ISTITUTO COMPRENSIVO "IVA PACETTI" – PRATO (PO)

Via del Ghirlandaio, 5 - 59100 PRATO Tel.
0574/591902-572825 C.F. 92090880482
Codice Ministeriale POIC82100T Codice Univoco Ufficio UFCVY2
e-mail: POIC82100t@ISTRUZIONE.IT PEC: POIC82100T@PEC.ISTRUZIONE.IT

website: http://www.pacetti.prato.edu.it/

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

Infanzia – Primaria – Secondaria I grado



PREMESSA

Il 22/05/2018 il Consiglio d'Europa ha adottato una Nuova Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, che pone l'accento sul valore della complessità e dello sviluppo sostenibile. Il concetto di competenza è declinato come combinazione di "conoscenze, abilità e atteggiamenti", in cui l'atteggiamento è definito quale "disposizione/mentalità per agire o reagire a idee, persone, situazioni".
Il nostro Istituto crede all'unitarietà e verticalità dei processi educativi: ogni alunno effettua un percorso formativo organico, multidimensionale e completo per costruire la propria identità. Il curricolo si articola attraverso i campi d'esperienza nella scuola dell'infanzia e attraverso le discipline nella scuola del primo ciclo dell'istruzione, perseguendo finalità specifiche poste in continuità orizzontale con l'ambiente di vita dell'alunno e verticale fra i due segmenti. La verticalità curricolare traduce così il bisogno di dare continuità all'insegnamento, pur rispettandone le scansioni, e realizza un percorso costruito per gli alunni al fine di offrire occasioni di apprendimento attivo. La metodologia didattica intende pertanto stimolare i diversi tipi di intelligenza e favorire l'apprendimento attraverso il fare interagendo con i compagni. È importante evidenziare quanto si è svolto nell'ordine precedente per costruire un itinerario progressivo e continuo, come viene sottolineato nel documento normativo relativo alle Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di Istruzione.



FONTI DI LEGITTIMAZIONE DEL CURRICOLO

Il curricolo verticale per competenze viene elaborato nel rispetto della normativa vigente:

- Autonomia delle istituzioni scolastiche, Dpr n.275/1999.
- Definizione delle norme generali relative alla scuola dell'infanzia e al primo ciclo dell'istruzione, Dlgs n. 59l, 19/02/2004
- Raccomandazione del Consiglio Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22/05/2018
- L'autonomia scolastica quale fondamento per il successo formativo di ognuno, Nota Prot. N.000114 - 17/05/2018
- ONU, Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile;
- Indicazioni Nazionali: nuovi scenari.
- Competenze chiave di cittadinanza (archivio normativa Pubb. Istr. 2007).
- Indicazioni Nazionali per il Curricolo 04/09/2012, con Profilo dello studente.
- Adozione sperimentale dei nuovi modelli nazionali di certificazione delle competenze nelle scuole del primo ciclo di istruzione, CM n. 3, 13 /02/2015.
- Riforma "La buona scuola", Legge n° 107 del 13/7/2015; Curricolo di istituto; Rav e Piani di miglioramento

Dalle Indicazioni Nazionali al Curricolo di scuola
Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012, ai sensi dell'articolo 1, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009 -n. 89- secondo i criteri indicati dalla C.M. n. 31 del 18 aprile 2012 (D.M.31.07.2007), e vista la Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio dell'Unione europea del 18 dicembre 2006, delineano il quadro di riferimento nazionale nell'ambito del quale le scuole realizzano il curricolo. La centralità della persona, una nuova cittadinanza, un nuovo umanesimo rappresentano la cornice valoriale nella quale si realizzano le azioni della scuola. È compito della scuola individuare "come" conseguire i traguardi per lo sviluppo delle competenze indicando contenuti, metodi e mezzi, tempi, modalità organizzative, strumenti di verifica e criteri di valutazione, modalità di recupero, consolidamento, sviluppo e potenziamento "a partire dalle effettive esigenze degli alunni concretamente rilevate e sulla base della necessità di garantire efficaci azioni di continuità e di orientamento" (art.8, D.P.R.275/99).
Il Curricolo verticale di scuola è parte integrante del PTOF.

FINALITÀ DEL CURRICOLO

- Favorire una comunicazione efficace tra i diversi ordini di scuola del nostro istituto;
- Evitare frammentazioni, segmentazioni, ripetitività;
- Assicurare un percorso graduale di crescita globale;
- Consentire l'acquisizione di: competenze, abilità, conoscenze e quadri concettuali adeguati alle potenzialità di ciascun alunno;
- Realizzare le finalità dell'uomo e del cittadino;
- Orientare nella continuità e favorire la realizzazione del proprio "Progetto di vita".

STRUTTURA DEL CURRICOLO



CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

Il curricolo verticale è l'elaborazione del percorso di formazione dell'allievo che costruisce le sue competenze. La progettazione del curricolo, espressione dell'autonomia e dell'originalità del singolo istituto scolastico, è la predisposizione:

- Degli ambienti di apprendimento e dei compiti autentici per raggiungere i risultati attesi individuati;
- Delle modalità di valutazione del raggiungimento dei risultati - sia rispetto al traguardo finale che rispetto a traguardi di competenza intermedi, che vanno considerati in progressione e continuità.





Le **competenze** si possono definire come un costrutto di conoscenze, abilità, atteggiamenti, emozioni, potenzialità e attitudini personali. Lo scopo primario del nostro curricolo verticale di scuola è quello di contribuire a "formare persone competenti". La parola competenza deriva da "*Cum-petere*" vuol dire andare insieme verso un obiettivo comune. Ciò implica la cooperazione tra diverse dimensioni, quali:

- Collaborazione tra i diversi attori scolastici;
- Condivisione degli obiettivi;
- Condivisione dei processi di apprendimento.

La didattica per competenze ha come fine:

- Creare situazioni di apprendimento in cui gli alunni siano 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;

- Centrare il gruppo di lavoro su compiti autentici o compiti di realtà;
- Fare un uso sistematico di rubriche valutative.

LE COMPETENZE CHIAVE

Le competenze chiave sono competenze trasversali, che si esprimono attraverso i comportamenti nella relazione, nella soluzione di problemi, nell'apprendimento, nel lavoro.
Le competenze chiave evidenziano un modo di vivere la cittadinanza. Sono spendibili e incrementabili per tutta la vita (apprendimento permanente). Le competenze chiave sono divisibili in

- **Competenze chiave Europee per l'apprendimento permanente;**
- **Competenze chiave di Cittadinanza.**

Competenze chiave europee

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. Tale competenza implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.
2) ***Competenza multilinguistica*** Tale competenza 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.

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.
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.
La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e dalla responsabilità individuale del cittadino.

4) ***Competenza digitale***

La competenza digitale interessa le tecnologie digitali e ne consente l'utilizzo con dimestichezza, responsabilità e spirito critico per apprendere, lavorare e partecipare alla vita della società**.**

5) ***Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare***

La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consistono nella capacità di riflettere su sé stessi, gestire efficacemente il tempo e le informazioni, lavorare con gli altri in maniera costruttiva, gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. È ivi compresa la capacità di far fronte alle situazioni complesse mantenendo il proprio benessere fisico ed emotivo, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire le criticità situazionali.

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. Sifonda 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 culturali***

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'impegnodi 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.



Competenze chiave di cittadinanza da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria (D,M. 22/08/06)

Costruzione del sé
1) ***Imparare ad imparare*** Organizzare il proprio apprendimento individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di lavoro e di studio.
2) ***Progettare*** Formulare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.

Relazioni con gli altri
3) ***Comunicare*** Comprendere messaggi di genere e di complessità diversi, mediante specifici supporti (cartacei, informatici e multimediali). Rappresentare delle realtà utilizzando diversi linguaggi (verbale, matematico,scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante specifici supporti (cartacei, informatici e multimediali)
4) ***Collaborare e partecipare*** Interagire in gruppo comprendendo i diversi punti di vista, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
5) ***Agire in modo autonomo e responsabile*** Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno ipropri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui.
Positiva interazione con la realtà naturale e sociale
6) ***Risolvere problemi*** Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
7) ***Individuare collegamenti e relazioni*** Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, natura, cause ed effetti.
8) ***Acquisire ed interpretare l'informazione*** Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE TRASVERSALI EUROPEE RIFERITE AL PIENO ESERCIZIO DELLA CITTADINANZA

Competenze Chiave europee per l'apprendimento permanente	**Competenze chiave di Cittadinanza da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria**	**Discipline**
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Imparare ad imparare Individuare collegamenti e relazioni	Tutte le discipline
Competenza imprenditoriale	Progettare	Tutte le discipline, in particolare Italiano, Matematica, Tecnologia, Scienze, Musica, Arte e immagine.

Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Consapevolezza ed espressione culturale	Comunicare Individuare collegamenti e relazioni	Tutte le discipline, in particolare Italiano, Matematica, Storia, Geografia, Scienze, Musica, Arte e Immagine, Corpo Movimento e Sport, Religione.
Competenza digitale	Acquisire e interpretare l'informazione	Tutte le discipline, in particolare Italiano, Matematica, Tecnologia.
Competenze in materia di Cittadinanza	Collaborare e partecipare Agire in modo autonomo e responsabile	Tutte le discipline, in particolare Italiano, Inglese, Tecnologia, Educazione fisica, Religione.

CURRICOLI VERTICALI

Disciplina: Italiano

Scuola dell'infanzia – primaria – secondaria di 1 grado



Grado di istruzione SCUOLA DELL'INFANZIA			
Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Italiano**
1.Comunicazione	1.1. Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Mantenere l'attenzione sul messaggio orale
			b. Ascoltare e comprendere il linguaggio altrui
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Comprendere e ricordare il senso generale di una comunicazione (racconto, fiaba, rappresentazione, spettacolo televisivo esperienze vissute)
			b. Ascoltare le consegne ed eseguirle correttamente

			c. Comprendere un racconto narrato dall'insegnante mantenendo la concentrazione
	1.2. Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Comunicare brevi messaggi in relazione al proprio vissuto, rispettando l'ordine cronologico degli eventi
			b. Usare il linguaggio mimico-gestuale per comunicare e per raccontarsi
			c. Esprimere, in modo comprensibile, una richiesta relativa alle proprie esigenze
		1.2.2 È in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	a. Usare il linguaggio in forma creativa in diversi contesti
			b. Spiegare il contenuto di immagini
			c. Comunicare esperienze e vissuti
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Saper utilizzare frasi complete e termini nuovi
			b. Comprendere, memorizzare e rielaborare verbalmente brevi testi
			c. Trasmettere brevi messaggi in relazione al proprio vissuto, rispettando l'ordine cronologico degli eventi
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Formulare domande appropriate e risposte congruenti all'interno di un contesto comunicativo
			b. Esporre anche ricorrendo a immagini, segni grafici, musicali, corporei etc.
			c. Verbalizzare un'immagine o una sequenza di immagini utilizzando un lessico sempre più ricco
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	a. Partecipare al dialogo esprimendo idee e ipotesi
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall'esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Scoprire variabili o costanti nei fenomeni osservati
			b. Descrivere eventi, osservazioni usando un linguaggio appropriato
			c. Sviluppare sulla base di esperienze concrete la capacità di osservare e di mettere in relazione elementi
			d. Riflettere e rielaborare esperienze e vissuti
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	a. Descrivere verbalmente collegamenti nei fenomeni osservati
			b. Mettere in relazione, ordinare, fare corrispondenze
			c. Riferire eventi dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Osservare, raccogliere dati, registrare fatti
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	a. Ipotizzare uno o più finali di una storia incompleta
			b. Ipotizzare la realizzazione di un progetto ecc.… motivando le proprie scelte
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Acquisire la capacità di formulare un semplice piano d'azione in relazione ad obiettivi da raggiungere
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	a. Utilizzare un linguaggio appropriato a per descrivere osservazioni ed esperienze per risolvere problemi
		2.2.3 È in grado di porre un problema	a. Comunicare sentimenti ed emozioni in una situazione nuova (saper verbalizzare momenti di gioia, dolore, situazioni conflittuali relativi alla propria affettività)
			b. Comunicare bisogni
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Trovare e verbalizzare analogie e differenze in storie ed esperienze
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Acquisire fiducia in sé e nelle proprie capacità
			b. acquisire senso di responsabilità delle proprie azioni e decisioni
			c. compiere scelte sapendole motivare
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Conseguire l'abitudine al dialogo come momento di confronto
			b. Dimostrare interesse verso esperienze provenienti da altre culture
		3.2.2 È in grado di riconoscersi parte	a. Partecipare alle proposte interagendo con gli altri

		integrante di una comunità	b. Conoscere e condividere spazi, oggetti, giochi
			c. riconoscere e rispettare le più semplici norme morali
		3.2.3 È in grado di lavorare con e per gli altri	a. Sviluppare disponibilità ad assumere ruoli diversi in situazioni di gioco libero, guidato, all'interno di un gruppo
			b. Partecipare a conversazioni finalizzate a risolvere situazioni conflittuali e/o problemi collettivi, producendo idee ed elaborando ipotesi personali
Grado di istruzione SCUOLA PRIMARIA			
Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Italiano**
1.Comunicazione	1.1. Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	1.1.1a. Comprendere la componente sonora di semplici testi (registro, timbro, intonazione)
			1.1.1b. Cogliere i contenuti principali di un testo ascoltato
			1.1.1c. Cogliere i contenuti principali di diversi tipi di testo scritto
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	1.1.2a. Comprendere il significato delle parole ricavandolo dal contesto
			1.1.2b. Ascoltare con attenzione le diverse comunicazioni degli adulti
			1.1.2c. Comprendere lo scopo e l'argomento dei messaggi prodotti dai media
	1.2. Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	1.2.1a. Esprimere pensieri, emozioni, sentimenti attraverso il parlato
			1.2.1b. Esprimere pensieri, emozioni, sentimenti attraverso testi scritti
			1.2.1c. Leggere a voce alta in modo chiaro, corretto ed espressivo
		1.2.2 È in grado di riferire un'esperienza utilizzando codici diversi	1.2.2a. Raccontare esperienze oralmente in modo chiaro e corretto
			1.2.2b. Raccontare esperienze in forma scritta in modo chiaro e corretto
			1.2.2c. Raccontare esperienze utilizzando un lessico via via più ricco e specifico
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	1.2.3a. Organizzare un breve discorso orale con scalette mentali o scritte
			1.2.3b. Esporre argomenti oralmente in modo chiaro e corretto
			1.2.3c. Esporre argomenti attraverso semplici testi scritti in modo chiaro e corretto
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	1.2.4a. Organizzare un breve discorso su un tema affrontato o su un argomento di studio
			1.2.4b. Produrre vari tipi di testo scritto correlati alla varietà delle situazioni comunicative
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	1.2.5a. Partecipare a discussioni di gruppo, individuando il problema affrontato e le principali opinioni espresse.
			1.2.5b. Intervenire in modo pertinente dando un contributo personale
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	2.1.1a. Tradurre testi discorsivi in schemi logici e viceversa
			2.1.1b. Annotare informazioni attraverso appunti
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	2.1.2 a. Riconoscere le principali parti del discorso e gli elementi basilari della frase
			2.1.2b. Individuare nella frase semplice rapporti logici tra le parole che la compongono e che ne veicolano il senso
			2.1.2c. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	2.1.3 a. Individuare nei testi letti le principali caratteristiche strutturali e di genere
			2.1.3.b. Conoscere le principali convenzioni ortografiche
			2.1.3.c. Conoscere l'uso appropriato della punteggiatura

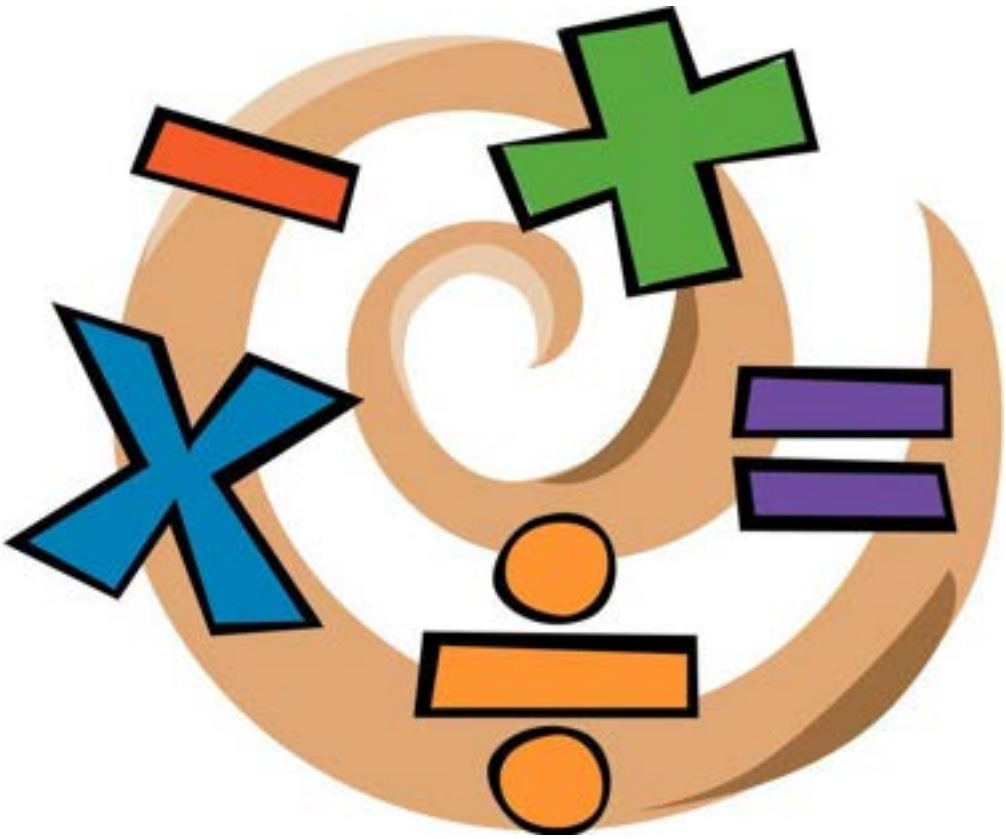
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	2.1.4.a. Saper ipotizzare soluzioni a problemi affrontati
			2.1.4.b. Saper fare ipotesi sul significato di un messaggio ambiguo
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	2.2.1.a. Estrapolare dati e parti specifiche da testi
			2.2.1.b. Utilizzare in modo consapevole le principali parti del discorso
			2.2.1.c. Utilizzare la punteggiatura in funzione demarcativa ed espressiva
			2.2.1.d Scrivere in modo ortograficamente corretto
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	2.2.2.a. Manipolare semplici testi in base ad un vincolo dato
			2.2.2.b. Utilizzare il dizionario
			2.2.2.c. Saper auto correggere un proprio prodotto
		2.2.3 È in grado di porre un problema	2.2.3.a. Prestare attenzione a situazioni comunicative diverse, in contesti sia abituali sia inusuali
			2.2.3.b. Proporre un argomento di discussione legato all'esperienza
			2.2.3.c. Evidenziare gli aspetti principali del problema posto
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	2.2.4.a. Verificare ipotesi fatte su un argomento di studio, un'esperienza o un'attività scolastica o/e extrascolastica
			2.2.4.b. Sintetizzare le diverse opinioni su un argomento affrontato
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	3.1.1.a. Saper individuare i propri errori linguistici
			3.1.1.b. Scegliere fra le strategie proposte quella adeguata per migliorare la propria competenza linguistica
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	3.2.1.a. Rispettare le posizioni altrui
			3.2.1.b. Confrontarsi con i compagni su un argomento proposto
		3.2.2 È in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	3.2.2.a. Comprendere le idee e la sensibilità altrui
			3.2.2.b. Partecipare in modo consono e pertinente alle interazioni comunicative
			3.2.2.c. Portare a termine un incarico affidato in modo responsabile
		3.2.3 È in grado di lavorare con e per gli altri	3.2.3.a. Partecipare a discussioni di gruppo
			3.2.3.b. Osservare il proprio turno di intervento in modo ordinato
			3.2.3.c. Individuare nelle discussioni di gruppo il problema affrontato e le principali opinioni espresse
			3.2.3.d Contribuire in modo efficace ad un prodotto collettivo
			3.2.3.e. Prestare attenzione all'interlocutore nelle conversazioni e nei dibattiti
Grado di istruzione SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Italiano**
1.Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	1.1.1.a. Comprendere la componente sonora di un testo (registro, timbro, intonazione)
			1.1.1.b. Comprendere i contenuti di un testo orale
			1.1.1.c. Comprendere i contenuti di un testo scritto
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	1.1.2.a Comprendere il significato delle parole ricavandolo dal contesto per ampliare il proprio lessico
			1.1.2.b. Comprendere le informazioni esplicite contenute in un testo
			1.1.2. c. Comprendere le informazioni implicite contenute in un testo
	1.2 Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando	1.2.1.a. Leggere in modo espressivo testi appartenenti tipologie diverse

