, luminosità, aerazione ...); condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare rischi di 	

<ul style="list-style-type: none"> Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi). 	<p>natura fisica, chimica, biologica; rilevare la presenza di bioindicatori nel proprio ambiente di vita ed esprimere valutazioni pertinenti sullo stato di salute dell'ecosistema;</p> <ul style="list-style-type: none"> – analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali; individuare le regole che governano la classificazione, come ad esempio l'appartenenza di un animale ad un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto come mammiferi); – individuare, attraverso l'analisi di biodiversità, l'adattamento degli organismi all'ambiente sia dal punto di vista morfologico, che delle caratteristiche, che dei modi di vivere; – individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive. <p>Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali.</p> <p>Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire.</p> <p>Adottare comportamenti di tutela dell'ambiente, risparmio delle risorse idriche ed energetiche.</p>
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA SCIENZE	
INIZIALE	BASE
	INTERMEDIO
	AVANZATO

<p>Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni delle esperienze personali di vita. E' in grado di formulare semplici ipotesi e fornire spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza. Dietro precise istruzioni e diretta supervisione, utilizza semplici strumenti per osservare e analizzare fenomeni di esperienza; realizza elaborati suggeriti dall'adulto o concordati nel gruppo. Assume comportamenti di vita conformi alle istruzioni o sviluppate nel gruppo coordinato dall'adulto.</p>	<p>Possiede conoscenze scientifiche tali da poter essere applicate soltanto in poche situazioni a lui familiari. Opera raggruppamenti secondo criteri e istruzioni date. Utilizza semplici strumenti per l'osservazione, l'analisi di fenomeni, la sperimentazione, con la supervisione dell'adulto. È in grado di esporre spiegazioni di carattere scientifico che siano ovvie e procedano direttamente dalle prove fornite. Realizza semplici elaborati grafici, manuali, tecnologici al fine di osservare e sperimentare semplici fenomeni d'esperienza. Osserva fenomeni sotto lo stimolo dell'adulto; pone domande e formula ipotesi direttamente legate all'esperienza. Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze di tipo scientifico direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati</p>	<p>Assume 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, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento. Ha cura della propria igiene personale</p>	<p>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 di livello adeguato. Elabora semplici modelli. Fa riferimento a conoscenze scientifiche e tecnologiche apprese, per motivare comportamenti e scelte ispirati alla salvaguardia della salute, della sicurezza e dell'ambiente, portando argomentazioni coerenti. Trova da varie fonti (<i>libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.</i>) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo/la interessano. Osserva in autonomia le norme igieniche e i comportamenti idonei alla propria sicurezza e a quella altrui.</p>
---	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMUNICARE ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

FONTI DI LEGITTIMAZIONE		RISOLVERE PROBLEMI Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO		TECNOLOGIA	
SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>Utilizzare con dimistichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili in un dato contesto applicativo a partire dall’attività di studio.</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi delle tecnologie.</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Riconosce e identifica nell’ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.▪ È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.▪ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.▪ Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.▪ Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.▪ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando	<p>VEDERE E OSSERVARE, PREVEDERE, IMMAGINARE, INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Sapere elaborare semplici progetti in gruppo o individualmente, scegliendo e mediando materiali e strumenti adatti.▪ Utilizzare materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi.▪ Realizzare semplici manufatti, seguendo una metodologia progettuale, seguendo le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza.▪ Spiegare, attraverso un linguaggio specifico, le tappe del processo e le modalità con le quali si è prodotto il manufatto. Scegliere lo strumento più idoneo all’azione da svolgere. Riconoscere le principali fonti di pericolo in casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero.▪ Riconoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie più comuni.▪ Utilizzare applicazioni web.	<ul style="list-style-type: none">▪ Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni▪ Modalità di manipolazione dei materiali più comuni▪ Oggetti, leve e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo▪ Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali▪ Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza▪ Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti più comuni: computer, tablet, cellulare▪ Modalità d’uso in sicurezza degli strumenti tecnologici▪ Applicazione web▪ Coding

	<p>elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. ▪ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia odierna. ▪ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 		
--	--	--	--

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA TECNOLOGIA				
SCUOLA PRIMARIA: ABILITA'				
Fine classe prima	Fine classe seconda	Fine classe terza	Fine classe quarta	Fine classe quinta

scuola primaria	scuola primaria	scuola primaria	scuola primaria	scuola primaria
<i>Vedere e osservare</i> <ul style="list-style-type: none"> Eseguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, schizzi, mappe rudimentali). Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Utilizzare strumenti tecnologici d'uso quotidiano; utilizzare il computer nelle sue funzioni principali e con la guida dell'insegnante (accensione, spegnimento, uso del mouse e della tastiera e del programma Paint). Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici disegni, brevissimi testi sotto la guida dell'insegnante. 	<i>Vedere e osservare</i> <ul style="list-style-type: none"> Eseguire semplici rilievi anche fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, semplicissime mappe). Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni per ricette). Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di righello, carta quadrettata, semplici riduzioni scalari). Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Utilizzare strumenti tecnologici di uso quotidiano descrivendo le funzioni utilizzate Utilizzare il PC per scrivere e disegnare. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici disegni, testi sotto la guida dell'insegnante. 	<i>Vedere e osservare</i> <ul style="list-style-type: none"> Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari). Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, disegni, testi. 	<i>Vedere e osservare</i> <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. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni, ecc.). Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Descrivere le funzioni principali delle applicazioni informatiche utilizzate solitamente. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, testi. 	<i>Vedere e osservare</i> <ul style="list-style-type: none"> Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione ricavandone informazioni utili ad esempio sui rischi e la loro prevenzione, sulla disposizione ottimale degli arredi, ecc). Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Descrivere le funzioni principali delle applicazioni informatiche utilizzate solitamente Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, testi.
<i>Prevedere e immaginare</i> <ul style="list-style-type: none"> Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali. Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.), individuando gli strumenti e i materiali essenziali. 	<i>Prevedere e immaginare</i> <ul style="list-style-type: none"> Effettuare stime approssimative con misure non convenzionali su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni di vita quotidiana. Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. 	<i>Prevedere e immaginare</i> <ul style="list-style-type: none"> Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure e unità convenzionali. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, partendo da situazioni concrete; ricavare dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive. Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e 	<i>Prevedere e immaginare</i> <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 e realizzare collettivamente regolamenti e istruzioni. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. 	<i>Prevedere e immaginare</i> <ul style="list-style-type: none"> Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico (disegni, piante, semplici mappe; rilevazione di potenziali pericoli...). Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari 	<p>immaginarne possibili accorgimenti per ottimizzare comunque il suo utilizzo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. ▪ Costruire un possibile programma di una gita o una visita didattica a partire da dati forniti dall'insegnante; utilizzare piante, carte geografiche e semplici carte stradali per individuare i luoghi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. ▪ Pianificare una gita o una visita didattica usando internet per reperire notizie e informazioni, con la supervisione dell'insegnante; costruire il programma della giornata e calcolare i principali costi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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.
<i>Intervenire e trasformare</i>	<i>Intervenire e trasformare</i>	<i>Intervenire e trasformare</i>	<i>Intervenire e trasformare</i>	<i>Intervenire e trasformare</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. ▪ Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, con la guida dell'insegnante. ▪ Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico. ▪ Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale), verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate. ▪ Utilizzare con la guida dell'insegnante programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. ▪ Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo istruzioni date dall'insegnante. ▪ Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico. ▪ Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a posteriori la sequenza delle operazioni effettuate. ▪ Utilizzare programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Smontare semplici oggetti e meccanismi, o altri dispositivi comuni. ▪ Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte. ▪ Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico. ▪ Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a parole e documentando a posteriori con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle operazioni effettuate. ▪ Utilizzare il PC per giocare, scrivere, disegnare; effettuare semplici ricerche in Internet con la stretta supervisione dell'insegnante. 	<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, seguendo ricette e istruzioni scritte. ▪ Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico. ▪ Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali descrivendo preventivamente le operazioni principali e documentando successivamente per iscritto e con disegni la sequenza delle operazioni. ▪ Cercare, selezionare sul computer un comune programma di utilità con la diretta supervisione e il controllo dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. ▪ Utilizzare semplice procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. ▪ Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico. ▪ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. ▪ Cercare, selezionare sul computer un comune programma di utilità.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	3. COMPETENZA IN TECNOLOGIA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (<i>Modelli</i>)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali,

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. ▪ Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi. ▪ Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali. ▪ Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. ▪ Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato. ▪ Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione e li utilizza in modo efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. ▪ Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. 	<p>artistiche o musicali, utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. ○ Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, progettare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni.
--	--

**LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA
TECNOLOGIA**

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi e ambienti della scuola e della casa. Sa riprodurli con materiali idonei. Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali. Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione. Riconosce l'importanza della supervisione dell'adulto durante l'utilizzo delle tecnologie.</p>	<p>Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione e sa realizzare semplici manufatti che li riproducono. Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione; smonta e rimonta giocattoli. Utilizza autonomamente semplici strumenti tecnologici; richiede l'aiuto dell'adulto in caso di necessità.</p>	<p>Utilizza alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra, carta quadrettata, riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune). 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>L'alunno/a riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse, di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni Riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>

		Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	
--	--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMUNICARE

	ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI RISOLVERE PROBLEMI		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017		
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	GEOGRAFIA		
SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale ed antropico.</p> <p>Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale ed antropico.</p> <p>Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni.</p> <p>Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Si orienta nello spazio e sulle carte, utilizzando i punti cardinali e le coordinate geografiche.▪ Osserva il territorio italiano ed europeo attraverso l'osservazione diretta e indiretta (filmati, fotografie, documenti cartografici, immagini dal satellite).▪ Utilizza termini del linguaggio geografico specifico per interpretare carte geografiche di diversa scala.▪ Conosce gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani ed europei individuando le analogie e le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.▪ Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi, con particolare riferimento a quelli italiani.	<p>ORIENTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Orientarsi nello spazio circostante utilizzando gli indicatori topologici.▪ Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche usando la bussola e i punti cardinali.▪ Usare gli strumenti dell'osservazione indiretta. <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'</p> <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 caratteri dei diversi continenti e degli oceani. <p>PAESAGGIO</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani ed europei 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>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche▪ Paesaggi fisici, fasce climatiche, suddivisioni politico – amministrative.▪ Elementi di orientamento.▪ Paesaggi naturali e antropici▪ Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti: popolazioni del mondo e loro usi e costumi, migrazioni, globalizzazione; clima, territorio e flussi umani.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconosce gli interventi dell'uomo sull'ambiente esercitando la cittadinanza attiva 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. ▪ Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. ▪ Diventare consapevoli del patrimonio naturale e culturale, valorizzandolo e rispettandolo. 	
--	---	--	--

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
GEOGRAFIA

SCUOLA PRIMARIA: ABILITA'				
Fine classe prima scuola primaria	Fine classe seconda scuola primaria	Fine classe terza scuola primaria	Fine classe quarta scuola primaria	Fine classe quinta scuola primaria
Orientamento <ul style="list-style-type: none"> Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.). 	Orientamento <ul style="list-style-type: none"> Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.). 	Orientamento <ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). 	Orientamento <ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). 	Orientamento <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.).
Linguaggio della geo-graficità <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare percorsi effettuati nello spazi circostante. 	Linguaggio della geo-graficità <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. Leggere la pianta dello spazio vicino. 	Linguaggio della geo-graficità. <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. 	Linguaggio della geo-graficità <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. Localizza le aree climatiche del territorio italiano 	Linguaggio della geo-graficità <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. Localizza le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.
Paesaggio <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti 	Paesaggio <ul style="list-style-type: none"> Conoscere il territorio circostante attraverso 	Paesaggio <ul style="list-style-type: none"> Conoscere il territorio circostante attraverso 	Paesaggio <ul style="list-style-type: none"> Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali 	Paesaggio <ul style="list-style-type: none"> Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali

<p>noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.</p> <ul style="list-style-type: none"> Leggere la pianta dello spazio vicino. 	<p>l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita. 	<p>l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita, della propria regione. 	<p>paesaggi italiani, 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>	<p>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>
<p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni. 	<p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi dell'uomo. 	<p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni. 	<p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo nel contesto italiano. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita. 	<p>Regione e sistema territoriale</p> <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.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA				
GEOGRAFIA				
SCUOLA PRIMARIA: MICRO-ABILITA'				
Fine classe prima	Fine classe seconda	Fine classe terza	Fine classe quarta	Fine classe quinta

scuola primaria	scuola primaria	scuola primaria	scuola primaria	scuola primaria
<p>Utilizzare adeguatamente gli indicatori spaziali per muoversi in spazi conosciuti (gli spazi della scuola).</p> <p>Osservare e descrivere ambienti diversi (ambiente scolastico, ambiente domestico). Confrontare ambienti diversi (scolastico e domestico) individuando le similitudini e gli aspetti peculiari di ognuno.</p> <p>Individuare la funzione degli spazi e degli arredi presenti negli ambienti considerati.</p> <p>Individuare le relazioni topologiche.</p> <p>Rappresentare graficamente percorsi.</p>	<p>Individuare punti di riferimento nei percorsi quotidiani abituali (i percorsi casa/scuola, scuola/casa), utilizzando percorsi tipo comuni.</p> <p>Individuare punti di riferimento nell'ambiente di vita (quartiere, paese).</p> <p>Individuare le caratteristiche degli elementi costitutivi dell'ambiente di vita (città, campagna, ...)</p> <p>Individuare in una rappresentazione geografica il confine, la regione interna e la regione esterna.</p> <p>Rappresentare oggetti compiendo una riduzione scalare utilizzando misure arbitrarie (es.: una spanna = un quadretto).</p> <p>Rappresentare percorsi effettuati nel territorio locale rappresentando i punti di riferimento con simboli convenzionali.</p>	<p>Individuare i punti cardinali (con l'ausilio di riferimenti naturali: sole, stella polare, bussola) per orientare se stessi e gli elementi appartenenti all'ambiente di vita (es. ad est della scuola c'è ..., a sud c'è ...).</p> <p>Orientarsi nel territorio comunale con l'ausilio di carte topografiche e tematiche, collocando fenomeni/eventi.</p> <p>Individuare gli elementi costitutivi (antropici e naturali) e le caratteristiche dei principali ambienti: pianura, collina, montagna, mare (ponendo attenzione all'ambiente di vita).</p> <p>Individuare i rapporti tra struttura fisica del territorio e insediamento umano.</p> <p>Introdurre il codice cartografico e distinguere e leggere le piante dalle carte (topografiche, geografiche, tematiche).</p> <p>Discriminare le carte fisiche e politiche riconoscendo la simbologia convenzionale.</p> <p>Rappresentare un ambiente conosciuto (aula...) in riduzione scalare utilizzando misure arbitrarie.</p>	<p>Orientarsi nel territorio nazionale con l'ausilio di carte geografiche (carta fisica, politica) e di carte tematiche, collocando correttamente fenomeni ed eventi.</p> <p>Individuare le caratteristiche fisiche e climatiche del territorio nazionale</p> <p>Individuare costanti e variabili tra i diversi paesaggi geografici che compongono il territorio nazionale (es.: confrontare due quadri ambientali di pianura o due quadri ambientali costieri).</p> <p>Individuare sul territorio nazionale le interazioni uomo/ambiente e riconoscerne gli effetti.</p> <p>Rappresentare un ambiente conosciuto (aula, ...) in riduzione scalare utilizzando misure convenzionali.</p> <p>Individuare e distinguere sulla carta geografica gli aspetti fisici del paesaggio italiano.</p> <p>Leggere carte politiche e tematiche.</p> <p>Collocare e rappresentare su una carta del territorio nazionale aspetti fisici e politici, fenomeni e gli eventi.</p>	<p>Orientarsi nel territorio europeo e mondiale con l'ausilio di carte geografiche e tematiche e dell'atlante, collocando correttamente fenomeni ed eventi.</p> <p>Individuare sulle carte oggetti geografici servendosi della latitudine e della longitudine.</p> <p>Riconoscere le principali caratteristiche fisiche e climatiche del territorio mondiale (con particolare riguardo al territorio europeo).</p> <p>Individuare e distinguere sul territorio mondiale le interazioni uomo/ambiente e riconoscerne gli effetti.</p> <p>Individuare e distinguere sulla carta geografica dell'Europa e sul Planisfero le caratteristiche fisiche e politiche che connotano il territorio europeo e mondiale.</p> <p>Leggere e costruire carte tematiche di vario tipo (densità di popolazione, produzione agricola, produzione industriale, ...).</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA - GEOGRAFIA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (<i>Modelli</i>)

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

LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA GEOGRAFIA

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Conosce gli organizzatori topologici vicino/lontano, sopra/sotto, destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione assoluta.</p> <p>Si orienta negli spazi della scuola e sa rappresentare graficamente, senza tener conto di rapporti di proporzionalità e scalari la classe, la scuola, il cortile, gli spazi della propria casa. Con domande stimolo dell'adulto: sa nominare alcuni punti di riferimento posti nel tragitto casa-scuola; sa individuare alcune caratteristiche essenziali di paesaggi e ambienti a lui noti: il mare, la montagna, la città; il prato, il fiume ...; sa descrivere verbalmente alcuni percorsi all'interno della scuola: es. il percorso dall'aula alla palestra, alla mensa.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante descrive le caratteristiche naturali e antropiche di un paesaggio.</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto alla posizione relativa; sa orientarsi negli spazi della scuola e in quelli prossimi del quartiere, utilizzando punti di riferimento.</p> <p>Descrive le caratteristiche di paesaggi noti, distinguendone gli aspetti naturali e antropici.</p> <p>Sa descrivere tragitti brevi (casa-scuola; casa-chiesa ...) individuando punti di riferimento; sa rappresentare i tragitti più semplici graficamente.</p>	<p>Sa rappresentare con punto di vista vista dall'alto oggetti e spazi; sa disegnare la pianta dell'aula e ambienti noti della scuola e della casa con rapporti scalari fissi dati (i quadretti del foglio).</p> <p>L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).</p> <p>Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani.</p> <p>Sa leggere piante degli spazi vissuti utilizzando punti di riferimento fissi.</p>	<p>Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare brevi percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p> <p>Coglie nei paesaggi mondiali trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p> <p>Individua analogie e differenze tra i principali paesaggi europei e di altri continenti.</p> <p>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.</p>