		codici diversi	1.2.1.b. Esprimere pensieri, emozioni, sentimenti attraverso il parlato
			1.2.1.c. Esprimere pensieri, emozioni, sentimenti attraverso testi narrativi e poetici
		1.2.2 È in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	1.2.2.a Raccontare oralmente esperienze in modo chiaro, corretto ed articolato
			1.2.2.b. Raccontare esperienze in forma scritta in modo chiaro, corretto ed articolato
			1.2.2c. Utilizzare tecniche e strategie diverse per argomentare
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	1.2.3.a. Riferire oralmente una conoscenza in modo chiaro, corretto e coeso
			1.2.3.b. Produrre un testo espositivo chiaro, corretto e coeso su un argomento noto
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	1.2.4.a Adattare il proprio registro comunicativo a scopi e situazioni diverse
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	1.2.5.a. Esprimere in modo chiaro la propria opinione su questioni personali e non
			1.2.5.b. Confutare le opinioni altrui all' interno di una discussione, motivando il proprio dissenso
			1.2.5.c. Rispettare il proprio turno di intervento all' interno di una conversazione
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	2.1.1.a. Ricavare informazioni da un testo narrativo, espositivo, argomentativo o regolativo
			2.1.1.b. Prendere appunti
			2.1.1.c Riconoscere registri linguistici diversi
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	2.1.2.a. Confrontare diverse tipologie testuali per coglierne caratteristiche ricorrenti, somiglianze e differenze
			2.1.2.b. Individuare i nessi logici fra informazioni di diversa provenienza
			2.1.2.c. Conoscere i meccanismi di formazione e trasformazione delle parole
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	2.1.3.a Rielaborare le informazioni desunte da fonti diverse (scritte, orali, iconografiche, multimediali)
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	2.1.4.a. Crearsi una opinione personale su un argomento confrontando i dati desunti dall' osservazione e da fonti diverse
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	2.2.1.a. Produrre testi coesi e sintatticamente corretti, riproducendo le principali forme di comunicazione scritta
			2.2.1.b Utilizzare registri linguistici adatti a situazioni diverse
			2.2.1.c. Utilizzare la punteggiatura in funzione demarcativa ed espressiva
			2.2.1.d Utilizzare un lessico via via più ricco ed appropriato
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	2.2.2.a. Manipolare testi in base alle indicazioni date
			2.2.2.b. Utilizzare il dizionario
			2.2.2.c. Ricercare in rete o su supporto cartaceo informazioni su un argomento dato
		2.2.3 È in grado di porre un problema	2.2.3.a. Proporre un argomento di discussione
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	2.2.4.a Confrontarsi con i compagni su un argomento proposto
			2.2.4.b. Sintetizzare le diverse posizioni relative a un argomento affrontato o ad un testo letto
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	3.1.1.a. Individuare e correggere i propri errori
			3.1.1.b. Mostrare autonomia e creatività nella produzione di messaggi di tipo diverso
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	3.2.1.a. Riconoscere e rispettare le differenze fra culture

		3.2.2 È in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	3.2.2.a. Riconoscere e rispettare le regole per la convivenza civile
		3.2.3 È in grado di lavorare con e per gli altri	3.2.3.a. Partecipare attivamente alla costruzione e/o rielaborazione di un prodotto collettivo
			3.2.3.b. Intervenire in modo costruttivo in una discussione
			3.2.3.c. Aiutare gli altri ad imparare

Scuola dell'infanzia – primaria –

secondaria di 1 grado



Grado di istruzione SCUOLA DELL'INFANZIA			
Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Matematica**
			a. Mantenere l'attenzione sul messaggio orale, intuendo i dati matematici
1.Comunicazione	1.1. Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	b. Saper riconoscere eventi che si ripetono
			c. Sviluppare la capacità di ascolto e comprensione del linguaggio matematico
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Ascoltare le consegne ed eseguirle correttamente
			b. Comprendere il testo di un semplice problema letto dall'insegnante
			c. Riconoscere le principali forme geometriche
	1.2. Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Drammatizzare un semplice problema per intuirne la soluzione
			b. Iniziare a sviluppare un atteggiamento positivo verso la matematica
			c.
		1.2.2 È in grado di riferire un'esperienza utilizzando codici diversi	a. Raccontare una semplice storia o un'esperienza vissuta intuendo i dati matematici
			b. Rappresentare le quantità, contenute in una storia, attraverso il disegno
			c. Collocare, correttamente, nel tempo eventi del proprio vissuto
			d. Dimostrare consapevolezza nell'uso di indicatori temporali e spaziali
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Contare in senso progressivo da 0 a 10
			b. Contare piccole quantità di oggetti
			c. Mettere in relazione piccole quantità al numero corrispondente
			d. Ordinare la successione temporale (prima, adesso, dopo)
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Rappresentare numeri ricorrendo a immagini, segni grafici e corporei
			b. Orientarsi nello spazio
			c. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze vissute nella realtà circostante
			d. Usare simboli per rappresentare e registrare eventi
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	a. Partecipare al dialogo esprimendo le proprie idee
			b. Compiere scelte motivandole
			c. Riferire eventi dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall'esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Riconoscere i numeri utilizzando lo schema corporeo
			b. Confrontare oggetti per scoprire uguaglianze e differenze
			c. Operare con quantità (pochi/tanti)
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	a. Confrontare quantità numeriche usando materiale strutturato e non
			b. Collocare eventi in ordine logico e temporale
			c. Riconoscere le sequenze di un'esperienza vissuta
			d. Classificare secondo criteri (quantità, forma, colore ecc.…)
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Raccogliere semplicissimi dati, partendo da esperienze vissute
			b. Confrontare quantità
			c. Sviluppare la capacità di raggruppamento e ordinamento secondo criteri diversi
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	a. Saper formulare domande
			b. Ricercare soluzioni creative
			c. Elaborare prime ipotesi per verificare possibili spiegazioni e nessi (causa –effetto derivanti dalle esperienze di vita quotidiana e da quelle strutturate)
	2.2. Elaborazione	2.2.1 È in grado di utilizzare le	a. Orientarsi nello spazio seguendo delle indicazioni

	operativa	conoscenze acquisite in maniera operativa	b. Localizzare nello spazio oggetti
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	a. Intuire soluzioni appropriate
			b. Intuire modalità di verifica
		2.2.3 È in grado di porre un problema	a. Saper verbalizzare momenti di gioia, dolore, situazioni conflittuali relativi alla propria affettività
			b. Saper comunicare le proprie necessità
			c. Formulare considerazioni, domande pertinenti rispetto al problema rilevato
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Utilizzare varie tecniche e modalità espressive
			b. Ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Acquisire fiducia in sé e nelle proprie capacità
			b. Iniziare a sviluppare una certa autonomia personale
			c. Muoversi con destrezza nello spazio circostante (scuola)
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Conseguire l'abitudine al dialogo come momento di confronto
			b. Condividere la scelta di strumenti e materiali adatti all'attività che si vuole realizzare
			c. Accettare opinioni diverse dalle proprie
		3.2.2 È in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a. Partecipare alle proposte cominciando ad interagire con gli altri
			b. Condividere spazi, oggetti, giochi, materiali e strategie
			c. Mostrare attenzione e ascolto verso i compagni
		3.2.3 È in grado di lavorare con e per gli altri	a. Sviluppare disponibilità ad assumere ruoli diversi in situazioni di gioco spontaneo, guidato, all'interno di un gruppo
			b. Partecipare a conversazioni finalizzate a risolvere situazioni conflittuali e/o problemi collettivi
			c. Cooperare alla realizzazione di un progetto comune
			d. Prendere iniziative nella realizzazione di un progetto comune cambiando il proprio punto di vista adeguandolo a nuove proposte scaturite
			e. Produrre idee personali

Grado di istruzione SCUOLA PRIMARIA

Aree di competenza	Specificazioni	Descrittori di competenza trasversale	Obiettivi specifici di Matematica
1.Comunicazione	1.1. Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Ascoltare e comprendere il linguaggio matematico
			b. Leggere e comprendere il linguaggio matematico
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Ascoltare le consegne ed eseguirle correttamente
			b. Leggere le consegne ed eseguirle correttamente
			c. Comprendere il testo di un problema
			d. Individuare i dati espliciti ed impliciti contenuti in un problema
	1.2. Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Mostrare un atteggiamento positivo verso la matematica
			b. Essere consapevole dell'unità pratica nella realtà degli strumenti matematici appresi
		1.2.2 È in grado di riferire un’esperienza utilizzando codici diversi	a. Raccontare un'esperienza vissuta usando termini matematici
			b. Riferire le fasi principali per realizzare un'attività pratica di matematica
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Riferire i contenuti della disciplina usando il lessico specifico
			b. Descrivere e classificare elementi matematici in base alle loro principali caratteristiche
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Denominare e presentare elementi matematici in base alle loro caratteristiche al fine di farle riprodurre da altri
			b. Esporre di fronte al gruppo classe un argomento specifico anche usando strategie diverse
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	a. Motivare le proprie opinioni o scelte durante una discussione

2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Ricavare informazioni partendo da dati proposti
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	a. Ordinare e/o mettere in relazione elementi diversi individuando le corrispondenze tra loro
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Rielaborare le conoscenze acquisite riadattandole in contesti nuovi
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	a. Formulare ipotesi di risoluzione partendo da situazioni concrete
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Formulare e mettere in atto una strategia per il raggiungimento degli obiettivi stabiliti
			b. Riconoscere situazioni problematiche nelle esperienze vissute
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	a. Usare la logica per individuare il percorso risolutivo di un problema
		2.2.3 È in grado di porre un problema	a. Inventare il testo di un problema basandosi su un'esperienza vissuta
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Usare le proprie strategie per dimostrare l'ipotesi data
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Potenziare la fiducia in sé e nelle proprie capacità
			b. Potenziare il senso di responsabilità delle proprie azioni e decisioni
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Consolidare l'abitudine al dialogo come momento di confronto
		3.2.2 È in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a. Partecipare alle proposte interagendo con gli altri
			b. Apportare il proprio contributo nel gruppo
		3.2.3 È in grado di lavorare con e per gli altri	a. Consolidare la capacità di assumere ruoli diversi in lavori di gruppo
			b. Partecipare a discussioni finalizzate a risolvere situazioni problematiche date
			c. Formulare idee ed ipotesi personali durante un lavoro di gruppo

Grado di istruzione SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Matematica**
1.Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Comprendere il linguaggio matematico scritto e orale
			b. Leggere e interpretare i simboli matematici specifici
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Leggere le consegne ed eseguirle correttamente
			b. Comprendere il testo di un problema
			c. Individuare i dati espliciti ed impliciti contenuti in un problema
	1.2 Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Consolidare un atteggiamento positivo verso la matematica
			b. Potenziare la consapevolezza dell'utilità pratica nella realtà degli strumenti matematici appresi
		1.2.2 È in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	a. Spiegare le fasi principali per realizzare un'attività laboratoriale di matematica
			b. Spiegare il procedimento seguito per risolvere una situazione problematica
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Riferire i contenuti della disciplina usando il lessico specifico
			b. Descrivere e classificare elementi matematici in base alle loro principale caratteristiche
			c. Utilizzare i simboli matematici specifici

		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Denominare e presentare elementi matematici in base alle loro caratteristiche al fine di farle riprodurre da altri
			b. Argomentare di fronte al gruppo classe utilizzando lessico specifico, simboli e strumenti grafici.
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	a. Motivare le proprie opinioni durante una discussione collettiva
			b. Dimostrare o confutare le ipotesi proposte
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Individuare informazioni partendo da rappresentazioni grafiche
			b. Individuare e raccogliere dati attraverso misurazioni dirette e indirette
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	a. Classificare e/o confrontare elementi matematici diversi in base a una o più proprietà
			b. Confrontare procedimenti risolutivi diversi
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Rielaborare le conoscenze acquisite per risolvere situazioni problematiche in contesti
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	a. Formulare ipotesi di risoluzione partendo da situazioni concrete
			b. Formulare ipotesi su proprietà di elementi matematici partendo da figure o dati
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Progettare e seguire una strategia di risoluzione per la ricerca dell'incognita richiesta
			b. Risolvere situazioni problematiche individuate nelle esperienze vissute
			c. applicare regole e formule per risolvere quesiti partendo da materiale concreto (mappe, grafici, modelli)
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	a. Eseguire la corretta successione di operazioni per risolvere il problema grafici, modelli)
			b. Impostare un'espressione o un'equazione risolutive
			c. Impostare uno schema teorico di risoluzione del problema
		2.2.3 È in grado di porre un problema	a. Inventare il testo di un problema partendo da un'espressione, un'equazione o una rappresentazione grafica
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Impostare uno schema o una successione logica di tappe per dimostrare l'ipotesi
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Potenziare la fiducia in sé e nelle proprie capacità
			b. Potenziare il senso di responsabilità delle proprie azioni e decisioni
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Potenziare l'abitudine al dialogo come momento di confronto
		3.2.2 È in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a. Partecipare alle proposte interagendo con gli altri
			b. Apportare il proprio contributo nel gruppo
		3.2.3 È in grado di lavorare con e per gli altri	a. Potenziare la capacità di assumere ruoli diversi in lavori di gruppo
			b. Partecipare a discussioni finalizzate a risolvere situazioni problematiche date
			c. Formulare idee ed ipotesi personali durante un lavoro di gruppo

Disciplina: Inglese e Lingue straniere

Scuola primaria –

secondaria di 1 grado



Grado di istruzione SCUOLA PRIMARIA			
Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Inglese**
1.Comunicazione	1. Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Saper comprendere brevi messaggi orali, con lessico e strutture noti, su argomenti familiari.
			b. Cogliere i contenuti principali di un testo ascoltato
			c. Cogliere i contenuti principali di diversi tipi di testo scritto.
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Comprendere il significato di parole ricavandole dal contesto.
			b. Saper leggere testi, descrizioni e indicazioni per ricavarne informazioni specifiche.
	2. Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Esprimere pensieri, emozioni, sentimenti attraverso il parlato e la drammatizzazione.
			b. Esprimere pensieri, emozioni, sentimenti attraverso testi scritti semplici su modelli dati.
			c. Descrivere oralmente se stessi, altre persone e oggetti utilizzando lessico e strutture note.
			d. Saper scrivere semplici messaggi e brevi testi relativi a se stessi, ai propri gusti, al proprio mondo.
			e. Leggere a voce alta in modo chiaro e corretto, curando la pronuncia e l'intonazione.
		1.2.2 È in grado di riferire un'esperienza utilizzando codici diversi	
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Organizzare un breve discorso su un tema affrontato o su un argomento di studio anche attraverso la metodologia CLIL.
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	a. Saper interagire in semplici scambi dialogici rispondendo a domande su aspetti personali e non.
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	a. Riconoscere le principali parti del discorso e gli elementi basilari della frase.
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Estrapolare semplici informazioni da testi.
			b. Essere in grado di scrivere correttamente, senza copiarle, parole, frasi e brevi testi su argomenti familiari su modelli dati.
		2.2.1 È in grado di risolvere problemi	

		2.2.3 È in grado di porre un problema	
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Rispettare le posizioni altrui.
			b. Saper rilevare diversità culturali in relazione ad abitudini di vita
		3.2.2 È in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a. Partecipare in modo consono e pertinente alle interazioni comunicative.
			b. Portare a termine un compito affidato in modo responsabile
			c.Riconoscere e rispettare le regole per la convivenza civile.
		3.2.3 È in grado di lavorare con e per gli altri	a. Osservare il proprio turno di intervento in modo ordinato.
			b. Contribuire in modo efficace alla costruzione e/o rielaborazione di un prodotto collettivo.
			c. Prestare attenzione all'interlocutore negli scambi dialogici.

Grado di istruzione SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Aree di competenza	Specificazioni	Descrittori di competenza trasversale	Obiettivi specifici di Lingue Straniere
1.Comunicazione	1.1. Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Cogliere i contenuti principali di un testo ascoltato
			b. Cogliere i contenuti principali di un testo scritto
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Comprendere il significato delle parole ricavandolo dal contesto per ampliare il proprio lessico
			b. Comprendere il contesto e lo scopo del messaggio
	1.2. Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Esprimere pensieri, emozioni, sentimenti attraverso il parlato
			b. Esprimere pensieri, emozioni, sentimenti attraverso testi scritti
			c. Leggere a voce alta in modo chiaro, corretto ed espressivo
		1.2.2 È in grado di riferire un'esperienza utilizzando codici diversi	a. Raccontare esperienze oralmente in modo chiaro e corretto con il lessico acquisito
			b. Raccontare esperienze in forma scritta in modo chiaro e corretto
			c. Raccontare esperienze utilizzando strutture grammaticali più complesse e anche connettori temporali
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Organizzare un breve discorso orale con scalette mentali o scritte
			b. Esporre argomenti oralmente in modo chiaro e corretto con le strutture acquisite
			c. Esporre argomenti attraverso semplici testi scritti in modo chiaro e corretto con le strutture acquisite
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Organizzare un breve discorso su un tema affrontato o su un argomento di studio
			b. Produrre vari tipi di testo scritto correlati alla varietà delle situazioni comunicative
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	a. Esprimere in modo semplice la propria opinione su questioni personali e non
			b. Intervenire dando un semplice contributo personale in una discussione
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall'esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Tradurre testi discorsivi in schemi logici e viceversa
			b. Annotare informazioni attraverso appunti

			c. Convertire in azione pratica un messaggio scritto e/o orale
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	a. Riconoscere le principali parti del discorso e gli elementi basilari della frase
			b. Individuare nella frase semplice, rapporti logici tra le parole che la compongono e che ne veicolano il senso
			c. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole e delle frasi
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Individuare nei testi letti le principali caratteristiche strutturali
			b. Conoscere le principali convenzioni ortografiche
			c. Conoscere l'uso appropriato della punteggiatura
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	a. Saper ricavare una regola attraverso l'osservazione di esempi (metodo induttivo)
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Estrapolare dati e parti specifiche da testi
			b. Utilizzare in modo consapevole le principali parti del discorso
			c. Utilizzare la punteggiatura in funzione demarcativa ed espressiva
			d. Scrivere in modo ortograficamente corretto
			e. Utilizzare un lessico sempre più ricco ed appropriato
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	a. Manipolare testi in base all'indicazioni date
			b. Utilizzare il dizionario in modo come risorsa linguistica
			c. Saper autocorreggere un proprio prodotto
			d. Ricercare in rete o su supporto cartaceo informazioni su un argomento dato
		2.2.3 È in grado di porre un problema	a. Proporre una riflessione di carattere linguistico in un contesto nuovo o conosciuto
			b. Proporre una riflessione di carattere culturale in un contesto nuovo o conosciuto
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Confrontarsi con i compagni su un argomento di studio proposto (grammaticale o culturale)
			b. Verificare ipotesi fatte su un argomento di studio (grammaticale o culturale)
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Saper individuare e correggere i propri errori linguistici
			b. Scegliere fra le strategie proposte quella adeguata per migliorare la propria competenza linguistica
			c. Potenziare la fiducia in sé e nelle proprie capacità
			d. Potenziare il senso di responsabilità delle proprie azioni e decisioni
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Potenziare l'abitudine al dialogo come momento di confronto
			b. Rispettare le posizioni altrui e comprendere le idee e la sensibilità altrui
		3.2.2 È in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a. Partecipare in modo consono e pertinente alle interazioni comunicative
			b. Riconoscere e rispettare le regole per la convivenza civile
		3.2.3 È in grado di lavorare con e per gli altri	a. Partecipare a discussioni finalizzate a risolvere situazioni problematiche date
			b. Osservare il proprio turno di intervento in modo ordinato
			c. Contribuire in modo efficace ad un prodotto collettivo
			d. Prestare attenzione all'interlocutore nelle conversazioni e nei dibattiti
			e. Formulare idee ed ipotesi personali durante un lavoro di gruppo
			f. Potenziare la capacità di assumere ruoli diversi in lavori di gruppo

Disciplina: Storia

Scuola dell'infanzia – primaria –

secondaria di 1 grado



Grado di istruzione SCUOLA DELL'INFANZIA			
Aree di competenza	Specificazioni	Descrittori di competenza trasversale	Obiettivi specifici di Storia
1.Comunicazione	1.1. Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Riconoscere le nozioni temporali (adesso, prima, dopo, inizio, fine …)
			b. Leggere immagini disposte in sequenza
		1.1.2 E' in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Capire le modifiche del tempo nel mondo circostante
	1.2. Espressione	1.2.1 E' in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Esprimere fatti vissuti seguendo l'ordine cronologico
			b. Comunicare esperienze vissute mediante gli opportuni connettivi temporali (prima, ora, mentre, poi, alla fine …)
		1.2.2 E' in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	a. Descrivere le trasformazioni che il tempo opera sulle cose, sulle persone, sugli animali, sulla natura
		1.2.3 E' in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Padroneggiare i concetti temporali di base nel riferire una conoscenza acquisita
		1.2.4 E' in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Utilizzare nozioni temporali per raccontare eventi
		1.2.5 E' in grado di interagire in una conversazione	a. Esprimere motivando il proprio punto di vista
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall'esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone seguendo delle indicazioni verbali
		2.1.2 E' in grado di stabilire relazioni	a. Collocare situazioni ed eventi nel tempo
		2.1.3 E' in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Cogliere la ciclicità delle azioni quotidiane, della settimana, delle stagioni
			b. Comprendere le funzioni del calendario settimanale
		2.1.4 E' in grado di fare delle ipotesi	a. Elaborare prime ipotesi sulla propria storia personale
			b. Elaborare prime ipotesi su eventi della natura (semina, tempo …)
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di utillizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Rappresentare graficamente fatti vissuti e narrati
			b. Riordinare in sequenza immagini relative a storie narrate
			c. Utilizzare fonti di vario tipo (foto, indumenti, giochi, oggetti …)
		2.2.2 E' in grado di risolvere problemi	a. Riflettere sui propri ruoli in contesti e relazioni diverse (incarichi, responsabilità

		2.2.3 E' in grado di porre un problema	a. Saper comunicare problematiche relative alla propria storia
			b. Saper comunicare problematiche relative al mondo circostante (natura …)
		2.2.4 E' in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Procedere autonomamente e in modo adeguato nelle attività proposte
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 E' in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Acquisire fiducia in sé e nelle proprie capacità
			b. Esercitare l'autocontrollo emotivo
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 E' in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Ascoltare il compagno facendo silenzio e prestando attenzione
		3.2.2 E' in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a. Interiorizzare le regole dello stare insieme
			b. Esprimere bisogni, idee ed emozioni per ottenere attenzione e/o considerazione
		3.2.3 E' in grado di lavorare con e per gli altri	a. Partecipare ai giochi e alle attività di gruppo rispettando i ruoli e le regole
			b. Collaborare alla realizzazione di un'attività collettiva
Grado di istruzione: SCUOLA PRIMARIA			
Aree di competenza	Specificazioni	Descrittori di competenza trasversale	Obiettivi specifici di Storia
	1.1. Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Ascoltare e comprendere informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico
1.Comunicazione		1.1.2 E' in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Comprendere conversazioni e testi che usano il linguaggio specifico
			b. Capire il nesso di causa-effetto degli eventi storici e le loro conseguenze
			c. Individuare dati e tracce utili a ricostruire fatti storici
	1.2. Espressione	1.2.1 E' in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Comunicare messaggi mettendo in relazione il proprio vissuto con i grandi temi della storia
		1.2.2 E' in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	a. Descrivere con linguaggi appropriati esperienze inerenti alla disciplina
			b. Elaborare esperienze in testi orali e scritti
		1.2.3 E' in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina
			b. Rispondere, anche per iscritto, in modo corretto e con terminologia appropriata a domande su argomenti di studio
			c. Elaborare, in testi orali e scritti, gli argomenti studiati, usando anche risorse digitali
		1.2.4 E' in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Formulare domande appropriate e risposte congruenti all'interno di contesti comunicativi
			b. Esporre anche ricorrendo a immagini, ad elaborati grafico - pittorici e/o musicali, all'espressività corporea, a materiali digitali etc
		1.2.5 E' in grado di interagire in una conversazione	a. Partecipare al dialogo educativo esprimendo idee e ipotesi
			b. Compiere scelte sapendole motivare
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Ricavare informazioni da documenti o reperti utili alla comprensione di un fenomeno storico
		2.1.2 E' in grado di stabilire relazioni	a. Riordinare fatti ed eventi riferiti ai quadri storico - sociali
			b. Capire le conseguenze determinate da fatti storici passati
			c. Individuare analogie e differenze tra quadri storico - sociali diversi, lontani nel tempo e nello spazio
		2.1.3 E' in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Individuare i punti nodali di un testo storico
		2.1.4 E' in grado di fare delle ipotesi	a. Formulare ipotesi mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti
	2.2. Elaborazione	2.2.1 E' in grado di utillizzare le conoscenze acquisite in maniera	a. Utilizzare grafici, tabelle, carte geografiche, reperti iconografici e testi di genere diverso, manualisitici e non,

	operativa	operativa	cartacei e/o digitali per sintetizzare gli argomenti di studio
			b. Distinguere i documenti oggettivi dalle testimonianze e dalle interpretazioni storiche
			c. Riorganizzare le conoscenze acquisite attraverso i materiali esaminati per esporle in modo adeguato
		2.2.2 E' in grado di risolvere problemi	a. Sintetizzare i punti nodali di un testo storico
		2.2.3 E' in grado di porre un problema	a. Utilizzare le conoscenze acquisite in modo aperto e considerare nuove situazioni e/o contesti
		2.2.4 E' in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Confrontare fatti attraverso le conoscenze acquisite e i materiali esaminati
3.Relazione	3.1. Relazione con sé 3.2. Relazione con gli altri	3.1.1 E' in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Acquisire fiducia in sé e nelle proprie capacità
			b. Acquisire senso di responsabilità delle proprie azioni e decisioni
		3.2.1 E' in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Conseguire l'abitudine al dialogo come momento di confronto
			b. Dimostrare interesse verso esperienze provenienti da altre culture
		3.2.2 E' in grado di riconoscersi parte integrante di un ambiente e di una comunità	a. Valorizzare gli aspetti peculiari delle proprie radici culturali in relazione anche ai grandi temi dell'Umanità
		3.2.3 E' in grado di lavorare con e per gli altri	a. Partecipare a conversazioni finalizzate a produrre idee condividendole con gli altri
Grado di istruzione SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
Aree di competenza	Specificazioni	Descrittori di competenza trasversale	Obiettivi specifici di Storia
1.Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Comprendere messaggi di diverso tipo forniti da fonti diverse
		1.1.2 E' in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Comprendere testi e spiegazioni di contenuto storico
			b. Usare fonti di diverso tipo (archeologiche, artistiche, antropologiche) per comprendere periodi ed eventi
	1.2 Espressione	1.2.1 E' in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Esprimere la propria opinione su un fatto storico, motivandola
		1.2.2 E' in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	
		1.2.3 E' in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Esporre correttamente fatti, fenomeni, inquadrandoli storicamente
			b. Esprimersi in maniera chiara utilizzando il linguaggio proprio della disciplina
		1.2.4 E' in grado di comunicare usando	a. Trascrivere sotto forma di testo le informazioni su eventi studiati, fornite con una mappa concettuale
		registri e stili di comunicazione diversi	
		1.2.5 E' in grado di interagire in una conversazione	
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Costruire una cronologia partendo da un testo
		2.1.2 E' in grado di stabilire relazioni	a. Stabilire relazioni fra fatti storici
			b. Costruire grafici e mappe spazio - temporali per organizzare le conoscenze acquisite
			c. Collocare la storia locale in relazione alla storia nazional ed internazionale
		2.1.3 E' in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	
		2.1.4 E' in grado di fare delle ipotesi	
	2.2. Elaborazione	2.2.1 E' in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera	a. Ricavare informazioni articolate da un documento storico

	operativa	operativa	b. Costruire grafici e mappe spazio - temporali per organizzare le conoscenze acquisite
			c. Utilizzare le varie tipologie di informazioni (documenti, fonti, racconti, filmati, video) al fine di realizzare un prodotto orale e/o scritto

Disciplina: Geografia

Scuola dell'infanzia – primaria – secondaria di 1 grado



Grado di istruzione SCUOLA DELL'INFANZIA			
Aree di competenza	Specificazioni	Descrittori di competenza trasversale	Obiettivi specifici di Geografia
1.Comunicazione	1.1. Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Interpretare messaggi iconografici che indicano spazi o direzioni
			b. Seguire messaggi verbali che indicano spazi o direzioni
		1.1.2 E' in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Seguire correttamente semplici indicazioni verbali di tipo topologico (prendi il pennarello sotto la sedia di …)
			b. Seguire correttamente semplici percorsi sulla base di indicazioni verbali
	1.2. Espressione	1.2.1 E' in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	
		1.2.2 E' in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	a. Rappresentare verbalmente situazioni utlizzando correttamente indicatori spaziali
			b. Rappresentare ambienti diversi e situazioni attraverso il disegno
			c. Leggere immagini che rappresentano ambienti e

		1.2.3 E' in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	situazioni
		1.2.4 E' in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Spiegare ad un compagno la posizione di un oggetto o un semplice percorso in un ambiente conosciuto
			b. Riferire all'insegnante la posizione di un oggetto o un semplice percorso effettuato in un ambiente conosciuto
		1.2.5 E' in grado di interagire in una conversazione	
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall'esperienza e dai messaggi ricevuti	
		2.1.2 E' in grado di stabilire relazioni	a. Individuare posizioni di oggetti e persone nello spazio circostante assumendo il proprio corpo come punto di riferimento
			b. Individuare posizioni di oggetti e persone nello spazio circostante assumendo un punto di riferimento esterno
		2.1.3 E' in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Individuare gli elementi macroscopici di ambienti geografici diversi
		2.1.4 E' in grado di fare delle ipotesi	a. Suggerire modalità diverse di disposizione degli arredi scolastici, in relazione all'attività da svolgere
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di utillizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Orientarsi nello spazio conosciuto
		2.2.2 E' in grado di risolvere problemi	a. Utilizzare strategie opportune per individuare oggetti o persone nello spazio conosciuto
		2.2.3 E' in grado di porre un problema	
		2.2.4 E' in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 E' in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Chiedere l'aiuto dell'insegnante o di un compagno per localizzare oggetti o raggiungere una meta
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 E' in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	
		3.2.2 E' in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a. Adeguare il proprio comportamento in relazione agli spazi utilizzati e alle diverse attività scolastiche
			b. Eseguire incarichi di utilità comune
		3.2.3 E' in grado di lavorare con e per gli altri	a. Mettere in ordine il proprio materiale e quello comune dopo l'utilizzo
			b. Usare oggetti e materiali in modo appropriato
Grado di istruzione SCUOLA PRIMARIA			
Aree di competenza	Specificazioni	Descrittori di competenza trasversale	Obiettivi specifici di Geografia
	1.1. Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere messaggi	a. Individuare le caratteristiche di elementi basandosi sulla lettura delle carte geografiche
1.Comunicazione		prodotti con codici diversi	b. Comprendere le informazioni ricavate da diversi tipi di carte geografiche
			c. Comprendere le informazioni ricavate da grafici, tabelle, dati statistici
		1.1.2 E' in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Comprendere le informazioni ricavate da testi scritti di vario tipo e da materiale iconografico
	1.2. Espressione	1.2.1 E' in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Esprimere attraverso testi, disegni, espressione corporea le emozioni e i sentimenti suscitati da diversi tipi di ambienti vissuti o conosciuti in maniera indiretta
			b. Esprimere attraverso testi, disegni, le emozioni e i sentimenti suscitati dagli effetti positivi e/o negativi degli interventi dell'uomo sull'ambiente

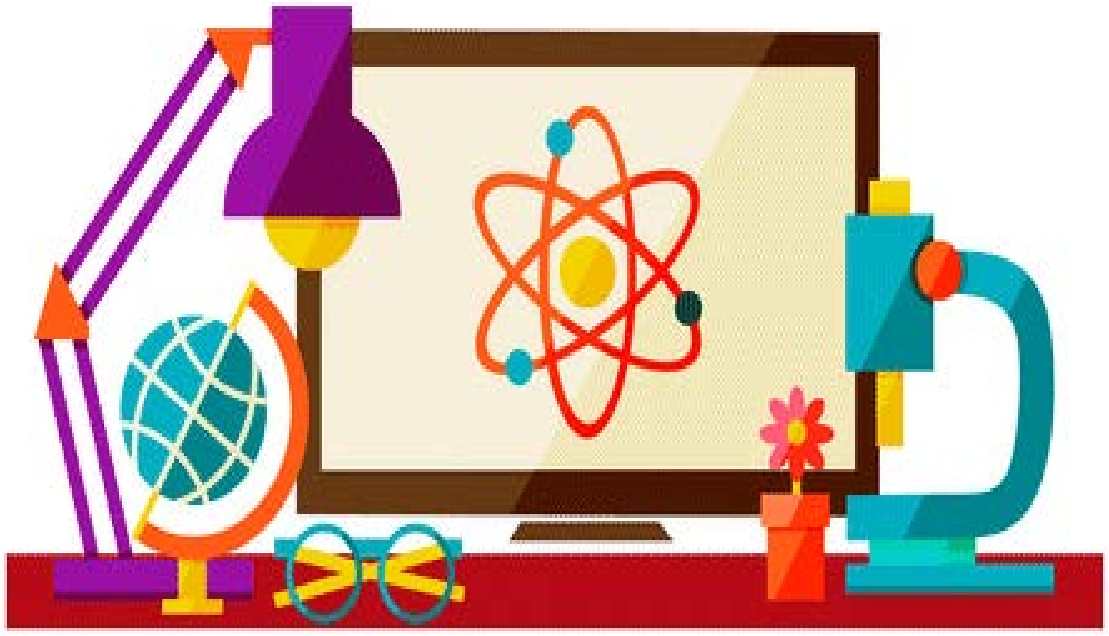
		1.2.2 E' in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	a. Descrivere itinerari effettuati utilizzando punti di riferimento significativi, attraverso diverse modalità
		1.2.3 E' in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Utilizzare in modo appropriato termini geografici
			b. Elaborare presentazioni utilizzando tecniche varie
			c. Costruire grafici, tabelle su contenuti geografici
		1.2.4 E' in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Fornire informazioni a destinatari differenti utilizzando codici opportunità
		1.2.5 E' in grado di interagire in una conversazione	a. Partecipare al dialogo utilizzando i termini geografici acquisiti
			b. Intervenire nelle conversazioni collettive e/o di gruppo in modo pertinente
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Trarre informazioni da diversi tipi di carte geografiche
			b. Trarre informazioni da grafici, tabelle, dati statistici
			c. Trarre informazioni da testi scritti di vario tipo e da materiale iconografico
		2.1.2 E' in grado di stabilire relazioni	a. Mettere in relazione clima, vegetazione, fauna e attività dell'uomo
			b. Individuare le motivazioni delle trasformazioni effettuate dall'uomo sull'ambiente
			c. Individuare le conseguenze delle trasformazioni apportate dall'uomo all'ambiente
		2.1.3 E' in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani, europei, 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
			b. Distinguere tra regione geografica fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa
			c. Applicare i diversi significati di regione allo studio della geografia a partire dal contesto italiano
			d. Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti
		2.1.4 E' in grado di fare delle ipotesi	a. Formulare ipotesi di fattibilità di impatto ambientale e sociale finalizzate alla realizzazione di un progetto legato all'utilizzazione del territorio
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Utilizzare strumenti (posizione del sole, bussola, GPS, GIS …) per orientarsi nello spazio fisico e rappresentato
			b. Costruire carte tematiche
			c. Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative
			d. Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo
			e. Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani
		2.2.2 E' in grado di risolvere problemi	a. Proporre soluzioni ai problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale idonee al proprio contesto di vita
			b. Progettare percorsi e itinerari di viaggio
		2.2.3 E' in grado di porre un problema	a. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale
		2.2.4 E' in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Indicare aspetti positivi e negativi delle soluzioni ipotizzate e adottate
3.Relazione	3.1. Relazione con sé 3.2. Relazione con gli altri	3.1.1 E' in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Comprendere quali sono i comportamenti possibili che ognuno può adottare per contribuire ad un uso responsabile delle risorse
			b. Comprendere quali sono i comportamenti possibili che ognuno può adottare per contribuire alla integrazione di culture diverse
		3.2.1 E' in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Leggere il territorio da un punto di vista geografico secondo diverse angolazioni
			b. Cogliere le modalità di utilizzo del territorio da diverse tipologie di utenti
			c. Riconoscere che alcune abitudini culturali (alimentazione, modo di vestire, organizzazione familiare) sono correlate alla regione geografica di provenienza