Esegue percorsi nello spazio fisico seguendo istruzioni date dall'adulto e sul foglio localizza oggetti nello spazio.			
---	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	4. COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMUNICARE

	ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI RISOLVERE PROBLEMI		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017		
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	TUTTE		
SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Utilizzare 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.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">▪ Esplora la realtà attraverso le nuove tecnologie informatiche.▪ Utilizzare il computer, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere e compilare tabelle.▪ Si avvia alla consapevolezza dei potenziali limiti e rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione.	<ul style="list-style-type: none">▪ Riconoscere e distinguere i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer, smartphone, tablet...).▪ Utilizzare le funzioni base dei dispositivi (accensione e spegnimento, variare il volume,...)▪ Utilizzare i mezzi informatici per cercare ed elaborare informazioni, partendo da fonti fornite dall'insegnante.▪ Redigere testi e ricerche (da soli o in gruppo).▪ Apprendere concetti di programmazione e risolvere problemi in un contesto di apprendimento ludico.▪ Produrre, salvare e condividere il proprio lavoro con il gruppo classe.▪ Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete internet e ipotizza alcune semplici soluzioni preventive e correttive.	<ul style="list-style-type: none">▪ Principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: tv, lettore cd/dvd, apparecchi telefonici fissi e mobili, pc, tablet▪ Funzioni principali dei dispositivi per la comunicazione e l'informazione▪ Principali software applicativi utili per lo studio, in particolare videoscrittura, presentazioni, giochi didattici▪ Sequenze e algoritmi▪ Attività di coding e robotica▪ Semplici procedure di utilizzo di internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare▪ Applicazioni web▪ Rischi e pericoli nell'utilizzo della rete con pc e telefonini

COMPETENZA DIGITALE

ABILITÀ FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		ABILITÀ FINE SCUOLA PRIMARIA	
<ul style="list-style-type: none">▪ 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 e compilare tabelle.▪ Utilizzare alcune funzioni principali di Word, 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		<ul style="list-style-type: none">▪ 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	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		4. COMPETENZA DIGITALE	
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI (Modelli)	
<ul style="list-style-type: none">▪ Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, PC, LIM, tablet, Hifi ecc.).▪ Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.▪ È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato.▪ Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.		<ul style="list-style-type: none">○ Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, degli esperimenti.○ Utilizzare software di progettazione per effettuare semplici presentazioni.○ Costruire semplici ipertesti tematici.○ Elaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola predisponendo tabelle e grafici.○ Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con le Istituzioni e per relazionarsi con altre scuole, anche straniere.○ Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante, tenendo conto delle più semplici misure di sicurezza per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza.	
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA COMPETENZA DIGITALE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina le funzioni fondamentali di base degli strumenti. Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.	Denomina e descrive le principali funzioni degli strumenti elettronici. Con l'aiuto dell'insegnante scrive testi inserendo immagini e tabelle. Solo con la supervisione dell'insegnante, reperisce semplici informazioni in rete e comunica con altri	Conosce le funzioni degli strumenti tecnologici utilizzati per la comunicazione. Scrive testi, li salva, li archivia. Inserisce immagini e tabelle. Utilizza la rete per ricercare informazioni e comunicare	Conosce le funzioni degli strumenti tecnologici in rapporto al loro scopo comunicativo. E' autonomo nell'utilizzo di word processor e delle loro funzioni. Progetta e realizza presentazioni digitali. Utilizza correttamente e consapevolmente Internet per reperire informazioni e comunicare.

			Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso dei vari device e adotta comportamenti preventivi
--	--	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE IMPARARE AD IMPARARE COLLABORARE E PARTECIPARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO		TUTTE	
SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. Valutare alternative e prendere decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">▪ Lavora con gli altri in maniera costruttiva.▪ Prendere decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.▪ Utilizza le strategie di memorizzazione e organizzazione del tempo, dello spazio, delle informazioni, dei materiali occorrenti allo scopo.▪ Individuare situazioni problematiche.▪ Elabora, ricostruisce, sceglie e applica la tecnica e le procedure adatte al compito che svolge, sia assumendosi le proprie responsabilità sia lavorando in un clima di interdipendenza positiva.▪ Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato	<ul style="list-style-type: none">▪ Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti.▪ Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.▪ Diventare consapevoli del patrimonio naturale e culturale, valorizzandolo e rispettandolo.▪ Utilizzare i dizionari e gli indici.▪ Leggere un testo e porsi domande su di esso.▪ Rispondere a domande su un testo.▪ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta.▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche).▪ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi.	<ul style="list-style-type: none">▪ Regole della discussione▪ I ruoli e la loro funzione▪ Fasi di un problema▪ Fasi di un'azione▪ Modalità di decisione▪ Le fasi di una procedura.▪ Metodologie e strumenti di ricerca: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti.▪ Semplici strategie di memorizzazione.▪ Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali.▪ Stili cognitivi e di apprendimento: strategie di studio.

<p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro.</p> <p>Realizzare semplici oggetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.</p> <p>Adottare strategie di problem solving..</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pianifica e organizza il proprio lavoro. ▪ Realizza semplici oggetti. ▪ Trova soluzioni nuove a problemi (strategie di problem solving). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Applicare semplici strategie di studio come sottolineare parole importanti, dividere testi in sequenza, costruire brevi sintesi. ▪ Compilare elenchi e liste, organizzare le informazioni in semplici tabelle. ▪ Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.
---	--	--	--

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	
ABILITÀ FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	ABILITÀ FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere un testo e porsi domande su di esso. ▪ Rispondere a domande su un testo o su un video. ▪ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. ▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. ▪ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. ▪ Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze. ▪ Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle. ▪ Prendere appunti e servirsene. ▪ Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ricavare informazioni da fonti diverse: testimonianze, letture, reperti. ▪ Utilizzare i dizionari e gli indici. ▪ Utilizzare schedari bibliografici. ▪ Leggere un testo e porsi domande su di esso. ▪ Rispondere a domande su un testo. ▪ Prendere appunti e servirsene per lo studio e la memorizzazione. ▪ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. ▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta. ▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche ...). ▪ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi. ▪ Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi. ▪ Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. ▪ Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale.
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (<i>Modelli</i>)		
<ul style="list-style-type: none">Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.Assume e porta a termine compiti e iniziative.Progetta un percorso operativoTrova soluzioni nuove a problemi di esperienzaSa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto.Adotta strategie di problem solving.	<ul style="list-style-type: none">Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni.Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni, attuarle e verificare.Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa.Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura.Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle. Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta.Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale.Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.		
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Opportunamente guidato: l'alunno sostiene le proprie opinioni con elementari argomentazioni. In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. Assume iniziative solo in contesti noti Descrive le fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.	In modo abbastanza autonomo: l'alunno giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Riconosce i problemi incontrati in contesti di esperienza e si pone domande su come superarli. Spiega le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito.	In autonomia: l'alunno opera scelte tra due alternative, motivandole. Esprime giudizi e valutazioni sul proprio lavoro. Sostiene la propria opinione motivandola. Formula proposte di gioco e di lavoro e partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi.	In piena autonomia: l'alunno opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con valide motivazioni, ascoltando anche il punto di vista degli altri. Esegue consegne anche in contesti nuovi e porta a termine in autonomia i compiti affidatigli. Assume spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, apportando contributi originali e aiutando i compagni in difficoltà.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMUNICARE IMPARARE AD IMPARARE COLLABORARE E PARTECIPARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017		
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	TUTTE		
SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. Valutare alternative e prendere decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Pianificare e organizzare il proprio lavoro. Realizzare semplici progetti. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">▪ Elabora, ricostruisce, sceglie e applica la tecnica e le procedure adatte al compito che svolge, sia assumendosi le proprie responsabilità sia lavorando in un clima di interdipendenza positiva.▪ Assume e porta a termine compiti e iniziative.▪ Prendere decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.▪ Pianifica e organizza il proprio lavoro.▪ Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.▪ Progetta un percorso operativo e ristrutturarlo in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.▪ Realizza semplici oggetti.	ORIENTAMENTO <ul style="list-style-type: none">▪ Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine.▪ Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un’attività) e spiegare le motivazioni.▪ Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali.▪ Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.▪ Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti.▪ Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale.▪ Progettare in gruppo l’esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. Individuare problemi legati all’esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione.▪ Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.	<ul style="list-style-type: none">▪ Regole della discussione▪ I ruoli e le loro funzioni▪ Modalità di rappresentazioni grafiche: schemi, tabelle, mappe, digrammi di flusso▪ Fasi di una procedura▪ Modalità di decisione▪ Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro. Modalità di decisione riflessiva.▪ Organizzazione di un’agenda giornaliera e settimanale. Le fasi di una procedura.▪ Diagrammi di flusso.▪ Fasi del problem solving.