		3.2.2 E' in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a. Riconoscere nel territorio i segni identificativi della cultura di appartenenza
			b. Rispettare il valore dell'ambiente naturale
			c. Rispettare il valore dell'ambiente sociale
		3.2.3 E' in grado di lavorare con e per gli altri	a. Collaborare con i compagni alla cura dell'ambiente scolastico
			b. Asssumere comportamenti responsabili per la tutela dell'ambiente
Grado di istruzione SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
Aree di competenza	Specificazioni	Descrittori di competenza trasversale	Obiettivi specifici di Geografia
	1.1 Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Comprendere testi e spiegazioni di contenuto geografico
			b. Usare strumenti di diverso tipo (cartine, immagini, grafici, statistiche) per comprendere un ambiente geografico
			c. Comprendere messaggi di tipo multimediale provenienti da fonti diverse
		1.1.2 E' in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	
1.Comunicazione		esplicite e implicite contenute in un messaggio	
	1.2 Espressione	1.2.1 E' in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	
		1.2.2 E' in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	
		1.2.3 E' in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Descrivere gli aspetti fisici, politici, antropici di un territorio
			b. Elaborare un testo per descrivere un territorio o un ambiente, anche utilizzando mappe concettuali
			c.
		1.2.4 E' in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Riferire su un argomento di studio utilizzando il lessico specifico della disciplina
		1.2.5 E' in grado di interagire in una conversazione	
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Costruire mappe o grafici partendo da un testo
			b. Ricavare informazioni dalla lettura di una carta geografica
		2.1.2 E' in grado di stabilire relazioni	a. Stabilire relazioni fra elementi fisici ed antropici
			b. Individuare nel territorio preso in esame i più evidenti collegamenti spaziali e temporali
		2.1.3 E' in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Utilizzare le conoscenze e gli strumenti concettuali acquisiti dallo studio della geografia per comprendere problematiche
		2.1.4 E' in grado di fare delle ipotesi	
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Utilizzare le varie tipologie di informazioni (cartografiche, iconiche, testuali etc…) al fine di realiazzare un prodotto orale, scritto o multimediale
		2.2.2 E' in grado di risolvere problemi	
		2.2.3 E' in grado di porre un problema	
		2.2.4 E' in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 E' in grado di riconoscere le proprie	a. Individuare e correggere i propri errori nella realizzazione di una mappa spazio-temporale

		capacità e potenzialità e i propri limiti	b. Superare serenamente il senso di disagio di fronte alle difficoltà incontrate nell'esposizione orale
			c. Utilizzare le conoscenze acquisite per realizzare un diario di viaggio
		3.1.2 E' in grado di relazionarsi correttamente con se stesso	
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 E' in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Intervenire in una conversazione rispettando tempi e turni di parola
			b. Confrontare culture diverse nel tempo e nello spazio e apprezzarne i valori
		3.2.2 E' in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	
		3.2.3 E' in grado di lavorare con e per gli altri	a. Intervenire in una conversazione rispettando tempi e turni di parola
			b. Collaborare all'interno di un gruppo di pari, apportando il proprio contributo nel rispetto dei ruoli assegnati nella creazione di un elaborato geografico (relazione, cartellone)

Disciplina: Scienze

Scuola dell'infanzia – primaria – secondaria di 1 grado



Grado di istruzione SCUOLA DELL'INFANZIA			
Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Scienze**
1.Comunicazione	1.1. Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Comprendere le caratteristiche degli elementi della natura
			b. Conoscere le caratteristiche fisiche, comportamentali, le esigenze vitali, i cicli della vita degli esseri viventi e non
			c. Comprendere che gli esseri viventi necessitano di elementi per vivere: acqua, aria, sostanze nutritive
		1.1.2 È in grado di comprendere le	a. Osservare i fenomeni atmosferici

		informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	b. Comprendere le fasi di crescita degli esseri viventi
			c. Riconoscere la necessità di rispettare semplici regole igieniche e alimentari per il benessere personale
	1.2. Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Verbalizzare le osservazioni e le esperienze vissute rispettando l'ordine cronologico, con proprietà di linguaggio
			b. Drammatizzare esperienze sensoriali
		1.2.2 È in grado di riferire un'esperienza utilizzando codici diversi	a. Descrivere fenomeni e aspetti delle quattro stagioni
			b. Verbalizzare le fasi di crescita degli esseri animati e le fasi di trasformazione di un prodotto
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Rappresentare graficamente gli eventi stagionali attraverso attività grafiche, pittoriche, manipolative
			b. Drammatizzare un'osservazione dell'ambiente circostante
			c. Riprodurre i suoni della natura
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Classificare gli esseri viventi in vegetali e animali
			b. Classificare i vegetali: piante, fiori, frutti, ortaggi
			c. Compiere semplici rilevazioni mediante rappresentazioni grafiche-schematiche (diagrammi, istogrammi, tabelle a doppia entrata …)
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	a. Riferire correttamente eventi
			b. Formulare considerazioni-domande pertinenti rispetto al problema rilevato
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall'esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Sviluppare atteggiamenti di attenzione nei confronti dell'ambiente
			b. Riconoscere eventi che si ripetono ciclicamente
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	a. Mettere in relazione, attraverso associazioni e analogie, oggetti, persone, sequenze di storie, fenomeni, esperienze
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Rielaborare i vissuti attraverso vari linguaggi: verbali, grafico-pittorici-manipolativi, giochi simbolici e teatrali
			b. Discriminare storie vere e storie fantastiche
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	a. Elaborare previsioni, ipotesi e anticipazioni
			b. Formulare proposte
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Rispettare l'ambiente scolastico e l'ambiente sociale-naturale
			b. Rispettare il proprio corpo
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	a. Esplorare, l'ambiente circostante, con l'impiego di tutti i sensi: vista, udito, tatto, olfatto, gusto
			b. Individuare il materiale necessario allo svolgimento di un'attività
			c. Individuare strategie idonee all'organizzazione di un gioco simbolico
		2.2.3 È in grado di porre un problema	a. Individuare errori compiuti attraverso un'esperienza
			b. Esprimere bisogni, idee, emozioni per ottenere attenzione e/o considerazione
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Individuare analogie e differenze in una osservazione o in una esperienza
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Individuare errori compiuti nel corso di un'esperienza o nell'interpretazione di un fenomeno naturale
			b. Tentare di sviluppare un senso critico verso le proprie azioni
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Ascoltare gli altri
			b. Riconoscere idee e pareri degli altri
			c. Imparare a discutere senza prevaricare
		3.2.2 È in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a. Attendere, nelle varie attività e conversazioni, il proprio turno, dimostrando pazienza
			b. Portare a termine piccoli incarichi
			c. Rispettare le cose e l'ambiente
		3.2.3 È in grado di lavorare con e per gli altri	a. Partecipare ai giochi e alle attività di gruppo, rispettando i ruoli e le regole
			b. Collaborare per portare a termine un'attività collettiva

Grado di istruzione SCUOLA PRIMARIA			
Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Scienze**
1.Comunicazione	1.1. Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Osservare semplici fenomeni partendo dalla realtà quotidiana
			b. Mantenere l'attenzione su messaggi di tipo specifico
			c. Comprendere messaggi formulati con un linguaggio specifico
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Individuare gli elementi che caratterizzano un ambiente e i loro cambiamenti nel tempo
			b. Ricavare informazioni da un testo scientifico
			c. Formulare domande pertinenti relative all'osservazione di un fatto reale
			d. Formulare domande relative ad un testo scientifico
	1.2. Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Comunicare le proprie emozioni suscitate da un'esperienza di tipo scientifico
			b. Sviluppare atteggiamenti di curiosità
			c. Sviluppare modi diversi di guardare la realtà
		1.2.2 È in grado di riferire un’esperienza utilizzando codici diversi	a. Descrivere semplici fenomeni con un linguaggio appropriato
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Rielaborare verbalmente brevi testi scientifici
			b. Rielaborare verbalmente un'esperienza di tipo scientifico
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Formulare ipotesi
			b. Comunicare le ipotesi formulate
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	a. Partecipare al dialogo esprimendosi in maniera pertinente
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Scoprire variabili e costanti nei fenomeni osservati
			b. Individuare somiglianze e differenze nei fenomeni considerati
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	a. Descrivere verbalmente collegamenti e interdipendenze nei fenomeni osservati
			b. Identificare relazioni spazio-temporali
			c. Individuare aspetti qualitativi e quantitativi dei fenomeni
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Osservare, misurare, raccogliere e registrare dati
			b. Cogliere relazioni tra gli eventi
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	a. Formulare ipotesi scientifiche
			b. Proporre semplici esperimenti
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Realizzare semplici esperimenti
			b. Trovare da varie fonti informazioni adeguate sui fenomeni oggetto di ricerca
			c. Produrre rappresentazioni grafiche e schemi
			d. Misurare utilizzando semplici strumenti
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	a. Descrivere una situazione problematica
			b. Ricavare dati dalla realtà utili per risolvere un problema
			c. Risolvere problemi nell'esperienza quotidiana e scolastica
		2.2.3 È in grado di porre un problema	a. Individuare una situazione problematica nella realtà che lo circonda
			b. Porre un problema personale relativo ai propri bisogni
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Valutare la correttezza della propria ipotesi
			b. Esporre in forma chiara ciò che ha sperimentato
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Acquisire fiducia in sé e nella propria capacità di indagare la realtà
			b. Compiere scelte sapendole motivare
		3.1.2 È in grado di relazionarsi correttamente con sé stesso	a. Riconoscere le parti del corpo umano anche in relazione alla loro funzione
			b. Avere cura del proprio corpo
	3.2. Relazione con	3.2.1 È in grado di relazionarsi	a. Rispettare il corpo altrui

	gli altri	correttamente con gli altri	b. Conoscere come funziona il proprio corpo al fine di interagire con gli altri e con l'ambiente
		3.2.2 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Conseguire l'abitudine al dialogo come momento di confronto
			b. Dimostrare interesse verso le esperienze altrui
		3.2.3 È in grado di riconoscersi parte integrante di un ambiente e di una comunità	a. Manifestare cura verso l'ambiente scolastico
			b. Rispettare il valore dell'ambiente naturale
			c. Rispettare il valore dell'ambiente sociale
		3.2.4 È in grado di lavorare con e per gli altri	a. Assumere ruoli diversi nella relazione con gli altri
			b. Partecipare a conversazioni finalizzate alla risoluzione di problemi
			c. Produrre idee ed elaborare ipotesi personali finalizzate alla risoluzione di un problema
Grado di istruzione SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Scienze**
1.Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Osservare semplici fenomeni fisici e naturali della realtà quotidiana
			b. Comprendere messaggi scritti e orali formulati con linguaggio scientifico
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Leggere e individuare le principali informazioni di un testo scientifico
			b. Leggere e interpretare schemi, tabelle, diagrammi
			c. Formulare domande pertinenti relative all'osservazione di un fatto reale
			d. Formulare domande relative ad un testo scientifico
	1.2 Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Comunicare le proprie riflessioni a seguito di un'esperienza di tipo scientifico
			b. Sviluppare atteggiamenti di curiosità
			c. Sviluppare modi diversi di guardare la realtà
		1.2.2 È in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	a. Descrivere oralmente fenomeni naturali e fisici con un linguaggio appropriato
			b. Scrivere una relazione strutturata su esperienze laboratoriali fatte o fenomeni osservati
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Riferire i contenuti della disciplina usando lessico specifico
			b. Rielaborare verbalmente testi scientifici
			c. Elaborare schemi scritti a partire da testi o articoli scientifici
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Riferire gli argomenti usando lessico specifico e strumenti grafici
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	a. Partecipare al dialogo esprimendosi in maniera pertinente
			b. Dimostrare o confutare le ipotesi proposte
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Individuare variabili e costanti nei fenomeni osservati
			b. Individuare somiglianze e differenze nei fenomeni considerati
			c. Ricavare informazioni partendo da rappresentazioni grafiche, tabelle o modelli
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	a. Descrivere verbalmente collegamenti e interdipendenze nei fenomeni osservati
			b. Identificare relazioni spazio-temporali
			c. Individuare aspetti qualitativi e quantitativi dei fenomeni
			d. Classificare e mettere a confronto elementi della disciplina
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Osservare, misurare, raccogliere e registrare dati
			b. Rielaborare le conoscenze acquisite per risolvere situazioni problematiche o impostare semplici esperimenti
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	a. Formulare ipotesi partendo dall'osservazione della realtà
			b. Formulare ipotesi partendo dalla lettura di testi o dall'osservazione di modellini

	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Progettare e realizzare semplici esperimenti
			b. Usare varie fonti per ricavare informazioni adeguate sui fenomeni
			c. Produrre rappresentazioni grafiche, schemi o semplici modellini
			d. Misurare utilizzando semplici strumenti
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	a. Descrivere una situazione problematica grafici, modelli)
			b. Ricavare dati dalla realtà utili per risolvere un problema
			c. Risolvere problemi nell'esperienza quotidiana e scolastica
		2.2.3 È in grado di porre un problema	a. Individuare una situazione problematica nella realtà che lo circonda
			b. Porre un problema personale relativo ai propri bisogni
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Verificare o confutare un'ipotesi impostando un semplice esperimento
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Acquisire fiducia in sé e nella propria capacità di indagare la realtà
			b. Compiere scelte sapendole motivare
		3.1.2 È in grado di relazionarsi correttamente con se stesso	a. Riconoscere le parti del corpo umano anche in relazione alla loro funzione
			b. Avere cura del proprio corpo
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di relazionarsi correttamente con gli altri	a. Rispettare il corpo altrui
			b. Conoscere come funziona il proprio corpo al fine di interagire con gli altri e con l'ambiente
		3.2.2 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Conseguire l'abitudine al dialogo come momento di confronto
			b. Dimostrare interesse verso le esperienze altrui
		3.2.3 È in grado di riconoscersi parte integrante di un ambiente e di una comunità	a. Manifestare cura verso l'ambiente scolastico
			b. Rispettare il valore dell'ambiente naturale
			c. Rispettare il valore dell'ambiente sociale
		3.2.4 È in grado di lavorare con e per gli altri	a. Assumere ruoli diversi nella relazione con gli altri
			b. Partecipare a conversazioni finalizzate alla risoluzione di problemi
			c. Produrre idee ed elaborare ipotesi personali finalizzate alla risoluzione di un problema

Disciplina: Religione Cattolica

(IRC DPR 11/2/2010)

Scuola dell'infanzia – primaria –

secondaria di 1 grado



Grado di istruzione SCUOLA DELL'INFANZIA			
Aree di competenza	Specificazioni	Descrittori di competenza trasversale	Obiettivi specifici di Religione Cattolica

1.Comunicazione	1.1. Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Ascoltare semplici racconti biblici e narrare i contenuti
		1.1.2 E' in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Conoscere alcune narrazioni bibliche con particolare attenzione ai brani riguardanti la vita di Gesù.
	1.2. Espressione	1.2.1 E' in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione.
		1.2.2 E' in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	a. Riconoscere gestualità e simbologie tipiche dell'esperienza religiosa
		1.2.3 E' in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Comprendere alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte)
		1.2.4 E' in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	
		1.2.5 E' in grado di interagire in una conversazione	a. Esprimere motivando il proprio punto di vista
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall'esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù.
		2.1.2 E' in grado di stabilire relazioni	a Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo.
		2.1.3 E' in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	
		2.1.4 E' in grado di fare delle ipotesi	
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Narrare i contenuti specifici della disciplina riutilizzando i linguaggi appresi
		2.2.2 E' in grado di risolvere problemi	a. Riflettere sui propri ruoli in contesti e relazioni diverse (incarichi, responsabilità)
		2.2.3 E' in grado di porre un problema	a. Saper comunicare situazioni relative alle proprie esperienze
			b. Saper comunicare situazioni relative al mondo circostante
		2.2.4 E' in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Procedere autonomamente e in modo adeguato nelle attività proposte
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 E' in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Acquisire fiducia in sé e nelle proprie capacità
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 E' in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Acquisire fiducia nei compagni e saper ascoltare le loro esperienze
			b. Riconoscere che nelle diverse religioni il mondo è visto come un dono divino da custodire.
		3.2.2 E' in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a. Riconosce alcuni simboli relativi alle principali feste religiose della propria comunità.
			b. Riconoscere i momenti religiosi significativi della comunità di appartenenza.
			c. Sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà circostante.
		3.2.3 E' in grado di lavorare con e per gli altri	a. Riconoscere i principali simboli che caratterizzano la festa del Natale e della Pasqua
			b. Collaborare alla realizzazione di un'attività collettiva
			c. Partecipare ai giochi e alle attività di gruppo rispettando i ruoli e le regole
Grado di istruzione SCUOLA PRIMARIA			
Aree di competenza	Specificazioni	Descrittori di competenza trasversale	Obiettivi specifici di Religione Cattolica
	1.1. Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Confrontarsi con le diverse modalità in cui gli uomini si relazionano ad una entità superiore, scoprendo gli aspetti fondamentali delle grandi religioni storiche