<p>Adottare strategie di problem solving..</p> <p>Agire in modo flessibile e creativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trova soluzioni nuove a problemi. ▪ Adotta strategie di problem solving. ▪ Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Applicare la soluzione e commentare i risultati. ▪ Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. ▪ Diventare consapevoli del patrimonio naturale e culturale, valorizzandolo e rispettandolo. 	
---	---	---	--

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	
ABILITÀ FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	ABILITÀ FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto. Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. Formulare proposte di lavoro, di gioco ... Confrontare la propria idea con quella altrui. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Formulare ipotesi di soluzione. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito... Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti. 	<ul style="list-style-type: none"> Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. Adattare il proprio operato alle diverse situazioni. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale. Progettare in gruppo, esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. Applicare la soluzione e commentare i risultati.
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (Modelli)
<ul style="list-style-type: none"> Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto Valuta alternative, prendere decisioni. Assume e porta a termine compiti e iniziative. Pianifica e organizza il proprio lavoro Realizza semplici progetti. Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza Adotta strategie di problem solving. Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. Coordina l'attività personale e/o di un gruppo Sa auto valutarci, riflettendo sul percorso svolto. 	<ul style="list-style-type: none"> Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni. Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni, attuarle e verificare. Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa. Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura. Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante. Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle. Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta.

		<ul style="list-style-type: none">○ Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale.○ Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.○ Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.	
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA COMPETENZA IMPRENDITORIALE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Opportunamente guidato: l'alunno sostiene le proprie opinioni con elementari argomentazioni. In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. Assume iniziative solo in contesti noti. Descrive le fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.	In modo abbastanza autonomo: l'alunno giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Riconosce i problemi incontrati in contesti di esperienza e si pone domande su come superarli. Spiega le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito.	In autonomia: l'alunno opera scelte tra due alternative, motivandole. Esprime giudizi e valutazioni sul proprio lavoro. Sostiene la propria opinione motivandola. Formula proposte di gioco e di lavoro e partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi.	In piena autonomia: l'alunno opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con valide motivazioni, ascoltando anche il punto di vista degli altri. Esegue consegne anche in contesti nuovi e porta a termine in autonomia i compiti affidatigli. Assume spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, apportando contributi originali e aiutando i compagni in difficoltà.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE IMPARARE AD IMPARARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017		
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	RELIGIONE		
SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Individuare l’esperienza religiosa come una risposta ai grandi interrogativi posti dalla condizione umana in riferimento specifico al Cristianesimo nel suo messaggio su Dio, Gesù di Nazareth e la presenza della chiesa.</p> <p>Conoscere ed interpretare alcuni momenti dei linguaggi espressivi della realtà religiosa e i principali segni del Cristianesimo nell’ambiente.</p>	<p>L’alunno:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell’ambiente in cui vive.▪ Riconosce il significato del Natale e della Pasqua.▪ Riconosce che la Bibbia è il libro sacro dei Cristiani edegli Ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni.▪ Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico e sa farsi accompagnare nell’analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.	<p>DIO E L’UOMO</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha stabilito un’alleanza con l’uomo.▪ Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa.▪ Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all’uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni.▪ Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. <p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Conoscere la struttura della Bibbia e comprendere il messaggio in essa contenuto.▪ Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli.	<ul style="list-style-type: none">▪ Dio Creatore e Padre▪ Le figure principali del popolo ebraico▪ Le principali tappe della formazione della Bibbia▪ Il messaggio di Gesù attraverso parole e azioni Principali personaggi evangelici che hanno operato una conversione di vita Il Natale e la Pasqua nella tradizione storico-geografica▪ Origine della comunità cristiana▪ Il movimento ecumenico: unità dei cristiani▪ Elementi fondamentali delle Religioni del mondo

<p>Riconoscere in termini essenziali le caratteristiche dei testi sacri delle grandi religioni ed in particolare comprendere alcuni brani della Bibbia.</p> <p>Sapersi confrontare con i valori delle tradizioni culturali e religiose del territorio, in riferimento all'impostazione etica specifica cristiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo. ▪ Identifica nella chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento. ▪ Coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani. 	<p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO ED I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo. 	
---	---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - RELIGIONE	
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI (Modelli)	
<ul style="list-style-type: none">▪ Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali.▪ Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle).▪ Organizza le conoscenze acquisite.▪ Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici.▪ Su indicazione dell'insegnante, confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità /discontinuità / similitudine / somiglianza o di diversità.▪ Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, anche esprimendo valutazioni.		<ul style="list-style-type: none">○ Reperire notizie e documenti da fonti diverse (libri, visite, Internet) e confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti.○ Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture collocando in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni○ Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e tecnologia, economia (es. l'evoluzione delle forme di stato e di governo; le strutture e i ruoli sociali e familiari; religiosità e culti dei morti; dall'economia di sopravvivenza alle economie antiche, presenza di elementi strutturali passati nella società contemporanea ...).○ Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni.○ Analizzare gli squilibri di sviluppo presenti nel pianeta e farne oggetto di studio dal punto di vista ambientale, economico, socio-politico.○	
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA RELIGIONE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Mantiene per tempi limitati l'attenzione nelle diverse situazioni comunicative, ascolta in modo abbastanza adeguato. Se guidato sia dall'insegnante che dal gruppo classe, partecipa in modo abbastanza adeguato. Se guidato dall'insegnante e con l'aiuto di mappe concettuali, espone gli argomenti utilizzando un linguaggio semplice. - Esprime semplici opinioni personali. Sa ricavare, con qualche incertezza, le informazioni relative alle religioni monoteiste e politeiste. Sa elaborare e riferire i contenuti degli argomenti affrontati e li sa collegare fra loro utilizzando un linguaggio semplice. Sa che la croce è il simbolo fondamentale della religione cristiana.	Mantiene generalmente l'attenzione per i tempi stabiliti nelle diverse situazioni comunicative, ascolta in modo adeguato. Partecipa a discussioni di gruppo in modo adeguato. Espone argomenti in modo abbastanza pertinente e con un linguaggio appropriato. Esprime opinioni personali in modo abbastanza chiaro. Sa ricavare informazioni relative alle religioni monoteiste e politeiste. Sa elaborare e riferire in modo chiaro i contenuti degli argomenti affrontati e li sa collegare fra loro utilizzando un linguaggio semplice. Sa che la croce è il simbolo fondamentale della religione	Mantiene l'attenzione nelle diverse situazioni comunicative, ascolta in modo attivo. Partecipa a discussioni di gruppo apportando il proprio contributo personale. - Espone argomenti in modo pertinente e con un linguaggio appropriato. - Esprime opinioni personali in modo chiaro. Sa ricavare informazioni con precisione relative alle religioni monoteiste e politeiste. Sa elaborare e riferire in modo chiaro ed esauriente gli argomenti affrontati e li sa collegare fra loro utilizzando un linguaggio appropriato. Sa individuare i segni del Cristianesimo nella società che lo circonda. Conosce le principali feste cristiane ed ebraiche, la loro origine ed il loro significato.	Mantiene sempre l'attenzione nelle diverse situazioni, comunica e ascolta in modo attivo. Partecipa a discussioni di gruppo apportando il proprio contributo in modo esauriente e personale. Espone argomenti in modo pertinente e con linguaggio ricco e appropriato. Esprime opinioni personali in modo chiaro ed originale. scoperti, valorizzati e utilizzati per il bene di tutti. Sa ricavare informazioni con sicurezza e precisione relative alle religioni monoteiste e politeiste. Sa elaborare e riferire in modo chiaro, corretto ed esauriente gli argomenti affrontati e li sa collegare fra loro utilizzando un linguaggio appropriato. Sa individuare i segni del Cristianesimo nella società che lo circonda e nella vita di