1.Comunicazione		1.1.2 E' in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Comprendere conversazioni e testi che usano il linguaggio specifico della disciplina
	1.2. Espressione	1.2.1 E' in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Comunicare messaggi mettendo in relazione il proprio vissuto con i grandi temi religiosi
		1.2.2 E' in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	a. Esporre conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina
		1.2.3 E' in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	
		1.2.4 E' in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	
		1.2.5 E' in grado di interagire in una conversazione	a. Riconoscere i segni esteriori che servono ad esprimere le disposizioni interiori.
			b. Partecipare al dialogo educativo esprimendo idee e ipotesi
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Individuare significative espressioni di architettura ed arte cristiana e religiosa
			b. Ricavare informazioni da documenti o reperti utili alla comprensione di un fenomeno storico
		2.1.2 E' in grado di stabilire relazioni	a. Riconoscere il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale
			b. Ricostruire gli eventi principali della vita di Gesù, culminanti nella Pasqua, a partire dalle testimonianze e dai luoghi in cui avvennero.
			c. Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia
		2.1.3 E' in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Comprendere che la multiforme esperienza dell'amore di Dio, vissuta nelle diverse religioni, aiuta ad aprirsi a nuove strade di Bene.
		2.1.4 E' in grado di fare delle ipotesi	
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di utillizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Distinguere i documenti oggettivi dalle testimonianze e dalle interpretazioni storiche
		2.2.2 E' in grado di risolvere problemi	a. Confrontarsi con alcune testimonianze che promuovono la giustizia, la pace e la solidarietà tra i popoli.
		2.2.3 E' in grado di porre un problema	a. Utilizzare le conoscenze acquisite e considerare nuove situazioni e/o contesti
		2.2.4 E' in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	
3.Relazione	3.1. Relazione con sé 3.2. Relazione con gli altri	3.1.1 E' in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Comprendere le esperienze religiose di differenti culture
		3.2.1 E' in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	b. Scoprire che esistono differenti confessioni cristiane che, nonostante divergenze di pensiero, vivono come unica famiglia.
		3.2.2 E' in grado di riconoscersi parte integrante di un ambiente e di una comunità	a. Valorizzare gli aspetti peculiari delle proprie radici culturali in relazione anche ai grandi temi dell'Umanità
		3.2.3 E' in grado di lavorare con e per gli altri	a. Riconoscere che la vita delle prime comunità cristiane è contraddistinta dall'ascolto reciproco, dalla condivisione, e dalla preghiera comunitaria
			b. Partecipare a conversazioni finalizzate a produrre idee condividendole con gli altri.

Grado di istruzione SCUOLA SECONDARIA			
Aree di competenza	Specificazioni	Descrittori di competenza trasversale	Obiettivi specifici di Religione Cattolica

1.Comunicazione	1.1. Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Evidenziare gli elementi specifici della fede, del culto e dell'etica delle religioni studiate
		1.1.2 E' in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Leggere e capire brani e documenti delle religioni studiate
			b. Distinguere tra religione monoteista e politeista, naturale e rivelata
	1.2. Espressione	1.2.1 E' in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Riconoscere e interpretare termini, espressioni religiose, simboli, immagini, gesti rituali delle grandi religioni
		1.2.2 E' in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	a. Esporre conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina b. Cogliere nello specifico della fede cristiana l'importanza del dialogo tra religioni per promuovere la pace nel mondo
		1.2.3 E' in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	
		1.2.4 E' in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	
		1.2.5 E' in grado di interagire in una conversazione	a. Partecipare al dialogo educativo esprimendo idee e ipotesi b. Motivare le risposte del cristianesimo ad alcune problematiche della società odierna
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Distinguere tra religione naturale e religioni rivelate b. Cogliere le peculiarità delle differenti religioni
		2.1.2 E' in grado di stabilire relazioni	a. Cogliere nelle domande profonde dell'uomo e nell'esperienza della ricerca scientifica tracce di una ricerca religiosa. b. Confrontare le spiegazioni scientifiche e religiose del mondo e della vita. c. Ricostruire gli eventi principali della vita di Gesù, culminanti nella Pasqua, a partire dalle testimonianze e dai luoghi in cui avvennero. d. Conoscere la struttura narrativa e compositiva della Bibbia
		2.1.3 E' in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Comprendere che la multiforme esperienza dell'amore di Dio, vissuta nelle diverse religioni, aiuta ad aprirsi a nuove strade di Bene. b. Riconoscere la visione cristiana dell'uomo, della sua coscienza, della sua vita e della sua speranza che va oltre la morte c. Confrontare i valori cristiani con quelli della società contemporanea
		2.1.4 E' in grado di fare delle ipotesi	
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Distinguere i documenti oggettivi dalle testimonianze e dalle interpretazioni storiche b. Indicare le domande di senso dell'uomo c. Distinguere tra gruppi casuali e formali

		2.2.2 E' in grado di risolvere problemi	a. Confrontarsi con alcune testimonianze che promuovono la giustizia, la pace e la solidarietà tra i popoli.
		2.2.3 E' in grado di porre un problema	a. Utilizzare le conoscenze acquisite e considerare nuove situazioni e/o contesti
		2.2.4 E' in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	
3.Relazione	3.1. Relazione con sé 3.2. Relazione con gli altri	3.1.1 E' in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Indicare le varie tappe della crescita b. Riconoscere gli aspetti generali della fase adolescenziale c. Definire l'affettività e i livelli del processo di maturazione affettiva d. Riconoscere i valori religiosi presenti nel proprio ambiente di vita
		3.2.1 E' in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	
		3.2.2 E' in grado di riconoscersi parte integrante di un ambiente e di una comunità	a. L'alunno coglie lo specifico della rivelazione cristiana nella figura di alcuni grandi testimoni e profeti b. L'alunno descrive, a partire dalle sue radici storiche e culturali, l'insegnamento cristiano sui rapporti interpersonali e l'affettività c. L'alunno coglie le motivazioni che sostengono le scelte dei cristiani rispetto alle relazioni affettive per la realizzazione di un progetto di vita
		3.2.3 E' in grado di lavorare con e per gli altri	a. Riconoscere che la vita delle prime comunità cristiane è contraddistinta dall'ascolto reciproco, dalla condivisione, e dalla preghiera comunitaria
			b. Partecipare a conversazioni finalizzate a produrre idee condividendole con gli altri.

Disciplina: Tecnologia

Scuola dell'infanzia – primaria –

secondaria di 1 grado



Grado di istruzione SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA - SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Tecnologia**
1.Comunicazione	1.1. Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a- Leggere le immagini degli oggetti nei metodi di rappresentazione grafica
			b- Riconoscere i possibili usi di materiali, oggetti e risorse
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a- Individuare le proprietà dei materiali attraverso l'esperienza diretta
			b- Capire gli usi corretti di materiali, strutture e fonti energetiche
	1.2. Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a- Sviluppare interesse verso il rispetto della natura
			b- Acquisire confidenza con la tridimensionalità degli oggetti
		1.2.2 È in grado di riferire un'esperienza utilizzando codici diversi	a- Acquisire un linguaggio specifico adeguato
			b- Utilizzare in modo efficace ed efficiente gli strumenti per il disegno tecnico
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a- Utilizzare correttamente gli strumenti di misura
			b- Consolidare l'orientamento nello spazio
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a- Utilizzare il disegno tecnico come strumento di progettazione e comunicazione
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	a- Partecipare ad un dialogo in modo pertinente, esprimendo idee e ipotesi
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall'esperienza e dai messaggi ricevuti	a- Individuare le caratteristiche di una struttura
			b- Definire le caratteristiche di un solido partendo dalla sua immagine
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	a- Individuare la relazione tra fonte energetica e impatto ambientale
			b- Capire la relazione tra oggetto e la sua immagine
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a- Mettere in relazione forma e funzione
			b- Risolvere problematiche complesse scomponendole in parti
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	a- Valutare le conseguenze sul foglio da disegno, della posizione di un solido nello spazio
			b- Valutare le conseguenze sull'ambiente di una scelta energetica
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a- Misurare e rilevare l'ambiente circostante
			b- Utilizzare il disegno tecnico come strumento di progettazione
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	a- Analizzare gli elementi che formano il problema
			b- Sviluppare la capacità di individuare strategie
		2.2.3 È in grado di porre un problema	a- Conoscere i termini del problema energetico
			b- Conoscere i sistemi di sfruttamento dell'energia
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a- Analizzare la posizione di un solido nello spazio
			b- Verificare la relazione tra le varie parti che compongono l'insieme
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a- Individuare i propri errori
			b- Correggere i propri errori
			c- Consolidare il senso di responsabilità e l'autostima
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a- Ascoltare il pensiero degli altri
			b- Rispettare pensieri diversi dal proprio

			c- Partecipare ad un dibattito senza voler prevaricare
		3.2.2 È in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a- Rispettare persone, cose, natura e ambiente
			b- Collaborare per individuare regole comuni
		3.2.3 È in grado di lavorare con e per gli altri	a- Collaborare per realizzare progetti
			b- Collaborare per stabilire regole e comportamenti responsabili

Disciplina: Musica

Scuola dell'infanzia – primaria –

secondaria di 1 grado



Grado di istruzione SCUOLA DELL'INFANZIA			
Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Musica**
1. Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Ascoltare brani musicali di vario genere
			b. Riconoscere i suoni e i rumori dell'ambiente scolastico
			c. Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà circostante
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Comprendere la capacità di tradurre il messaggio sonoro in linguaggio gestuale (balletto e/o drammatizzazione)
			b. Riconoscere differenti sonorità prodotte con il corpo
	1.2 Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Associare stati emotivi a brani musicali
			b. Esprimere sensazioni, impressioni, immagini, suggerite dall'ascolto di canzoni e/o brevi brani musicali
		1.2.2 È in grado di riferire un'esperienza utilizzando codici diversi	a. Esprimere emozioni attraverso rielaborazioni grafico-pittoriche-manipolative
			b. Esprimere emozioni attraverso il linguaggio del corpo
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Utilizzare la voce per animare un burattino o un personaggio di una storia(drammatizzazione)
			b. Rappresentare graficamente il contenuto di una canzone e/o brano musicale
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Comunicare sensazioni provate attraverso attività grafico-pittoriche-manipolative
			b. Mimare filastrocche e canzoncine
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	a. Avviarsi ad un uso comunicativo-espressivo della voce, sia nel parlare che nel cantare
			b. Riprodurre suoni e ritmi con il corpo, la voce, gli oggetti e semplici strumenti musicali
2. Elaborazione	2.1 Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Individuare la provenienza di un suono(orientamento)
			b. Individuare l'andamento ritmico di filastrocche, conte, semplici canzoni
			c. Confrontare suoni in base ad alcuni parametri(lento/veloce-lungo/breve-forte/piano)
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	a. Simbolizzare delle sequenze sonore e riprodurle
			b. Associare suoni a possibili fonti di emissione (animali, voci, agenti atmosferici ecc.…)
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Sperimentare elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonoro-musicali

		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	a. Elaborare prime ipotesi nel riconoscimento di suoni, voci, versi, rumori ecc.…
	2.2 Elaborazione Operativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi
			b. Imitare con la voce, il corpo e gli oggetti alcune sonorità
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	a. Riflettere sui vari ruoli che il bambino potrebbe interpretare
		2.2.3 È in grado di porre un problema	a. Saper comunicare problematiche in attività ludico-musicali
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Procedere autonomamente e in modo adeguato nelle attività proposte
3. Relazione	3.1 Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Acquisire fiducia in sé e nelle proprie capacità
			b. Potenziare la collaborazione con gli altri per migliorare anche i propri limiti
	3.2 Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Acquisire la capacità di ascolto a.
		3.2.2 È in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a. Cantare in gruppo unendo parole e gesti
			b. Partecipare ad attività musicali di gruppo
			cantare in coro o da soli
		3.2.3 È in grado di lavorare con e per gli altri	a. Sviluppare la sensibilità musicale
			b. Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ecc.…)
			c. Collaborare nella realizzazione di uno spettacolo, coreografia ecc.…

Grado di istruzione SCUOLA PRIMARIA			
Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Musica**
1. Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Ascoltare brani musicali di vario genere
			b. Riconoscere i suoni e i rumori dell'ambiente scolastico
			c. Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà circostante
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Comprendere la capacità di tradurre il messaggio sonoro in linguaggio gestuale (balletto e/o drammatizzazione)
			b. Riconoscere differenti sonorità prodotte con il corpo
	1.2 Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Associare stati emotivi a brani musicali
			b. Esprimere sensazioni, impressioni, immagini, suggerite dall'ascolto di canzoni e/o brevi brani musicali
		1.2.2 È in grado di riferire un'esperienza utilizzando codici diversi	a. Intonare semplici brani e filastrocche anche con strumenti.
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Utilizzare la voce per animare un burattino o un personaggio di una storia(drammatizzazione)
			b. Rappresentare graficamente il contenuto di una canzone e/o brano musicale
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Comunicare sensazioni provate attraverso attività grafico-pittoriche-manipolative
			b. Mimare filastrocche e canzoncine
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	a. Confrontarsi su brani musicali conosciuti
			b. Riprodurre suoni e ritmi con il corpo, la voce, gli oggetti e semplici strumenti musicali
		2.1.1 È in grado di ricavare informazioni	a. Individuare la provenienza di un suono(orientamento)

2. Elaborazione	2.1 Elaborazione logica	dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	b. Individuare l'andamento ritmico di filastrocche, conte, semplici canzoni
			c. Saper riprodurre suoni spontanei con semplici strumenti
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	a. Riconoscere le note musicali in base alla posizione sul pentagramma
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Riprodurre note musicali con voce e strumenti
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	a. Elaborare delle ipotesi sugli strumenti musicali utilizzati in un brano ascoltato
	2.2 Elaborazione Creativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Saper analizzare le caratteristiche del suono
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	a. Saper riconoscere ritmi diversi
		2.2.3 È in grado di porre un problema	a. Prestare attenzione a stili musicali diversi
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Approfondire i principali stili musicali
3. Relazione	3.1 Relazione con se stessi	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Riprodurre con la voce un genere musicale affrontato b. Potenziare la collaborazione con gli altri per migliorare anche i propri limiti
	3.2 Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Sincronizzare la propria performance con quella degli altri
		3.2.2 È in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a. Partecipare in modo consono alle interazioni comunicative
		3.2.3 È in grado di lavorare con e per gli altri	a. Usare efficacemente le proprie abilità in attività di gruppo

Grado di istruzione SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Musica**
1.Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	1.1.1.a. Comprendere i parametri del suono(altezza, intensità, durata e timbro).
			1.1.1.b. Comprendere le variazioni dinamiche, timbriche, agogiche e melodiche di un brano.
			1.1.1.c. Comprendere e riconoscere le varie formazioni strumentali.
		1.1.2 E' in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	1.1.2.a Comprendere la combinazione tra linguaggio sonoro e visivo e/o verbale.
			1.1.2.b. Comprendere e confrontare diversi aspetti espressivi di un'opera vocale.
			1.1.2. c. Comprendere origini e caratteristiche di composizioni dei periodi diversi: dalla musica classica, al blues, al jazz, e
	1.2 Espressione	1.2.1 E' in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	al panorama musicale odierno. 1.2.1.a. Cantare in modo espressivo seguendo le indicazioni del direttore (segni dinamici e segni agogici)
			1.2.1.b. Suonare in modo espressivo seguendo le indicazioni del direttore
			1.2.1.c. Modificare il testo di una canzone, per adattarlo ad esigenze espressive personali e collettive
		1.2.2 E' in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	1.2.2.a Porre un testo su una melodia data, e cantarlo in gruppo.
			1.2.2.b.Elaborare ed esprimere le proprie emozioni attraverso successioni timbriche, ritmiche e melodiche
			1.2.2c. Creare un testo rap su di un ritmo dato
		1.2.3 E' in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	1.2.3.a. Sonorizzare e contestualizzare testi di vario genere utilizzando materiale sonoro multimediale

			1.2.3.b. Eseguire una partitura che contiene variazioni dinamiche, timbriche, melodiche e agogiche
			1.2.3.c Cogliere i valori espressivi di un brano, traducendoli con il disegno e con il movimento del corpo
		1.2.4 E' in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	1.2.4.a Usare creativamente forme di espressione vocali attinte, per imitazione, da ascolti vari.
			1.2.4.b Cantare e suonare brani di genere classico,rock e pop.
		1.2.5 E' in grado di interagire in una conversazione	1.2.5.a. Saper esprimere un giudizio personale su aspetti specifici di un brano
			1.2.5.b. Confutare le opinioni altrui all' interno di una discussione, motivando il proprio dissenso
			1.2.5.c. Suonare rispettando le regole di comportamento nel gruppo relativamente all'esecuzione individuale e collettiva
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	2.1.1.a. Leggere e analizzare i simboli dinamici e agogici di un brano.
			2.1.1.b. Leggere e analizzare il profilo melodico delle altezze
			2.1.1.c Analizzare le caratteristiche sonore dei vari gruppi strumentali (archi,percussioni,fiati,ecc.)
			2.1.1.d Analizzare e riconoscere all'ascolto composizioni dei periodi diversi
		2.1.2 E' in grado di stabilire relazioni	2.1.2.a. Confrontare brani musicali di epoche e stili diversi
			2.1.2.b. Analizzare e confrontare abbinamenti musica/immagini (attuali e del passato)
			2.1.2.c. Analizzare e confrontare musica per messaggi multimediali
			2.1.2.d Analizzare e confrontare diversi aspetti espressivi di un'opera vocale
		2.1.3 E' in grado di ampliare le conoscenze	2.1.3.a Rielaborare le informazioni desunte con l'esecuzione di brani di genere classico, rock, pop e blues.
		attraverso la correlazione fra i dati acquisiti2.1.4 E' in grado di fare delle ipotesi	2.1.4.a Crearsi un'opinione personale su un argomento, o su un brano, confrontando i dati desunti da fonti diverse.
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	2.2.1.a Eseguire con la voce una partitura monodica e polifonica
			2.2.1.b Riprodurre un brano strumentale con utilizzo di tutti i simboli della grammatica musicale studiati
			2.2.1.c Comporre semplici brani seguendo schemi di strutture musicali analizzate
			2.2.1.d Cantare e suonare brani di genere classico,pop e rock
		2.2.2 E' in grado di risolvere problemi	2.2.2.a Creare semplici pattern,ritmici o melodici,utilizzando programmi musical idonei(sibelius o cubase)
			2.2.2.b Suonare su basi,anche trovate in rete
			2.2.2.cManipolare la voce tramite ausili informatici
		2.2.3 E' in grado di porre un problema	2.2.3.a Proporre un argomento di discussione
		2.2.4 E' in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	2.2.4.a Confrontarsi con i compagni su eventi,materiali e opere musicali
			2.2.4.b Sintetizzare le diverse posizioni relative ad un ascolto o un brano musicale proposto
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 E' in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	3.1.1.a Individuare e correggere i propri errori
			3.1.1.b Mostrare autonomia e creatività nella realizzazione di messaggi musicali e multimediali
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 E' in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	3.2.1.a Partecipare alla realizzazione di esperienze attraverso l'esecuzione di brani appartenenti a culture differenti