Scopre che, molte feste, hanno origine dal Cristianesimo.	cristiana e ne comprende il significato. Scopre che molte feste hanno origine dal Cristianesimo e sa riconoscere le principali feste cristiane nel proprio territorio		alcune persone che vivono coerentemente la propria fede. Conosce le principali feste cristiane ed ebraiche, la loro origine ed il loro significato. Individua valori fondamentali comuni a tutte le religioni nel mondo
---	--	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMUNICARE IMPARARE AD IMPARARE COLLABORARE E PARTECIPARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017		
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	STORIA		
SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vitaRiconosce ed esplora in modo più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi ed individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà	USO DELLE FONTI <ul style="list-style-type: none">Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI <ul style="list-style-type: none">Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. STRUMENTI CONCETTUALI <ul style="list-style-type: none">Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà.Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. PRODUZIONE ORALE E SCRITTA <ul style="list-style-type: none">Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.	<ul style="list-style-type: none">Fonti di natura diversa e loro reperimento.Sistemi di misura del tempo storico: cronologia, periodizzazione, durataLinee del tempoFatti ed eventiCarte storico-geograficheQuadri storici di civiltàStoria locale: usi e costumi della tradizione localeStrutture delle civiltà: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose...Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella preistoria e nella storia antica

<p>comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.</p>	<p>che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. ▪ Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di eventuali strumenti informatici. ▪ Racconta i fatti studiati utilizzando il linguaggio specifico della disciplina e sa produrre semplici testi storici anche con risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. ▪ Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. ▪ Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. 	
---	--	--	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI				
STORIA				
SCUOLA PRIMARIA: ABILITA'				
Fine classe prima scuola primaria	Fine classe seconda scuola primaria	Fine classe terza scuola primaria	Fine classe quarta scuola primaria	Fine classe quinta scuola primaria
Uso delle fonti <ul style="list-style-type: none"> Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze su eventi della propria vita e del proprio recente passato. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del proprio recente passato 	Uso delle fonti <ul style="list-style-type: none"> Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, sulla generazione degli adulti e su alcuni aspetti della comunità di appartenenza, in relazione alla storia delle generazioni adulte. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del proprio passato e di quello delle generazioni adulte. 	Uso delle fonti <ul style="list-style-type: none"> Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato (storia locale, storia della Terra, Preistoria). 	Uso delle fonti <ul style="list-style-type: none"> Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. Rappresentare, in un quadro storico-sociale (fatti, eventi, elementi riconducibili a quadri di civiltà, riportati su linee del tempo e su carte storiche), le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. 	Uso delle fonti <ul style="list-style-type: none"> Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. Rappresentare, in un quadro storico- sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.
Organizzazione delle informazioni <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate: la successione delle azioni della giornata; i giorni della settimana; i mesi e le stagioni; la trasformazione di oggetti, ambienti, animali e persone nel tempo Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la 	Organizzazione delle informazioni <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...). 	Organizzazione delle informazioni <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...). 	Organizzazione delle informazioni <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...). 	Organizzazione delle informazioni <ul style="list-style-type: none"> Leggere una carta storicogeografica relativa alle civiltà studiate (civiltà greca; civiltà romana; tarda antichità). Usare cronologie e carte storico- geografiche per rappresentare le conoscenze. Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate (civiltà greca; civiltà romana; crisi e crollo dell'Impero Romano d'Occidente)

<p>rappresentazione del tempo (calendario, linea temporale ...).</p>				
<p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali (linee del tempo, sequenze cronologiche di immagini ...). Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra osservazioni e immagini di ambienti, oggetti, animali, persone colte in tempi diversi. 	<p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi (la famiglia, la casa, la scuola, la tecnologia, i modi di vita ...), relativi alla storia propria, delle generazioni adulte e confrontandolo con l'esperienza di allievi provenienti da luoghi e culture diverse nello spazio 	<p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storicosociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (storia locale, storia della Terra, Preistoria). 	<p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. 	<p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.
<p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, didascalie. Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite. 	<p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali, utilizzate con la guida e la supervisione dell'insegnante. Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite. 	<p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storicosociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (storia locale, storia della Terra, Preistoria). 	<p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi. Elaborare in semplici testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali 	<p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI				
STORIA				
SCUOLA PRIMARIA: MICRO-ABILITA'				
Fine classe prima scuola primaria	Fine classe seconda scuola primaria	Fine classe terza scuola primaria	Fine classe quarta scuola primaria	Fine classe quinta scuola primaria
<p>Collocare particolari eventi (attività quotidiane dell'alunno e dei suoi familiari) in momenti precisi (mattina, pomeriggio, sera, notte) della giornata.</p> <p>Orientarsi nel tempo settimanale inserendovi le attività svolte dall'alunno e dai suoi familiari.</p> <p>Orientarsi all'interno dell'anno individuando la successione dei mesi e delle stagioni.</p> <p>Collocare sulla linea del tempo successioni di eventi accaduti nell'arco di un anno.</p> <p>Distinguere ed applicare i seguenti organizzatori cognitivi: successione (prima/dopo; ieri/oggi/domani), durata, contemporaneità, causalità lineare, in relazione a fatti ed eventi vissuti, in una storia, in leggende e in semplici racconti.</p> <p>Individuare le trasformazioni operate dal tempo in oggetti, persone, fenomeni naturali</p> <p>Ricavare informazioni su avvenimenti e trasformazioni riguardanti il proprio vissuto, oggetti, animali, ambienti, esaminando tracce, reperti, utilizzando racconti di testimoni</p>	<p>Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali, anche in successione.</p> <p>Utilizzare l'orologio nelle sue funzioni.</p> <p>Riordinare gli eventi in successione logica</p> <p>Analizzare situazioni in concomitanza spaziale e di contemporaneità.</p> <p>Individuare relazioni di causa ed effetto e formulare ipotesi sugli effetti possibili di una causa.</p> <p>Osservare e confrontare oggetti e persone di oggi con quelli del passato.</p> <p>Individuare i principali cambiamenti avvenuti, in relazione alla storia personale e alla vita scolastica, ad avvenimenti della storia familiare</p> <p>Collocare sulla linea del tempo i principali fatti ed eventi che hanno caratterizzato la storia personale, familiare e la vita scolastica.</p> <p>Utilizzare mappe già predisposte per ricostruire avvenimenti</p> <p>Ricavare informazioni su avvenimenti e trasformazioni riguardanti il proprio vissuto, la storia personale e familiare</p>	<p>Distinguere e applicare i seguenti organizzatori cognitivi: successione, durata, contemporaneità, causalità lineare, in relazione a fatti ed eventi della storia personale e della vita scolastica. Conoscere la periodizzazione convenzionale (decenni, generazioni, secoli, millenni, ere ...)</p> <p>Ordinare sulla linea del tempo i momenti di sviluppo storico considerati (anche nei due anni precedenti): oggi, tempo dei genitori, tempo dei nonni ..., nascita della Terra, ... tempo dei dinosauri ..., primi uomini ..., neolitico</p> <p>Distinguere e confrontare alcuni tipi di fonte storica, orale e scritta.</p> <p>Leggere ed interpretare le testimonianze del passato presenti sul territorio.</p> <p>Individuare nella storia di persone diverse vissute nello stesso tempo e nello stesso luogo gli elementi di costruzione di una memoria comune.</p> <p>Individuare le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati Utilizzare mappe e schemi per</p>	<p>Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici studiati.</p> <p>Ordinare sulla linea del tempo le civiltà e i momenti di sviluppo storico considerati: civiltà dell'Antico Oriente (Mesopotamia, Egitto, India; Cina), civiltà fenicia e giudaica, le popolazioni presenti nella penisola italiana in età preclassica.</p> <p>Collocare nello spazio gli eventi, individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio.</p> <p>Individuare nessi premessa-conseguenza.</p> <p>Individuare le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati (linee di sviluppo fondamentali: alimentazione, casa, istruzione, lavoro, socialità, religione ...)</p> <p>Conoscere termini specifici del linguaggio disciplinare.</p> <p>Scoprire radici storiche antiche della realtà locale.</p> <p>Utilizzare e produrre mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi e strutture storiche.</p> <p>Ricavare informazioni da testi, materiale audiovisivo, ricerche in rete.</p>	<p>Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici studiati.</p> <p>Ordinare sulla linea del tempo le civiltà e i momenti di sviluppo storico considerati: civiltà greca (dalle origini all'età alessandrina), civiltà romana (dalle origini alla crisi e alla dissoluzione dell'impero), la nascita del cristianesimo e il suo sviluppo.</p> <p>Collocare nello spazio gli eventi, individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio.</p> <p>Individuare nessi premessa-conseguenza.</p> <p>Individuare le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati (linee di sviluppo fondamentali: alimentazione, casa, istruzione, lavoro, socialità, religione, ...)</p> <p>Conoscere ed usare termini specifici del linguaggio disciplinare.</p> <p>Leggere brevi testi peculiari della tradizione culturale della civiltà greca, romana e cristiana.</p> <p>Utilizzare e produrre mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi e strutture storiche.</p>

	esaminando tracce, reperti, utilizzando racconti di testimoni	rappresentare e ricostruire eventi e strutture storiche. Ricavare semplici informazioni da testi, materiale audiovisivo. Riferire semplici informazioni storiche Rappresentare graficamente e con manufatti conoscenze e concetti (disegni, plastici).	Riferire informazioni storiche apprese Rappresentare graficamente e con manufatti conoscenze e concetti (disegni, plastici...).	Ricavare informazioni da testi, materiale audiovisivo, ricerche in rete. Riferire informazioni storiche apprese operando semplici nessi tra fatti e collegamenti tra passato e presente. Rappresentare graficamente e con manufatti conoscenze e concetti (disegni, plastici ...).
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - STORIA		
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI (Modelli)		
<ul style="list-style-type: none">Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali.Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle).Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo.Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici.Su indicazione dell'insegnante, confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità /discontinuità / similitudine / somiglianza o di diversità.Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, anche esprimendo valutazioni.		<ul style="list-style-type: none">Reperire notizie e documenti da fonti diverse (libri, visite, Internet) e confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti.Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture collocando in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioniRicostruire scenari delle civiltà studiate realizzando plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali.Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e tecnologia, economia (es. l'evoluzione delle forme di stato e di governo; le strutture e i ruoli sociali e familiari; religiosità e culti dei morti; dall'economia di sopravvivenza alle economie antiche, presenza di elementi strutturali passati nella società contemporanea ...).Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni.Analizzare gli squilibri di sviluppo presenti nel pianeta e farne oggetto di studio dal punto di vista ambientale, economico, socio-politico.		
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA STORIA				
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO	
Utilizza in modo pertinente gli organizzatori temporali: prima, dopo, ora. Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni. Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (es. l'orario	Colloca ordinatamente in una linea del tempo i principali avvenimenti della propria storia personale. Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti contemporanei. Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone.	Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio. Comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale del proprio territorio.	Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici.	

<p>scolastico) e collocando correttamente le principali azioni di routine.</p> <p>Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi, le stagioni.</p> <p>Rintraccia le fonti testimoniali e documentali della propria storia personale con l'aiuto dell'insegnante e dei familiari.</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, rispetto alla propria esperienza concreta.</p> <p>Sa leggere l'orologio. Conosce e colloca correttamente nel tempo gli avvenimenti della propria storia personale e familiare.</p> <p>Individua le trasformazioni intervenute nelle principali strutture (sociali, politiche, tecnologiche, culturali, economiche) rispetto alla storia locale.</p> <p>Utilizzando reperti e fonti diverse, mette a confronto le strutture odierne con quelle del passato.</p> <p>Conosce fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo e strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche.</p> <p>Sa rintracciare reperti, fonti documentali e testimoniali della propria storia personale e familiare.</p>	<p>Sa individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</p> <p>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>Conosce le tipologie di fonti: scritte, materiali, iconiche e orali.</p>	<p>Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p> <p>Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p> <p>Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p>
---	--	---	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO		ARTE E IMMAGINE	
SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali. Conoscere i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio. Manifestare rispetto e sensibilità verso la salvaguardia del patrimonio artistico culturale del proprio e di altri territori.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visiviRielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).Osserva, esplora, descrive e legge immagini (opere d’arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).Individua i principali aspetti formali dell’opera d’arte.Conosce i principali beni artistici e culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.Apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.	ESPRIMERSI E COMUNICARE <ul style="list-style-type: none">Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.Rappresentare e comunicare la realtà percepita.Rielaborare immagini e materiali in modo creativo.Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici. OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI <ul style="list-style-type: none">Guardare e osservare con consapevolezza un’immagine e gli oggetti presenti nell’ambiente, descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l’orientamento nello spazio. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D’ARTE <ul style="list-style-type: none">Descrivere tutto ciò che si vede in un’opera d’arte, sia antica sia moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni.Individuare nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturale	<ul style="list-style-type: none">Elementi compositivi: linee, colore, forme, ritmiColori primari, secondari, complementariSmontaggio, rimontaggio, rielaborazione creativa di disegni e immaginiImmagini in sequenzeElementi essenziali per la lettura di un’opera d’artePrincipali forme di espressione artisticaTecniche di rappresentazione graficaElementi costitutivi l’espressione visiva: fotografia, ripresa cinematografica.Tipologie del linguaggio cinematografico: pubblicità, documentari, animazione, film e generi (western, fantascienza, thriller ...).

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI ARTE E IMMAGINE	
ABILITÀ FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	ABILITÀ FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA
<i>Esprimersi e comunicare</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborare creativamente produzioni personali e collettive per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. ▪ Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici. ▪ Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. 	<i>Esprimersi e comunicare</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. ▪ Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. ▪ Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. ▪ Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi scoperti linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.
<i>Osservare e leggere le immagini</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guardare, osservare e descrivere un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. Riconoscere in un testo iconico-visivo alcuni elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio). 	<i>Osservare e leggere le immagini</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti prese nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. ▪ Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici d linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.
<i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Familiarizzare con alcune forme di arte appartenenti alla propria e ad altre culture. ▪ Riconoscere nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici monumenti storico-artistici. 	<i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Familiarizzare con alcune forme di arte, appartenenti alla propria e ad altre culture. ▪ Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI ARTE E IMMAGINE	
MICRO ABILITÀ PER LA CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	MICRO ABILITÀ PER LA CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA
<p>Utilizzare tutto lo spazio del foglio.</p> <p>Individuare il contorno come elemento base della forma (le forme).</p> <p>Costruire composizioni utilizzando forme geometriche.</p> <p>Riconoscere ed utilizzare materiali e tecniche diversi.</p> <p>Riconoscere ed utilizzare colori primari e secondari.</p> <p>Realizzare ritmi di figure, colori, forme.</p> <p>Rappresentare con il disegno, fiabe, racconti, esperienze.</p> <p>Rappresentare un'esperienza, un'emozione o documentare un fatto con un'immagine o una sequenza di immagine grafiche.</p> <p>Individuare i personaggi e il tema di un'immagine.</p> <p>Individuare le possibili relazioni in sequenze di immagini (prima/dopo).</p> <p>Distinguere alcune fondamentali modalità di inquadratura e di angolazione (vicino/lontano, dal basso/all'alto, frontale, laterale).</p> <p>Individuare l'idea centrale di un messaggio visivo.</p>	<p>Utilizzare gli strumenti e le tecniche conosciute per esprimere emozioni e sensazioni.</p> <p>Sperimentare alcune regole della grammatica del colore: mescolanze e combinazioni di colori, abbinamenti e contrasti.</p> <p>Manipolare materiali malleabili (carta pesta, filo di rame, creta ...) per costruire plastici, burattini ecc.</p> <p>Sperimentare tecniche diverse per l'uso del colore.</p> <p>Utilizzare tecniche multidisciplinari per produrre messaggi individuali e collettivi.</p> <p>Eseguire decorazioni su materiali diversi.</p> <p>Realizzare messaggi visivi attraverso l'ideazione, la traduzione del testo in disegni, foto, diapositive, l'elaborazione dei testi da abbinare alle immagini e la sonorizzazione.</p> <p>Utilizzare l'opera d'arte come stimolo alla produzione di immagini.</p> <p>Classificare le immagini in base al tema.</p> <p>Distinguere la figura dallo sfondo e analizzare i ruoli delle due componenti in: fumetti, disegni, fotografie, animazioni ecc.</p> <p>Individuare l'idea centrale di un messaggio pubblicitario.</p> <p>Analizzare l'uso della figura – sfondo, dall'inquadratura dal colore, dal testo nei fumetti.</p> <p>Identificare personaggi e azioni di un racconto audiovisivo.</p> <p>Individuare la trama di un racconto audiovisivo.</p> <p>Identificare le scene essenziali del racconto per individuare l'idea centrale.</p> <p>Individuare i beni culturali e riconoscerli nell'ambiente.</p> <p>Documentare con fotografie e/o disegni beni culturali.</p> <p>Identificare le funzioni del testo audiovisivo (commuovere, divertire, persuadere, informare ...)</p> <p>Riconoscere alcune regole della percezione visiva: campi, piani, punti di vista, prospettiva).</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - ARTE E IMMAGINE	
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI (Modelli)	
<ul style="list-style-type: none">▪ Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme▪ Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi▪ Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario)▪ Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.)▪ della conversazione e osservando un registro adeguato		<ul style="list-style-type: none">○ Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc.○ Analizzare opere d’arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell’insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici○ Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e confezionare schedari, semplici guide e itinerari○ Confezionare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi (es. rappresentare un periodo della storia attraverso foto, filmati, commentate dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti)○ Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi○ Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall’esperienza di vita nella classe e nella scuola.	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA ARTE IMMAGINE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Esprimersi e comunicare Osserva immagini statiche, foto, opere d’arte, filmati riferendone l’argomento e le sensazioni evocate.</p> <p>Osservare e leggere le immagini Distingue forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini statiche/dinamiche di diverso tipo.</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d’arte Osserva le opere d’arte ed esprime il proprio livello di gradimento.</p>	<p>Esprimersi e comunicare Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni. Sotto la guida dell’insegnante, disegna esprimendo descrizioni. Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell’insegnante.</p> <p>Osservare e leggere le immagini Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d’animazione e non. Segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali.</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d’arte</p>	<p>Esprimersi e comunicare Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse (plastica, pittorica, multimediale), mantenendo l’attinenza con il tema proposto, anche in modo autonomo.</p> <p>Osservare e leggere le immagini Descrive, in modo autonomo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d’animazione e non.</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d’arte Apprezza le opere artistiche e artigianali, anche provenienti da culture diverse dalla propria.</p>	<p>Esprimersi e comunicare Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi). Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, audiovisivi e multimediali).</p> <p>Osservare e leggere le immagini È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d’arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ...).</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d’arte</p>

	Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti.		<p>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte.</p> <p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</p>
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE DI CITTADINANZA		COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO		MUSICA	
SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Eseguire e l'interpretare brani strumentali e vocali. Ideare e realizzare messaggi musicali e multimediali. Integrare con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali. Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">▪ Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.▪ Esplora 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.▪ Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali suoni e silenzi.▪ Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.▪ Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	<ul style="list-style-type: none">▪ Utilizzare la voce, gli strumenti e le nuove tecnologie sonore in modo creativo, ampliando le proprie capacità di invenzione sonoro musicale.▪ Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali /strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Valutare 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 classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.▪ Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer,...).	<ul style="list-style-type: none">▪ Voce e corpo come strumenti▪ Strumenti dell'orchestra Altezza, timbro, intensità, durata e ritmi dei suoni▪ Principali forme artistico musicali▪ Elementi costitutivi il linguaggio musicale

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI MUSICA	
ABILITÀ FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	ABILITÀ FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. ▪ Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali. ▪ Esprimere apprezzamenti estetici su brani musicali di vario genere e stile. ▪ Riconoscere alcuni elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. ▪ Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. ▪ Riconoscere usi, funzioni e contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. ▪ Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. ▪ Esprimere apprezzamenti estetici su brani musicali di vario genere e stile. ▪ Riconoscere aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. ▪ Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. ▪ Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI MUSICA	
MICRO-ABILITÀ FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	MICRO-ABILITÀ FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e classificare suoni: del proprio corpo; nei diversi ambienti: scuola, casa, strada, parco ...; di fenomeni atmosferici, versi di animali ... ▪ Riconoscere la collocazione nello spazio dei suoni (vicino/ lontano, fisso / in movimento). ▪ Riconoscere la fonte sonora. ▪ Riconoscere discriminare suoni secondo la durata (lunga/breve), l'intensità (piano/forte) e l'altezza (grave/acuto). ▪ Date situazioni sonore contrastanti, essere capaci di discriminare momenti sonori da momenti di silenzio. ▪ Simbolizzare i suoni con segni, disegni, onomatopee. ▪ Individuare i ritmi nelle parole (rime, filastrocche, cantilene, conte, poesie). ▪ Riprodurre eventi sonori presenti nell'ambiente con l'uso del corpo e della voce. ▪ Recitare conte, filastrocche cantilene, anche ritmandole con le mani o con strumenti di uso quotidiano. • Partecipare a semplici canti. ▪ Riprodurre semplici sequenze sonore con l'utilizzo di strumenti di uso quotidiano (pentole, sedie, bicchieri, battendo, strofinando, soffiando, scuotendo ...). ▪ Utilizzare i suoni del corpo e dell'ambiente per accompagnare movimenti, giochi, drammatizzazioni. ▪ Riprodurre sequenze sonore con l'utilizzo di strumenti a percussione (tamburi, legni, tamburelli, triangoli ...). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare le diverse funzioni dell'apparato fonatorio (espressione verbale, canto). ▪ Riconoscere e riprodurre con il corpo il movimento di un brano musicale (lento/veloce). ▪ Classificare il suono in base a: fonte, durata, intensità, altezza, pausa e silenzio, andamento (lento/veloce). ▪ Simbolizzare la durata, l'intensità, l'altezza di un suono utilizzando segni convenzionali stabiliti dal gruppo. ▪ Riconoscere il suono prodotto da alcuni strumenti musicali. ▪ Riconoscere e classificare i suoni prodotti da: sfregamento, percussioni, vibrazione. ▪ Riconoscere e la struttura fondamentale di semplici composizioni musicali (tipologia degli strumenti, solo/accompagnato). ▪ Riconoscere e riprodurre in un evento sonoro i ritmi binari e ternari utilizzando gesti e suoni. Ascoltare e analizzare musiche di epoche e culture diverse. ▪ Cantare in gruppo rispettando la voce degli altri, l'andamento e l'intensità del brano. ▪ Cantare in gruppo all'unisono o a canone. ▪ Eseguire sequenze sonore con l'uso della voce, corpo, semplici strumenti musicali anche per rappresentare situazioni o narrazioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - MUSICA	
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI (Modelli)	
<ul style="list-style-type: none">Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato		<ul style="list-style-type: none">Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi (con filmati o conversazioni in classe, con griglia di osservazione) rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione.	
LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA MUSICA			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Ascolta i brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. Si muove seguendo ritmi. Riproduce i ritmi con cui si muove.	Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali. Canta in coro. Conosce la notazione musicale. Rappresenta la notazione musicale con la voce e con i più semplici strumenti convenzionali.	Produce eventi sonori, semplici brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e/o convenzionali. Canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri. Nell’ascolto di brani musicali, esprime apprezzamenti non solo rispetto alle sollecitazioni emotive, ma anche sotto l’aspetto estetico, ad esempio confrontando generi diversi. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e/o auto-costruiti.	Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. 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. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
COMPETENZE DI CITTADINANZA	COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente (2018) Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012) Indicazioni e Nazionali e Nuovi Scenari (2018) D.L n.62/2017; D.M. n.742/2017		
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	EDUCAZIONE FISICA		
SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.</p> <p>Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none">È consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti.Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite, adattandole al contesto in cui svolge l'attività motoria.Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico – musicali.Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezziRiconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-	<p>ED.FISICA</p> <ul style="list-style-type: none">Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempoCoordinare azioni, schemi motori combinati tra loro con buon autocontrollo.Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie.Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p> <ul style="list-style-type: none">Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee, anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento e semplici coreografie individuali e collettive. <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <ul style="list-style-type: none">Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport.Saper utilizzare giochi derivanti dalle tradizioni popolari.	<ul style="list-style-type: none">Schemi motori di baseElementi e regole relative all'igiene del corpo e alla sicurezza di sé e degli altriCondivisione e accettazione di regole necessarie per star bene insiemeRegole di alcune discipline sportive.Elementi di comunicazione non verbaleEducazione alla salute con particolare riferimento all'alimentazione

	<p>fisico, legati alla cura del proprio corpo ed a un corretto regime alimentare.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio; vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti del compagno/gruppo sconfitto, accettandone le diversità e manifestando senso di responsabilità. <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Assumere comportamenti adeguati rispetto alla prevenzione degli infortuni e alla sicurezza nei vari ambienti di vita. ▪ Riconoscere il rapporto tra alimentazione e ed esercizio fisico, in relazione a sani stili di vita. ▪ Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. 	
--	---	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI MUSICA	
ABILITÀ FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	ABILITÀ FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA
<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). ▪ 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>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza. ▪ Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. ▪ Saper utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. 	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). ▪ 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>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. ▪ Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. ▪ Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.

<ul style="list-style-type: none"> Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. Nella competizione, rispettare le regole, manifestando senso di responsabilità. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico, attraverso osservazioni sulla propria esperienza guidate dall'insegnante (es. muoversi dopo un pasto abbondante). Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico, attraverso l'osservazione su di sé in palestra, guidata dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.
---	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI MUSICA