			3.2.1.b Riconoscere e rispettare le differenze fra culture
		3.2.2 E' in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	3.2.2.a Riconoscere e rispettare le regole della civile convivenza
		3.2.3 E' in grado di lavorare con e per gli altri	3.2.3.a Riconoscere la funzione della musica nella società e le sue espressioni nei vari contesti della vita dei popoli
			3.2.3.b Partecipare in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali collettive
			3.2.3.c Aiutare gli altri ad imparare

Disciplina: Arte e Immagine

Scuola dell'infanzia – primaria –

secondaria di I grado



Grado di istruzione SCUOLA DELL'INFANZIA			
Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Arte e Immagine**
1.Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Mantenere l'attenzione durante spettacoli di vario tipo
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Comprendere i messaggi contenuti in elaborati pittorici-fotografici-musicali
	1.2 Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Comunicare con il linguaggio grafico-pittorico-manipolativo e plastico esperienze vissute, sentimenti e pensieri.
		1.2.2 È in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	a. Dare forma alle esperienze, attraverso modalità grafico-pittoriche-manipolative
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Saper utilizzare elementari tecniche drammatico-teatrali-musicali
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Comunicare attraverso il linguaggio mimico-gestuale esperienze
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	a. Raccontare i propri elaborati grafico-pittorico-manipolativi
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Usare i cinque senti per ricavare informazioni dall'ambiente
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	a. Esprimere messaggi attraverso i propri elaborati e per loro tramite entrare in relazione con gli altri
			b. Interpretare giochi di ruolo
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Potenziare le capacità di osservare e scoprire elementi della realtà circostante
			b. Denominare colori, forme e figure
			c. Individuare in un'immagine i principali concetti topologici
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	a. Fare delle ipotesi attraverso l'utilizzo di vari materiali (colori, materiali di recupero ecc…)
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Utilizzare in modo appropriato colori e vari strumenti specifici (forbici, colla, ecc…)
			b. Rappresentare graficamente gli elementi essenziali della figura umana, di soggetti e di ambienti conosciuti
			c. Sviluppare le manualità prensili degli strumenti con lapis, matite a presa triangolare per pregrafismo e attività grafico-espressive d. Misurare utilizzando semplici strumenti
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	a. Scegliere con cura materiali e strumenti idonei in relazione all'attività da svolgere

			b. Padroneggiare spazio-foglio, sperimentando diverse tecniche espressive e costruttive
		2.2.3 È in grado di porre un problema	a. Formulare piani di azione
			b. Proporre l'uso di materiali idonei
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Utilizzare le conoscenze acquisite
			b. Verificare l'uso appropriato di segni, linee, sagome, tracce, colori, ecc.
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Acquisire fiducia in sé e nelle proprie capacità
			b. Riuscire a comunicare le richieste di aiuto
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Condividere spazi e materiali
			b. Operare scelte condividendole con gli altri
		3.2.2 È in grado di riconoscersi parte integrante di un ambiente e di una comunità	a. Partecipare, dando il proprio contributo, alla realizzazione di lavori cooperativi
			b. Condividere con gli altri le proprie potenzialità e le difficoltà
		3.2.3 È in grado di lavorare con e per gli altri	a. Osservare, costruire insieme ad altri
			b. Esplorare, manipolare, sperimentare insieme nuove tecniche

Grado di istruzione: SCUOLA PRIMARIA

Aree di competenza	Specificazioni	Descrittori di competenza trasversale	Obiettivi specifici di Arte e Immagine
1.Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 È in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Guardare con consapevolezza un'immagine presente nell'ambiente
		1.1.2 È in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Analizzare con consapevolezza i messaggi multimediali b. Analizzare le immagini presenti nel territorio
	1.2 Espressione	1.2.1 È in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Saper esprimere il proprio stato d'animo attraverso l'utilizzo di colori.
		1.2.2 È in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	a. Creare con il colore effetti di spazialità. b. Creare con il colore effetti luminosità
		1.2.3 È in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Saper applicare la tecnica della prospettiva
		1.2.4 È in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Saper comunicare tramite tecniche artistiche vaie
		1.2.5 È in grado di interagire in una conversazione	a. Saper descrivere un proprio elaborato
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 È in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Individuare in un testo visivo gli elementi del relativo linguaggio
		2.1.2 È in grado di stabilire relazioni	a. Creare relazioni tecniche in base al periodo storico
		2.1.3 È in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Leggere in opere d'arte i principali elementi compositivi, espressivi e comunicativi.
		2.1.4 È in grado di fare delle ipotesi	a. Ipotizzare tecniche artistiche utilizzare in un'opera d'arte.

	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Utilizzare in modo creativo tecniche artistiche varie
		2.2.2 È in grado di risolvere problemi	Utilizzare consapevolmente gli strumenti di lavoro
		2.2.3 È in grado di porre un problema	a. Progettare un elaborato relativamente a una corrente artistica
		2.2.4 È in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Approfondire le principali correnti artistiche
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 È in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Riprodurre le tecniche artistiche più adeguate alle proprie attitudini
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 È in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Rispettare le posizioni altrui in una conversazione
		3.2.2 È in grado di riconoscersi parte integrante di un ambiente e di una comunità	a. Conoscere i beni del patrimonio artistico-culturale del territorio b. Rispettare i beni del patrimonio artistico -culturale del territorio
		3.2.3 È in grado di lavorare con e per gli altri	a. Rispettare i beni del patrimonio artistico-culturale del territorio. b. Contribuire in modo efficace a un prodotto collettivo.

Grado di istruzione: SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
Aree di competenza	**Specificazioni**	**Descrittori di competenza trasversale**	**Obiettivi specifici di Arte e Immagine**
1.Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	1.1.1.a. Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte, utilizzando gradiprogressivi di approfondimento.
			1.1.1.b. Comprendere il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore.
			1.1.1.c. Leggere e interpretare un'opera d'arte, mettendola in relazione al suo contestostorico e culturale.
		1.1.2 E' in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	1.1.2.a. Riconoscere codici e strutture compositive presenti nelle opere d'arte e nelleimmagini della comunicazione per individuarne la funzione simbolica, espressiva, comunicativa e sociale nei diversi ambiti di appartenenza (arte,pubblicità, informazione, spettacolo).
			1.1.2.b. Comprende le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e musealedel territorio sapendo leggere i vari significati.
			1.1.2 c. Comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmatiaudiovisivi e di prodotti multimediali.
	1.2 Espressione	1.2.1 E' in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	1.2.1.a. Leggere e commentare anche criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico-culturale di appartenenza.
			1.2.1.b. Esprimere pensieri, emozioni, sentimenti attraverso gli elementi dellagrammatica del linguaggio visuale.
		1.2.2 E' in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	1.2.2.a. Elaborare un'esperienza in modo creativo, integrando più codici e uno stileespressivo personale.
			1.2.2.b. Descrivere un'esperienza attraverso attività grafico-pittorica e/o
			1.2.2.c. Usare le immagini per esprimersi e comunicare, raccontare, rielaborare la

		1.2.3 E' in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	1.2.3.a. Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere con un linguaggioappropriato, gli elementi formali ed estetici in un contesto.
			1.2.3.b. Utilizzare tecniche e strategie diverse per argomentare e descrivere un'operad'arte e/o un periodo storico-artistico.
			1.2.3.c. Acquisire e interpretare l'informazione.
		1.2.4 E' in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	1.2.4.a Ampliare il proprio registro comunicativo utilizzando i termini e le dicituredella materia, esprimendosi e sperimentando anche in situazioni diverse.
			1.2.4.b. Comunicare spaziando attraverso le linee fondamentali della produzioneartistica anche appartenenti a culture diverse dalla propria.
		1.2.5 E' in grado di interagire in una conversazione	1.2.5.a. Produrre intenzionalmente messaggi corretti ed efficaci dal punto di vistacomunicativo.
			1.2.5.b. Confutare le opinioni altrui all' interno di una discussione, motivando ilproprio punto di vista.
			1.2.5.c. Rispettare il proprio turno di intervento all'interno di una conversazione
2.Elaborazione	2.1. Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di ricavare informazioni dall'osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	2.1.1.a. Riformulare in modo personale gli stimoli offerti dall'insegnante.
			2.1.1.b. Prendere appunti e illustrare un'immagine.
			2.1.1.c Osservare e descrivere gli elementi essenziali di un testo visivo.
			2.1.1.d Riconoscere i mutamenti dell'arte nel tempo e/o nello spazio.
		2.1.2 E' in grado di stabilire relazioni	2.1.2.a. Confrontare diverse immagini per coglierne caratteristiche ricorrenti,somiglianze e differenze.
			2.1.2.b. Riconoscere, analizzare e interpretare gli elementi del linguaggio visivo da unpunto di vista morfologico, sintattico e cromatico.
			2.1.2.c. Analizzare e descrivere un'opera d'arte semplice e complessa.
			2.1.2.d. Comprende i legami tra forma e contenuto.
		2.1.3 E' in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	2.1.3.a Rielaborare le informazioni ricevute da fonti diverse (scritte, orali,iconografiche, multimediali)
		2.1.4 E' in grado di fare delle ipotesi	2.1.4.a. Esprimere giudizi e ipotesi motivate.
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	2.2.1.a. Saper analizzare la struttura di un'opera d'arte utilizzando un lessico
			2.2.1.b Saper esporre il metodo e le tecniche utilizzate per e del proprio portfolio
			2.2.1.c. Creare delle presentazioni multimediali .
			2.2.1.d. Scegliere la tecnica in base allo scopo.
		2.2.2 E' in grado di risolvere problemi	2.2.2.a. Trovare soluzioni originali ai problemi comunicativo-espressivi.
			2.2.2.b. Ricercare in rete o su supporto cartaceo informazioni su un argomento dato.
			2.2.2.c. Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e lavalorizzazione dei beni culturali.
		2.2.3 E' in grado di porre un problema	2.2.3.a. Confrontarsi con i compagni su un argomento proposto.
		2.2.4 E' in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	2.2.4.a Individuare e correggere i propri errori.
3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 E' in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	3.1.1.a. Mostrare autonomia e creatività nella produzione di messaggi di tipo diverso.
			3.1.1.b. Assumere e portare a termine i propri compiti e le proprie iniziative.
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 E' in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	3.2.1.a. Riconoscere e rispettare le differenze fra culture.
			3.2.1.b. Rispettare le regole e i materiali degli altri.
		3.2.2 E' in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	3.2.2.a. Riconoscere e rispettare le regole per la convivenza civile.

		3.2.3 E' in grado di lavorare con e per gli altri	3.2.3.a. Saper collaborare con gli altri per sviluppare attività di gruppo.
			3.2.3.b. Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vitadella classe e nella scuola.
			3.2.3.c. Aiutare gli altri ad imparare

Disciplina: Corpo Movimento e Sport

Scuola dell'infanzia – primaria –

secondaria di 1 grado



Grado di istruzione: SCUOLA DELL'INFANZIA

1.Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Comprendere nei contesti ludici e motori le indicazioni date attraverso la voce, il suono, i simboli, i gesti ecc…
		1.1.2 E' in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Capire un comando dato attraverso una modalità concordata all'interno di un gioco motorio
	1.2 Espressione	1.2.1 E' in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Saper esprimere emozioni e stati d'animo con il proprio corpo utilizzando diversi linguaggi (gestualità-mimica facciale)
		1.2.2 E' in grado di riferire un' esperienza utilizzando codici diversi	a. Rappresentare graficamente un percorso motorio precedentemente seguito
			b. Saper usare un linguaggio appropriato per descrivere verbalmente un'attività motoria (concetti topologici)
		1.2.3 E' in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Eseguire con disinvoltura piccoli compiti motori e collocarli nel giusto ambito di lavoro
			b. Padroneggiare gli schemi motori di base
		1.2.4 E' in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Assumere posture e compiere gesti e azioni con finalità espressive e comunicative
			b. Interpretare e comunicare contenuti emozionali/tecnici attraverso i gesti e il movimento
2.Elaborazione	2.1 Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di ricavare informazioni dall' osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Controllare gli schemi motori di base: arrampicarsi, saltare, scivolare, rotolare, stare in equilibrio ecc…
		2.1.2 E' in grado di stabilire relazioni	a. E' capace di interporre un tempo ragionevole tra le richieste e la loro soddisfazione
			b. Tollerare eventuali frustrazioni (sconfitte, il non riuscire)(affrontare positivamente le sconfitte)
		2.1.3 E' in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Muoversi con destrezza in relazione agli oggetti, agli spazi e agli altri
			b. Riflettere sulle probabili strategie motorie utilizzabili (valutazione del rischio-prendere consapevolezza del pericolo)
		2.1.4 E' in grado di fare delle ipotesi	a. Controllare con consapevolezza i movimenti e la loro forza valutando eventuali conseguenze
	2.2 Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Attuare (progettare) strategie motorie in situazioni diverse
			b. Progettare e comporre percorsi motori
		2.2.2 E' in grado di risolvere problemi	a. Adottare soluzioni utili per risolvere semplici problemi motori
			b. Riconoscere ed evitare situazioni di pericolo, attuare comportamenti adeguati
		2.2.3 E' in grado di porre un problema	a. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere osservazioni ed esperienze per risolvere problemi in ambito motorio
		2.2.4 E' in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Sperimentare strategie idonee nella realizzazione di attività ludico-motorie
3. Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 E' in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. avere fiducia nelle proprie capacità e muoversi con piacere
			b. Prendere coscienza della propria identità di genere per la costruzione di una corretta immagine di sè
	3.2. Relazione con gli altri	3.2.1 E' in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Conseguire l'abitudine all'ascolto
		3.2.2 E' in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a. Usare il proprio corpo per star bene con se stessi e con gli altri

			b. Rispettare le regole nell'interazione con gli altri
		3.2.3 E' in grado di lavorare con e per gli altri	a. Cooperare con i compagni assumendo un atteggiamento positivo

Grado di istruzione: SCUOLA PRIMARIA			
1. Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a. Riconoscere le varie parti del corpo su di sé e sugli altri
			b. Riconoscere le informazioni provenienti dagli organi di senso.
			c. Conoscere in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.
		1.1.2 E' in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a. Riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria
			b. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione ai sani stili di vita.
			c. Conoscere gli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite e che inducono dipendenza (doping, fumo, droghe e alcool)
			d. Rispettare le regole dei giochi , sportivi e non, praticati, comprendendone il valore e favorendone sentimenti di rispetto e cooperazione.
	1.2 Espressione	1.2.1 E' in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a. Esprimere i propri stati d'animo attraverso i linguaggi non verbali
			b. Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimere emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.
		1.2.2 E' in grado di riferire un'esperienza utilizzando codici diversi	a. Rappresentare con il linguaggio del corpo situazioni reali o immaginarie, vissute o raccontate.
			b. Usare in modo consapevole la mimica e la pantomimica.
			c. Verbalizza oralmente o per iscritto le proprie esperienze vissute in palestra o di altre attività motorie esperite.
		1.2.3 E' in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a. Conoscere e spiegare le regole di gioco.
			b. Applicare correttamente le regole condivise assumendo anche il ruolo di arbitro.
		1.2.4 E' in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a. Rappresentare con il linguaggio del corpo situazioni reali o immaginarie, vissute o raccontate.
			b. Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.
		1.2.5 E' in grado di interagire in una conversazione	a. Esprimere il proprio punto di vista in situazioni di gioco-sport
			b. Concordare regole di gioco con i compagni.
2. Elaborazione	2.1 Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di ricavare informazioni dall'osservazione, dall' esperienza e dai messaggi ricevuti	a. Rappresentare graficamente le varie parti del corpo sia nella loro globalità, sia nella loro articolazione segmentaria.

			b. Avere una prima consapevolezza delle proprie capacità motorie
		2.1.2 E' in grado di stabilire relazioni	a. Sviluppare la propria motricità in relazione a spazio, tempo e oggetti
			b. Gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali.
		2.1.3 E' in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a. Conoscere le modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport.
			b. Percepire le funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari)
			c. Percepire "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.
		2.1.4 E' in grado di fare delle ipotesi	a. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.
			b. Riconoscere traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie.
			c. Intuire la relazione fra le proprie azioni motorie e quelle degli altri
	2.2 Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di utillizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a. Consolidare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine manuale
			b. Sviluppare capacità coordinative di base (correre, saltare, afferrare, rotolare, strisciare, lanciare) in forma successiva.
			c. Saper controllare le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.
			d. Saper utilizzare le capacità condizionali (forza, velocità, resistenza)
			e. Conoscere numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
		2.2.2 E' in grado di risolvere problemi	a. Utilizzare schemi motori e schemi posturali in forma successiva e poi in forma simultanea
			b. Saper utilizzare le capacità coordinative di base e capacità condizionali per risolvere problemi motori progressivamente sempre più complessi.
			c. Proporre strategie di gioco in base alla situazione motoria esperita.
		2.2.3 E' in grado di porre un problema	a. Intuire le proprie difficoltà motorie
			b. Intuire le incomprensioni nelle situazioni di gioco
		2.2.4 E' in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a. Confrontare e valutare le azioni e reazioni motorie corrette rispetto allo scopo.
3. Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 E' in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a. Acquisire fiducia in sé e nelle proprie capacità
			b. Potenziare la collaborazione con gli altri per migliorare anche i propri limiti
			c. Utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.
			d. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.
	3.2 Relazione con gli altri	3.2.1 E' in grado di riconoscere il punto di vista degli altri	a. Rispettare le regole dei giochi proposti
			b. Saper accettare la sconfitta e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità
		3.2.2 E' in grado di riconoscersi parte integrante di una comunità	a. Svolgere un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco-sport individuale e

			di squadra.
			b. Entrare in relazione con l'altro attraverso esperienze motorie d'aiuto, prima in modo autonomo, poi in coppia ed infine in piccolo gruppo.
		3.2.3 E' in grado di lavorare con e per gli altri	a. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco organizzate, anche informa di gara, e non organizzate collaborando con gli altri.
			b. Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione con i compagni.
			c. Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo

Grado d'Istruzione: SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
1.Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere messaggi prodotti con codici diversi	a Comprendere le regole di semplici giochi collettivi.
			b Comprendere le varie fasi di gioco dei giochi sportivi .
			c Comprendere le varie tattiche dei principali giochi di squadra.
		1.1.2 E' in grado di comprendere le informazioni esplicite e implicite contenute in un messaggio	a Conoscere i linguaggi specifici motori
			b Sapere decodificare i linguaggi motori dei compagni
			c Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento
			d Conoscere le varie modalità di linguaggio per individuare emozioni e stati d'animo
	1.2 Espressione	1.2.1 E' in grado di esprimere emozioni e sentimenti utilizzando codici diversi	a Durante le attività di espressione corporea rappresentare idee, stati d'animo e storie attraverso una gestualità complessa e ben organizzata.
			b Essere in grado di utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive corporee, anche attraverso forme di drammatizzazione di vario tipo.
			c Esprimere in modo controllato le proprie emozioni durante la pratica sportiva
			d Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.
		1.2.2 E' in grado di riferire un'esperienza utilizzando codici diversi	a Raccontare oralmente esperienze in modo chiaro, corretto ed articolato con il lessico specifico della materia
		1.2.3 E' in grado di riferire una conoscenza posseduta utilizzando codici diversi	a Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice.
		1.2.4 E' in grado di comunicare usando registri e stili di comunicazione diversi	a Adattare il proprio registro comunicativo a scopi e situazioni diverse
			b Elaborare in modo coordinato sequenze di movimento individuali o collettive entrando in comunicazione con i compagni
		1.2.5 E' in grado di interagire in una conversazione	a. Esprimere in modo chiaro la propria opinione interagendo con arbitro e avversari con rispetto
2.Elaborazione	2.1.	2.1.1 E' in grado di ricavare	a Intuire gli sviluppi potenziali di una situazione di gioco

	Elaborazione logica	informazioni dall'osservazione, dall'esperienza e dai messaggi ricevuti	b Valutare azioni motorie in relazione alla problematicità
			c Riuscire ad avere la coscienza di sé e delle proprie caratteristiche motorie.
			d Riuscire a prendere coscienza della propria efficienza fisica riuscendo anche a saper autovalutare le proprie prestazioni
		2.1.2 E' in grado di stabilire relazioni	a Organizzare il proprio movimento in relazione a sé, allo spazio, agli altri
			b Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici nei vari sport
		2.1.4 E' in grado di fare delle ipotesi	a Valutare le traiettorie della palla e intuire dove cadrà
			b Valutare le possibilità di lancio/tiro in base alle caratteristiche individuate dell'avversario
		2.1.3 è in grado di ampliare le conoscenze attraverso la correlazione fra i dati acquisiti	a Rielaborare le informazioni desunte da fonti diverse (feedback da parte dell'insegnante e dei compagni, tabelle di riferimento)
			b Crearsi un'opinione personale sulla propria prestazione confrontando i dati desunti dall'osservazione delle tabelle e dal confronto con le prestazioni dei compagni
	2.2. Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di utilizzare le conoscenze acquisite in maniera operativa	a Durante il gioco sportivo individuale e di squadra padroneggiare con disinvoltura e creatività capacità coordinative, proporre e utilizzare appropriatamente tattiche di gioco.
			b Possedere abilità di anticipazione motoria
			c Utilizzare in modo consapevole e autonomo le procedure proposte dall'insegnante per incrementare le capacità condizionali.
			d Arbitrare una partita di uno sport praticato
			e Saper utilizzare l'esperienza motoria e le abilità acquisite per confrontarsi con situazioni nuove o inusuali
			f Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.
		2.2.2 E' in grado di risolvere problemi	a Affrontare situazioni problematiche proponendo soluzioni e utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi adeguati.
			b Scegliere durante il gioco sportivo la soluzione tecnica più vantaggiosa
			c Saper adattare il movimento a un ritmo dato
			d Saper adattare il movimento alle situazioni dinamiche
			e Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.
			f Praticare le attività sportive applicando tattiche e strategie adeguate
		2.2.3 E' in grado di porre un problema	a. Essere in grado di percepire le carenze in una data prestazione anche di squadra e cercare di analizzare le cause del fallimento
		2.2.4 E' in grado di verificare autonomamente la correttezza di una ipotesi	a Sperimentare strategie per cercare di raggiungere l'obiettivo motorio assegnato

3.Relazione	3.1. Relazione con sé	3.1.1 E' in grado di riconoscere le proprie capacità e potenzialità e i propri limiti	a Individuare e correggere i propri errori rielaborando le azioni.
			b Superare globalmente il senso di disagio riscontrato di fronte alle difficoltà incontrate
			c Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi in piani di lavoro per migliorare le prestazioni
			d. Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro
			e Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.

Disciplina: Educazione Civica



Premessa

Documenti normativi:

- Legge 20 Agosto 2019 , n. 92;
- Linee Guida (D.M. 23 del 22 giugno 2020);
- Collaborazioni scuola/territorio (D.M. 9 del 7 gennaio 2021).

Secondo il dettato della legge 92 è istituito nel primo e nel secondo ciclo di istruzione l'insegnamento trasversale dell'educazione civica, che sviluppa la conoscenza e la comprensione delle strutture e dei profili sociali, economici, giuridici, civici e ambientali della società. Iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile sono avviate dalla scuola dell'infanzia.

Aspetti metodologici essenziali: trasversalità e contitolarità;
Monte ore annuo per primaria e secondaria di primo grado: 33 ore.

Valutazione:

- nella Scuola Primaria i docenti in sede di valutazione esprimono il livello di competenza raggiunto dall'alunno;
- nella Scuola Secondaria di primo grado il voto viene attribuito in decimi dal consiglio di classe su proposta del docente coordinat

Grado di Istruzione: SCUOLA DELL'INFANZIA (3-4 anni)

NUCLEI TEMATICI	CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI	OBIETTIVI	PROPOSTE DI CONTENUTI
COSTITUZIONE, LEGALITÀ, SOLIDARIETÀ	-Il sé e l'altro -I discorsi e le parole -Linguaggi creatività espressione -Corpo e movimento -La conoscenza del mondo	**Competenze chiave europee:** Comunicazione alfabetica funzionale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;	Migliorare l'autonomia e la stima di sé Riconoscere momenti e situazioni che suscitano emozioni -Comunicare ed esprimere le emozioni con il linguaggio del corpo. -Saper esprimere i propri bisogni -Elaborare e condividere semplici regole di vita quotidiana -Partecipare a semplici giochi rispettando le regole stabilite -Sviluppare la capacità di collaborare con l'altro	-Giochi che prevedono il rispetto delle regole -Attività per condividere e stabilire regole -Ascolto e racconto di storie -Circle-time per raccontare e raccontarsi -Attività con decodificazione di spazi per il riordino corretto di

		Competenza imprenditoriale; Competenza in materia di cittadinanza; **<u>Competenze di cittadinanza globale:</u>** 1.capacità di indagare i problemi a livello locale, globale e interculturale; 2. capacità di capire e apprezzare le prospettive e le visioni sul mondo degli altri; 3. coinvolgere in interazioni interculturali aperte, appropriate ed efficaci;	-Sviluppare la capacità di condividere semplici giochi -Imparare a gestire le proprie emozioni di fronte a nuove situazioni -Confrontare idee e prime opinioni -Essere consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllarli ed esprimerli in modo adeguato -Giocare e lavorare in modo costruttivo con gli altri Conoscere e rispettare le regole del gioco -Saper rispettare il proprio turno -Saper utilizzare il materiale comune senza danneggiarlo e nel modo corretto -Saper condividere il proprio materiale Conoscere il tricolore italiano, l'Inno di Mameli legati all'Art. 1 e all'Art. 12 della Costituzione -Saper raccontare, inventare, ascoltare e comprendere storie che riguardano i grandi temi della Costituzione. -Rielaborare graficamente i contenuti espressi nelle storie relative ai grandi temi espressi dalla Costituzione. - Conoscere e sperimentare le tematiche dell'Art. 11 della Costituzione: Solidarietà, Uguaglianza, Rispetto del Diverso da sé. Partecipare in modo fattivo a laboratori, giochi ed esperienze che valorizzano la Pace. Riconoscere i principali mezzi di trasporto e individuare alcune caratteristiche. Riconoscersi come passeggeri e pedoni formulando alcune regole di comportamento. (Primo approccio all'Educazione stradale)	giochi e materiale - Le principali ricorrenze civili (4 novembre: giornata dell'Unità Nazionale e delle Forze Armate, 20 novembre: giornata mondiale dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, 25 aprile: anniversario della liberazione d'Italia, 1 maggio: festa del lavoro, 2 giugno: festa della Repubblica) Educazione al Fair Play Giornata internazionale dello sport per lo sviluppo e la pace (6 aprile) Partecipazione ad iniziative di solidarietà proposte da enti accreditati.
NUCLEI TEMATICI	**CAMPI DI ESPERIENZA**	**TRAGUARDI**	**OBIETTIVI**	**PROPOSTE DI CONTENUTI**

SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO	-Il sé e l'altro -I discorsi e le parole -Linguaggi creatività ed espressione -Corpo e movimento -La conoscenza del mondo	**<u>Competenze chiave europee:</u>** Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali **<u>Competenze di cittadinanza globale:</u>** Agire per un benessere collettivo e uno sviluppo sostenibile.	Comprendere che anche nell'ambiente ci sono regole da rispettare. - -Comprendere l'importanza del rispetto del proprio ambiente attraverso la raccolta differenziata, il risparmio energetico e il risparmio dell'acqua. -Aver cura dei propri e altrui oggetti. Sperimentare comportamenti virtuosi per prevenire l'inquinamento. -Muoversi con sicurezza nello spazio interno ed esterno della scuola. -Rispettare regole di igiene per la propria persona. Saper attendere a tutte le azioni di igienizzazione personale richieste dalla routine scolastica -Sviluppare processi di responsabilizzazione nei confronti della gestione dei beni e delle risorse, in ambito scolastico ed extra-scolastico -Imparare a rispettare sé stesso e gli altri - Essere rispettosi a scuola, in giardino, al parco, senza alterare l'ambiente o danneggiare forme viventi -Riconoscere e rappresentare le tradizioni locali confrontandole con le tradizioni di altri bambini provenienti da altri paesi -Saper riconoscere le feste nazionali, i simboli relativi ai periodi dell'anno -Riconoscere e giocare con i simboli di varia natura tra cui la segnaletica dei pericoli di evacuazione. -Saper rispettare le regole relative al cibo imparando a condividerlo. -Saper riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori che determinano il proprio comportamento -Saper esplorare la realtà locale. Riflettere sulla diversità ambientale.	**Rispetto dell'ambiente e della natura** **-Raccolta differenziata** -Riciclare e ricreare con fantasia -Educazione stradale -Scoperta del ciclo dell'acqua - Attività ludiche per acquisire corrette abitudini igieniche -Esperienze di attività per conoscere le tradizioni locali -Attività di educazione alimentare: racconti, conversazioni, attività grafico-pittoriche-manipolative, cartelloni, drammatizzazioni, finalizzate allo sviluppo armonico del bambino in tutte le sue dimensioni cognitive e relazionali (corporea, linguistica, affettiva, espressiva, cognitiva) nella prospettiva di una consapevolezza critica nei riguardi dell'alimentazione. -Attività mirate per riflettere sui comportamenti corretti per la tutela dell'ambiente e della necessità della sua salvaguardia, attraverso: l'esperienza, l'esplorazione, il rapporto con i coetanei, con la natura, l'arte, il territorio. Attività legate all'apprendimento delle regole da rispettare nelle prove previste dal Piano di evacuazione d'Istituto. Giornate a tema proposte dagli Enti locali e internazionali (18 febbraio: giornata Internazionale del Risparmio Energetico, 22 marzo: giornata mondiale dell'acqua, 22 aprile: giornata mondiale della Terra, 23 aprile: giornata mondiale del libro e del diritto

			Attuare comportamenti adeguati di rispetto verso la natura, il patrimonio artistico e culturale: Art. 9 della Costituzione.	d'autore, 21 novembre: giornata nazionale degli alberi)
NUCLEI TEMATICI	**CAMPI DI ESPERIENZA**	**TRAGUARDI**	**OBIETTIVI**	**PROPOSTE DI CONTENUTI**
EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE	-Il sé e l'altro -I discorsi e le parole -Linguaggi creatività espressione -Corpo e movimento -La conoscenza del mondo	**Competenze chiave europee:** Competenza in materia di cittadinanza; Competenza digitale **Competenze di cittadinanza globale:** 1.capacità di indagare i problemi a livello locale, globale e interculturale; 2. capacità di capire e apprezzare le prospettive e le visioni sul mondo degli altri; 3. coinvolgere in interazioni interculturali aperte, appropriate ed efficaci;	Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, utilizzando anche strumenti informatici -Saper giocare e comunicare con diversi linguaggi (emoticons, Lis, linguaggio mimato…). -Saper riconoscere le regole e rispettare i tempi di utilizzo dei device di vario genere (cellulare, tablet, visione video, ascolto, musica, playstation, ecc…) Osservare e distinguere la realtà virtuale (fantasia) dalla realtà vissuta e portare il proprio contributo nelle conversazioni guidate.	-Primo approccio all'uso di dispositivi elettronici Utilizzo del Coding per rappresentare tematiche dell'Educazione Civica.

Grado di Istruzione: SCUOLA DELL'INFANZIA (5 anni)

NUCLEI TEMATICI	**CAMPI DI ESPERIENZA**	**TRAGUARDI**	**OBIETTIVI**	**PROPOSTE DI CONTENUTI**
COSTITUZIONE, LEGALITÀ, SOLIDARIETÀ	-Il sé e l'altro -I discorsi e le parole -Linguaggi creatività ed espressione -Corpo e movimento -La conoscenza del mondo	**Competenze chiave europee:** Comunicazione alfabetica funzionale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;	-Acquisire modi di agire positivi con gli adulti e con i pari -Comprendere l'importanza dell'esercizio fisico, per sviluppare armonicamente il proprio corpo -Controllare e coordinare i movimenti del corpo, muoversi con destrezza e correttezza all'interno e all'esterno dell'ambiente scolastico -Esercitare le potenzialità	-Sport e benessere: attività ludiche che suscitino nei bambini partecipazione, entusiasmo, per potenziare, tramite le esperienze vissute, lo sviluppo cognitivo, la formazione del pensiero, il potenziamento delle capacità intellettive e di apprendimento -Condivisione e rispetto delle regole -Cartelloni per conoscere

		Competenza imprenditoriale; Competenza in materia di cittadinanza; **<u>Competenze di cittadinanza globale:</u>** 1.capacità di indagare i problemi a livello locale, globale e interculturale; 2. capacità di capire e apprezzare le prospettive e le visioni sul mondo degli altri; 3. coinvolgere in interazioni interculturali aperte, appropriate ed efficaci;	sensoriali, conoscitive, ritmiche, espressive del corpo -Manifestare e controllare le proprie emozioni -Comunicare attraverso vari linguaggi -Riconoscere le regole relative a diverse situazioni e rispettarle -Interiorizzare le regole dello stare bene insieme riflettendo sulle proprie azioni -Consolidare la cooperazione, la condivisione e la responsabilità -Promuovere interazioni positive educando al rispetto delle differenze -Sviluppare l'autonomia, il senso di responsabilità, l'ascolto e la solidarietà -Saper giocare, comunicare e rappresentare diversi linguaggi (emoticon, linguaggio mimato, linguaggio delle emozioni) -Conoscere le regole dettate dalla nostra Costituzione -S*a*per riconoscere i simboli in relazione a feste nazionali, la bandiera italiana e ascoltare l'inno dell'Italia Saper raccontare, inventare, ascoltare e comprendere storie che riguardano i grandi temi della Costituzione. -Rielaborare graficamente i contenuti espressi nelle storie relative ai grandi temi espressi dalla Costituzione. - Conoscere e sperimentare le tematiche dell'Art. 11 della Costituzione: Solidarietà, Uguaglianza, Rispetto del Diverso da sé. Partecipare in modo fattivo a laboratori, giochi ed esperienze che valorizzano la Pace. Riconoscere i principali mezzi di trasporto e individuare alcune	le regole che servono per star bene a scuola in sicurezza -Creazione di cartelloni riguardanti gli articoli della costituzione -Attività inerenti la bandiera nazionale -Canto dell'Inno nazionale -Attività per feste e ricorrenze per far conoscere ai bambini tradizioni e usanze della propria e altrui cultura e condividere momenti di aggregazione e socializzazione, favorendo il senso di cittadinanza in un clima di convivenza civile, veicolando emozioni, sensazioni e sentimenti che contribuiscono alla formazione morale e sociale di ciascun bambino -Elaborazioni di attività educativo-didattiche inerenti la settimana della gentilezza Attività con decodificazione di spazi per il riordino corretto di giochi e materiale - Le principali ricorrenze civili (4 novembre: giornata dell'Unità Nazionale e delle Forze Armate, 20 novembre: giornata mondiale dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, 25 aprile: anniversario della liberazione d'Italia, 1 maggio: festa del lavoro, 2 giugno: festa della Repubblica) Attività per l'educazione al Fair Play Giornata internazionale dello sport per lo sviluppo e la pace (6