MICRO-ABILITÀ FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	MICRO-ABILITÀ FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> Individuare le diverse posture e movimenti possibili del corpo e dei suoi segmenti Consolidare e affinare gli schemi motori statici • Consolidare ed affinare gli schemi motori dinamici Eseguire capriole. Consolidare la lateralità in situazioni statiche e dinamiche rispetto a sé e agli altri Coordinare di combinazioni di schemi motori dinamici e posturali Esempi: Movimenti del corpo e degli arti; andature; mimica; coordinazione di movimenti di vari segmenti; esercizi di equilibrio statico e dinamico. Flettere, estendere, spingere, inclinare, ruotare, piegare, circondurre, slanciare, elevare. Camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi. Eseguire correttamente capriole in avanti e all'indietro Correre su una linea, alternando gli appoggi dx e sx, dentro spazi regolari, tra due linee. Saltare a piedi uniti, con un piede, in alto, in basso, saltare nel cerchio, a dx, a sx, in avanti, indietro, ecc. - Correre a passi corti, alzando le ginocchia, calciando dietro, corsa balzata, ecc... Esercizi a coppie da eseguire a specchio, con o senza attrezzi. Partecipare ai giochi riconoscendo le regole e il bisogno di rispettarle Collaborare nei giochi per una finalità comune Partecipare ai giochi a squadre accettando vittorie e sconfitte Risolvere in forma creativa le situazioni che via via si presentano 	<ul style="list-style-type: none"> Coordinare i movimenti del corpo in relazione all'uso di attrezzi Controllare il ritmo respiratorio durante e dopo l'esercizio Riconoscere ed utilizzare i diversi gradi di tensione e rilassamento per eseguire esercizi Coordinare i movimenti del corpo e le facoltà sensoriali per eseguire lanci, esercizi di destrezza e precisione, ecc. Consolidare ed affinare gli schemi motori statici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi Consolidare ed affinare gli schemi motori dinamici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi Coordinare due schemi motori di base (camminare palleggiando, ecc.) Eseguire correttamente capriole in avanti e all'indietro Esempi: Superare correndo (saltellando, camminando all'indietro) ostacoli ad altezze diverse. Correre (più o meno velocemente) sugli over. Rotolare in avanti con una capovolta, ... Saltellare (a piedi uniti, con un piede, a balzi) sui cerchi. Slalom veloce tra clavette Traslocare su un asse di equilibrio. Seguire uno stimolo sonoro a occhi chiusi. Cadere all'indietro sul tappeto. Movimenti combinati: effettuare sui lati del campo andature diverse (galoppo laterale sul lato lungo, corsa lenta su un lato corto, corsa veloce sull'altro lato lungo, deambulazione normale sull'altro lato corto) Partecipare ai giochi conoscendo le regole e rispettandole

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in giochi di drammatizzazione ▪ Interpretare con il corpo semplici ritmi musicali ▪ Rispettare le regole per prevenire infortuni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendere coscienza dell'utilità e dell'importanza delle regole ▪ Partecipare attivamente e responsabilmente al gioco per la finalità comune, per l'efficacia del gioco, per il coinvolgimento di tutti ▪ Partecipare ai giochi a squadre accettando vittorie e sconfitte ▪ Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in giochi di drammatizzazione ▪ Interpretare con il corpo semplici ritmi musicali ▪ Rispettare le regole per prevenire ed evitare infortuni Seguire autonomamente le regole dell'igiene personale
--	---

**LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA
ED. FISICA**

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo nella sua globalità (dimensioni, forma, posizione, peso...).</p> <p>Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e gli altri.</p> <p>Usa il proprio corpo nella sua globalità.</p> <p>Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra-destra, pieno-vuoto) e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento).</p> <p>Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione) nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento.</p> <p>Conosce e si muove nell'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo.</p> <p>Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare, arrampicarsi, dondolarsi.</p> <p>Esegue semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare ...).</p> <p>Utilizza il corpo nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni per esprimere sensazioni, emozioni e accompagnare ritmi, brani musicali.</p>	<p>Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo.</p> <p>Utilizza correttamente gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante.</p> <p>Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo nelle drammatizzazioni.</p> <p>Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni più grandi. Accetta i ruoli affidatigli nei giochi.</p> <p>Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia.</p> <p>Segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti.</p>	<p>Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante.</p> <p>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.</p> <p>Segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità.</p> <p>Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia.</p> <p>Rispetta le regole per la sicurezza propria e altrui.</p>	<p>Padroneggia schemi motori e posturali adattandoli alle variabili spaziali e temporali.</p> <p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport, anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p> <p>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p> <p>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p> <p>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.</p> <p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.</p>

Rispetta le regole dei giochi. Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche. Sotto la supervisione dell'adulto, osserva comportamenti di prevenzione degli infortuni.			
--	--	--	--

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

L'impianto metodologico, che sottende all'attuazione del curricolo verticale dell'Istituto si innesta su alcuni principi basilari che connotano fortemente l'azione didattica della scuola. Il punto di partenza degli itinerari formativi è la valorizzazione delle esperienze e delle conoscenze degli alunni poiché esse costituiscono le fondamenta su cui ancorare i nuovi contenuti o attuare adeguati interventi volti ad integrare e a valorizzare le diversità (difficoltà di apprendimento, disabilità, multiculturalità ...). I binari metodologici, lungo i quali si snodano i percorsi curricolari che conducono alla costruzione delle competenze, sono articolati su :

- l'esplorazione e la scoperta attraverso la problematizzazione e il pensiero creativo - divergente;
- l'apprendimento collaborativo (interno ed esterno alla classe o per gruppi di lavoro di classi e di età diverse);
- la consapevolezza del proprio modo di apprendere al fine di individuare le strategie per superare le difficoltà, comprendere le ragioni di un insuccesso, conoscenza dei propri punti di forza;
- la promozione del lavoro autonomo.

A queste considerazioni, vanno aggiunte anche la realizzazione di percorsi a carattere laboratoriale (sia all'interno che all'esterno della scuola), la valorizzazione del territorio come risorsa per l'apprendimento, l'applicazione della tecnologia moderna all'insegnamento e l'attività di ricerca, promuovendo sempre di più l'alfabetizzazione informatica per incoraggiare lo sviluppo delle capacità creative, logiche ed organizzative. Inoltre l'agire didattico punterà all'acquisizione e lo sviluppo del ragionamento logico necessario alla gestione delle informazioni e la capacità di progettazione e di organizzazione del lavoro dei nostri alunni in una prospettiva di apprendimento permanente.

Ciò premesso, vengono di seguito sintetizzate le metodologie e le loro relative finalità, che verranno adeguatamente selezionate ed utilizzate dai docenti dei tre ordini di scuola sulla base dei bisogni educativi degli alunni:

LABORATORIALE

- che permette la partecipazione attiva degli alunni mettendo in gioco le loro intelligenze multiple

ESPERIENZIALE

- che risponde al bisogno di ognuno di fare

COMUNICATIVA

- che permette di condividere le proprie idee, le proprie emozioni, i momenti significativi

PARTECIPATIVA

- che stimola il coinvolgimento degli studenti nel proprio processo di apprendimento

LUDICO-ESPRESSIVA

- che impegna le capacità dell'alunno in attività in cui può esprimersi liberamente; risponde al bisogno di ognuno di fare

ESPLORATIVA (di ricerca)

- che consente la raccolta di dati e informazioni per comprendere la realtà

COLLABORATIVA (di gruppo)

- che valorizza, nel rispetto reciproco, l'apporto di ognuno

INTERDISCIPLINARE

- che supera i confini rigidi dell'ambito specifico di ciascuna disciplina per permettere allo studente di approdare ad un sapere unico

INCLUSIVA

- che consente l'attivazione di interventi adeguati nei riguardi delle diversità per realizzare un ambiente in cui ciascuno si senta accolto. consente la raccolta di dati e informazioni per comprendere la realtà

Le metodologie elencate trovano un valido supporto nelle seguenti strategie:

- **peer tutoring:**

- lavori a coppie o piccoli gruppi nei quali un alunno insegna all'altro/altri;
- il compagno diviene struttura di aiuto (scaffolding);

- **modeling:**

- l'alunno osserva un modello (compagno o insegnante) che compie una determinata attività e lo imita;

- **circle time:**

- rappresenta un momento di parità e dialogo in cui il docente funge da coordinatore;

- **role playing:**

- è uno strumento prezioso della formazione, basato sulla simulazione di qualcosa che ha o potrebbe avere attinenza con una situazione reale ed è strutturato in modo tale da essere coinvolgente dal punto di vista emozionale;

- **learning by doing:**

- *attraverso il fare, attraverso la creazione manuale, è possibile la comprensione più profonda dell'oggetto di studio e quindi il vero apprendimento;*
- **cooperative learning:**
 - *gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;*
- **problem solving:**
 - *tende a sviluppare sul piano psicologico, comportamentale ed operativo l'abilità nella risoluzione di problemi, siano essi pertinenti all'area logico-matematica o meno.*

LA VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

La valutazione costituisce uno degli elementi più rilevanti di ogni sistema di istruzione e formazione; grazie ad essa è possibile monitorare e seguire il percorso di crescita e maturazione dell'alunno.

Essa si colloca nell'assetto culturale, educativo ed organizzativo della scuola, basandosi su criteri di corresponsabilità, coerenza e trasparenza e si esplicita in un rapporto funzionale e dinamico con l'attività di programmazione educativo-didattica.

Ha un carattere promozionale, formativo, orientativo, in quanto concorre ad adeguare il processo di insegnamento-apprendimento. Non più giudizio di merito dei risultati scolastici dell'educando, la valutazione diviene uno strumento privilegiato per meglio guidarlo nella sua crescita e nell'apprendimento, seguendo un processo quanto più possibile personalizzato per il successo formativo.

Tutti gli aspetti che caratterizzano il processo di valutazione degli alunni sono oggetto di uno specifico "Protocollo di valutazione" stilato dalla scuola.