			caratteristiche. Riconoscersi come passeggeri e pedoni formulando alcune regole di comportamento. (Partecipazione a laboratori di Educazione stradale)	aprile) Partecipazione ad iniziative di solidarietà proposte da enti accreditati. Uscite sul territorio per conoscere i segnali stradali e le zone limitrofe alla scuola
NUCLEI TEMATICI	**CAMPI DI ESPERIENZA**	**TRAGUARDI**	**OBIETTIVI**	**PROPOSTE DI CONTENUTI**
SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO	-Il sé e l'altro -I discorsi e le parole -Linguaggi creatività ed espressione -Corpo e movimento -La conoscenza del mondo	**<u>Competenze chiave europee:</u>** Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie **<u>Competenze di cittadinanza globale:</u>** Agire per un benessere collettivo e uno sviluppo sostenibile.	- -Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e quelli di altri bambini per confrontare le diverse situazioni. Comprendere l'importanza del rispetto del proprio ambiente attraverso la raccolta differenziata, il risparmio energetico e il risparmio dell'acqua. -Saper giocare con i simboli di vario genere e imparare a conoscere i segnali di pericolo su confezioni e nella segnaletica di evacuazione -Saper consumare, nell'ambiente comune, il cibo senza spreco e rispettando le regole dello stare a tavola -Conoscere il valore nutritivo dei principali alimenti Essere rispettosi a scuola, in giardino, al parco, senza alterare l'ambiente o danneggiare forme viventi -Riconoscere e rappresentare le tradizioni locali confrontandole con le tradizioni di altri bambini provenienti da altri paesi -Saper riconoscere le feste nazionali, i simboli relativi ai periodi dell'anno -Saper mettere in pratica le azioni di igienizzazione personale richieste dalla routine scolastica, in forma	Rispetto dell'ambiente e della natura -Raccolta differenziata -Riciclare e ricreare con fantasia -Scoperta del ciclo dell'acqua - Attività per feste e ricorrenze per far conoscere ai bambini tradizioni e usanze della propria e altrui cultura e di condividere momenti di aggregazione e socializzazione, favorendo il senso di cittadinanza in un clima di convivenza civile, veicolando emozioni, sensazioni e sentimenti che contribuiscono alla formazione morale e sociale di ciascun bambino -Giornata mondiale dell'alimentazione: attività didattico-educative centrate sulla lotta alla fame, sulla necessità di adottare corrette abitudini alimentari- nutritive, riflettere su atteggiamenti e comportamenti corretti e consapevoli. Scoprire che i cibi e i sapori "raccontano" la cultura di un popolo. -Attività ludiche inerenti alla corretta acquisizione delle buone pratiche igieniche -Laboratori di educazione

			autonoma -Denominare i propri movimenti nei vari ambienti: casa, scuola, strada - Sviluppare processi di responsabilizzazione nei confronti della gestione dei beni e delle risorse, in ambito scolastico ed extra-scolastico -Rafforzare la propria autostima: maturazione del rispetto di sé, degli altri, della salute, dell'ambiente e della natura -Comprendere, memorizzare e rielaborare verbalmente filastrocche, storie e racconti relative al nucleo tematico -Comunicare esperienze e vissuti -Saper raccontare e raccontarsi Riflettere sulla diversità ambientale. Attuare comportamenti adeguati di rispetto verso la natura, il patrimonio artistico e culturale: Art. 9 della Costituzione.	stradale -Racconto e ascolto di storie e rielaborazioni grafico-pittoriche-manipolative -Laboratori di drammatizzazione Giornate a tema proposte dagli Enti locali e internazionali (18 febbraio: giornata Internazionale del Risparmio Energetico, 22 marzo: giornata mondiale dell'acqua, 22 aprile: giornata mondiale della Terra, 23 aprile: giornata mondiale del libro e del diritto d'autore, 21 novembre: giornata nazionale degli alberi)
NUCLEI TEMATICI	**CAMPI DI ESPERIENZA**	**TRAGUARDI**	**OBIETTIVI**	**PROPOSTE DI CONTENUTI**
EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE	Il sé e l'altro -I discorsi e le parole -Linguaggi creatività ed espressione -Corpo e movimento -La conoscenza del mondo	**<u>Competenze chiave europee:</u>** Competenza in materia di cittadinanza; Competenza digitale Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie **<u>Competenze di cittadinanza globale:</u>** 1.capacità di indagare i problemi a livello locale, globale e interculturale; 2. capacità di capire e apprezzare le prospettive	-Favorire la partecipazione e la stimolazione dell'alunno/a all'utilizzo di nuovi dispositivi tecnologici per promuovere la formazione di una cultura digitale basata sull'uso corretto dei dispositivi digitali. - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, utilizzando anche strumenti informatici Saper riconoscere le regole e rispettare i tempi di utilizzo dei device di vario genere (cellulare, tablet, visione video, ascolto, musica, playstation, ecc…) Osservare e distinguere la realtà virtuale (fantasia) dalla	Utilizzo del Coding per rappresentare tematiche dell'Educazione Civica. -Realizzazione di robot con materiale di riciclo -Laboratori con BeeBot -Fare esperienze per conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo di materiale tecnologico -Primo approccio all'uso di dispositivi elettronici Giornata Apprendimento Digitale (9 ottobre)

		e le visioni sul mondo degli altri; 3. coinvolgere in interazioni interculturali aperte, appropriate ed efficaci;	realtà vissuta e portare il proprio contributo nelle conversazioni guidate. Essere consapevoli dei rischi e pericoli nell'utilizzo dei dispositivi digitali come mezzo di comunicazione con attività di prevenzione del cyberbullismo.	

Grado di Istruzione: SCUOLA PRIMARIA (Classi prime e seconde)

NUCLEI TEMATICI	**CAMPI DI ESPERIENZA**	**TRAGUARDI**	**OBIETTIVI**	**PROPOSTE DI CONTENUTI**
COSTITUZIONE, LEGALITÀ, SOLIDARIETÀ	-Il sé e l'altro -I discorsi e le parole -Linguaggi creatività ed espressione -Corpo e movimento -La conoscenza del mondo	**<u>Competenze chiave europee:</u>** Comunicazione alfabetica funzionale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza imprenditoriale; Competenza in materia di cittadinanza; **<u>Competenze di cittadinanza globale:</u>** 1.capacità di indagare i problemi a livello locale, globale e interculturale; 2. capacità di capire e apprezzare le prospettive e le visioni sul mondo degli altri; 3. coinvolgere in interazioni interculturali aperte, appropriate ed efficaci;	-Acquisire modi di agire positivi con gli adulti e con i pari -Comprendere l'importanza dell'esercizio fisico, per sviluppare armonicamente il proprio corpo -Controllare e coordinare i movimenti del corpo, muoversi con destrezza e correttezza all'interno e all'esterno dell'ambiente scolastico -Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, ritmiche, espressive del corpo -Manifestare e controllare le proprie emozioni -Comunicare attraverso vari linguaggi -Riconoscere le regole relative a diverse situazioni e rispettarle -Interiorizzare le regole dello stare bene insieme riflettendo sulle proprie azioni -Consolidare la cooperazione, la condivisione e la responsabilità -Promuovere interazioni positive educando al rispetto delle differenze -Sviluppare l'autonomia, il senso di responsabilità, l'ascolto e la solidarietà -Saper giocare, comunicare e rappresentare diversi linguaggi (emoticon, linguaggio mimato, linguaggio delle emozioni) -Conoscere le regole dettate dalla nostra Costituzione	-Sport e benessere: attività ludiche che suscitino nei bambini partecipazione, entusiasmo, per potenziare, tramite le esperienze vissute, lo sviluppo cognitivo, la formazione del pensiero, il potenziamento delle capacità intellettive e di apprendimento -Condivisione e rispetto delle regole -Cartelloni per conoscere le regole che servono per star bene a scuola in sicurezza -Creazione di cartelloni riguardanti gli articoli della costituzione -Attività inerenti la bandiera nazionale -Canto dell'Inno nazionale -Attività per feste e ricorrenze per far conoscere ai bambini tradizioni e usanze della propria e altrui cultura e condividere momenti di aggregazione e socializzazione, favorendo il senso di cittadinanza in un clima di convivenza civile, veicolando emozioni, sensazioni e sentimenti che contribuiscono alla formazione morale e sociale di ciascun bambino

			-S*a*per riconoscere i simboli in relazione a feste nazionali, la bandiera italiana e ascoltare l'inno dell'Italia Saper raccontare, inventare, ascoltare e comprendere storie che riguardano i grandi temi della Costituzione. -Rielaborare graficamente i contenuti espressi nelle storie relative ai grandi temi espressi dalla Costituzione. - Conoscere e sperimentare le tematiche dell'Art. 11 della Costituzione: Solidarietà, Uguaglianza, Rispetto del Diverso da sé. Partecipare in modo fattivo a laboratori, giochi ed esperienze che valorizzano la Pace. Riconoscere i principali mezzi di trasporto e individuare alcune caratteristiche. Riconoscersi come passeggeri e pedoni formulando alcune regole di comportamento. (Partecipazione a laboratori di Educazione stradale)	-Elaborazioni di attività educativo-didattiche inerenti la settimana dell gentilezza Attività con decodificazione di spazi per il riordino corretto di giochi e materiale - Le principali ricorrenze civili (4 novembre: giornata dell'Unità Nazionale e delle Forze Armate, 20 novembre: giornata mondiale dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, 25 aprile: anniversario della liberazione d'Italia, 1 maggio: festa del lavoro, 2 giugno: festa della Repubblica) Attività per l'educazione al Fair Play Giornata internazionale dello sport per lo sviluppo e la pace (6 aprile) Partecipazione ad iniziative di solidarietà proposte da enti accreditati. Uscite sul territorio per conoscere i segnali stradali e le zone limitrofe alla scuola.
NUCLEI TEMATICI	**CAMPI DI ESPERIENZA**	**TRAGUARDI**	**OBIETTIVI**	**PROPOSTE DI CONTENUTI**

SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO	-Il sé e l'altro -I discorsi e le parole -Linguaggi creatività ed espressione -Corpo e movimento -La conoscenza del mondo	**<u>Competenze chiave europee:</u>** Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie **<u>Competenze di cittadinanza globale:</u>** Agire per un benessere collettivo e uno sviluppo sostenibile.	- -Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e quelli di altri bambini per confrontare le diverse situazioni. Comprendere l'importanza del rispetto del proprio ambiente attraverso la raccolta differenziata, il risparmio energetico e il risparmio dell'acqua. -Saper giocare con i simboli di vario genere e imparare a conoscere i segnali di pericolo su confezioni e nella segnaletica di evacuazione -Saper consumare, nell'ambiente comune, il cibo senza spreco e rispettando le regole dello stare a tavola -Conoscere il valore nutritivo dei principali alimenti Essere rispettosi a scuola, in giardino, al parco, senza alterare l'ambiente o danneggiare forme viventi -Riconoscere e rappresentare le tradizioni locali confrontandole con le tradizioni di altri bambini provenienti da altri paesi -Saper riconoscere le feste nazionali, i simboli relativi ai periodi dell'anno -Saper mettere in pratica le azioni di igienizzazione personale richieste dalla routine scolastica, in forma autonoma -Denominare i propri movimenti nei vari ambienti: casa, scuola, strada - Sviluppare processi di responsabilizzazione nei confronti della gestione dei beni e delle risorse, in ambito scolastico ed extra-scolastico -Rafforzare la propria autostima: maturazione del rispetto di sé, degli altri, della salute, dell'ambiente e della natura -Comprendere, memorizzare e rielaborare verbalmente filastrocche, storie e racconti	Rispetto dell'ambiente e della natura -Raccolta differenziata -Riciclare e ricreare con fantasia -Scoperta del ciclo dell'acqua - Attività per feste e ricorrenze per far conoscere ai bambini tradizioni e usanze della propria e altrui cultura e di condividere momenti di aggregazione e socializzazione, favorendo il senso di cittadinanza in un clima di convivenza civile, veicolando emozioni, sensazioni e sentimenti che contribuiscono alla formazione morale e sociale di ciascun bambino -Giornata mondiale dell'alimentazione: attività didattico-educative centrate sulla lotta alla fame, sulla necessità di adottare corrette abitudini alimentari- nutritive, riflettere su atteggiament e comportamenti corretti e consapevoli. Scoprire che i cibi e i sapori "raccontano" la cultura di un popolo. -Attività ludiche inerenti alla corretta acquisizione delle buone pratiche igieniche -Laboratori di educazion stradale -Racconto e ascolto di storie e rielaborazioni grafico-pittoriche-manipolative -Laboratori di drammatizzazione Giornate a tema proposte dagli Enti locali e internazionali (18 febbraio: giornata Internazionale del Risparmio Energetico, 22

			relative al nucleo tematico -Comunicare esperienze e vissuti -Saper raccontare e raccontarsi Riflettere sulla diversità ambientale. Attuare comportamenti adeguati di rispetto verso la natura, il patrimonio artistico e culturale: Art. 9 della Costituzione.	marzo: giornata mondiale dell'acqua, 22 aprile: giornata mondiale della Terra, 23 aprile: giornata mondiale del libro e del diritto d'autore, 21 novembre: giornata nazionale degli alberi)
NUCLEI TEMATICI	**CAMPI DI ESPERIENZA**	**TRAGUARDI**	**OBIETTIVI**	**PROPOSTE DI CONTENUTI**
EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE	Il sé e l'altro -I discorsi e le parole -Linguaggi creatività ed espressione -Corpo e movimento -La conoscenza del mondo	**<u>Competenze chiave europee:</u>** Competenza in materia di cittadinanza; Competenza digitale Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie **<u>Competenze di cittadinanza globale:</u>** 1.capacità di indagare i problemi a livello locale, globale e interculturale; 2. capacità di capire e apprezzare le prospettive e le visioni sul mondo degli altri; 3. coinvolgere in interazioni interculturali aperte, appropriate ed efficaci;	-Favorire la partecipazione e la stimolazione dell'alunno/a all'utilizzo di nuovi dispositivi tecnologici per promuovere la formazione di una cultura digitale basata sull'uso corretto dei dispositivi digitali. - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, utilizzando anche strumenti informatici Saper riconoscere le regole e rispettare i tempi di utilizzo dei device di vario genere (cellulare, tablet, visione video, ascolto, musica, playstation, ecc…) Osservare e distinguere la realtà virtuale (fantasia) dalla realtà vissuta e portare il proprio contributo nelle conversazioni guidate. Essere consapevoli dei rischi e pericoli nell'utilizzo dei dispositivi digitali come mezzo di comunicazione con attività di	Utilizzo del Coding per rappresentare tematiche dell'Educazione Civica. -Realizzazione di robot con materiale di riciclo -Laboratori con BeeBot -Fare esperienze per conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo di materiale tecnologico -Primo approccio all'uso di dispositivi elettronici Giornata Apprendimento Digitale (9 ottobre)

			prevenzione del cyberbullismo.	

Grado di Istruzione: SCUOLA PRIMARIA (Classi terze-quarte-quinte)

NUCLEI TEMATICI	DISCIPLINE	TRAGUARDI E COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI	PROPOSTE DI CONTENUTI
COSTITUZIONE, LEGALITÀ, SOLIDARIETÀ	ITALIANO INGLESE MATEMATICA STORIA GEOGRAFIA SCIENZE TECNOLOGIA MUSICA ARTE E IMMAGINE EDUCAZIONE FISICA RELIGIONE	**Comprendere il proprio ruolo/assumere incarichi, sviluppando la consapevolezza delle proprie potenzialità.** **Rispettare le regole della comunità, confrontandosi anche con culture diverse dalla propria.** **Comprendere i principi fondamentali della Costituzione ed il ruolo dei principali organismi nazionali ed internazionali.** **<u>Competenze chiave europee:</u>** Comunicazione alfabetica funzionale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza imprenditoriale; Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; Competenza in materia di cittadinanza; **<u>Competenze di cittadinanza globale:</u>** 1.capacità di indagare i problemi a livello locale, globale e interculturale; 2. capacità di capire e apprezzare le prospettive e le visioni sul mondo degli altri; 3. coinvolgere in interazioni interculturali aperte, appropriate ed efficaci;	Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nella vita scolastica e non. Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. Prestare aiuto ai compagni in difficoltà. Svolgere compiti per contribuire al raggiungimento di un obiettivo comune. Conoscere organi e funzioni principali del Comune. Prendere coscienza dei propri diritti e doveri in quanto studente e cittadino. Spiegare il valore della democrazia attraverso l'esperienza vissuta in classe. Comprendere le modalità di partecipazione alla democrazia. Conoscere i concetti di: diritto, dovere, responsabilità, identità, libertà. Conoscere e approfondire la conoscenza della Costituzione Italiana. Conoscere l'organizzazione politico-organizzativa dello Stato italiano. Conoscere la funzione dell'Unione Europea e dei suoi organismi principali. Conoscere e analizzare i simboli dell'identità nazionale ed europea. Conoscenza degli Obiettivi di Agenda 2030. Conoscere l'azione dell'ONU e delle organizzazioni mondiali che lavorano per la Pace e la Giustizia Mostrare attenzione ai compagni più fragili, a cominciare dai disabili. Mettere in discussione stereotipi e pregiudizi nei confronti di persone e culture. Comprendere il significato e il valore della diversità, anche attraverso la conoscenza di abitudini, feste e tradizioni di popoli differenti.	Individuazione e rotazione degli incarichi scolastici. I diritti e i doveri dello studente e il Patto scolastico di corresponsabilità. Riflessione e condivisione di episodi di vita quotidiana: posta della classe, Fair play, circle time… Ascolto e accettazione dell'altro: elaborati a più mani. Il Consiglio Comunale dei ragazzi e delle ragazze La Costituzione: principi fondamentali, diritti e doveri, ordinamento dello stato. Conoscenza dei simboli e delle festività della Repubblica italiana. Le principali ricorrenze civili (4 novembre: giornata dell'Unità Nazionale e delle Forze Armate, 20 novembre: giornata mondiale dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, 27 gennaio: giornata della Memoria, 25 aprile: anniversario della liberazione d'Italia, 1 maggio: festa del lavoro, 2 giugno: festa della Repubblica… La UE: funzioni e organizzazione. Le Carte internazionali dei diritti e le principali Organizzazioni Internazionali: ONU, Fao, Unesco… Partecipazione alle Giornate Internazionali a tema: Giornata Internazionale per la Pace (21/09), Giornata Internazionale delle

			Conoscere e rispettare le principali norme del codice della strada.	Persone anziane (1/10), Giornata Internazionale per la Non Violenza (2/10), Giornata Internazionale per i Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (20/11), Giornata Internazionale per le persone con Disabilità (3/12), Giornata Internazionale dell'Educazione (24/01). Giornata Internazionale della Memoria (27/01). Giornata Internazionale della lingua madre (21/02), Giornata "Palermo Chiama Italia" contro le mafie (23 maggio) Educazione stradale: il Codice della strada. Giornata Mondiale della bicicletta (3/06).
NUCLEI TEMATICI	**DISCIPLINE**	**TRAGUARDI E COMPETENZE CHIAVE**	**OBIETTIVI**	**PROPOSTE DI CONTENUTI**
SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO	ITALIANO INGLESE MATEMATICA STORIA GEOGRAFIA SCIENZE TECNOLOGIA MUSICA ARTE E IMMAGINE EDUCAZIONE FISICA RELIGIONE	**Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.** **Acquisire conoscenze e sviluppare abilità relative alle seguenti tematiche: educazione ambientale, conoscenza e salvaguardia del patrimonio naturalistico locale e globale, sviluppo sostenibile.** **<u>Competenze chiave europee:</u>** Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza	. Rispettare le norme che tutelano l'ambiente per diventare cittadino responsabile. Conoscere e comprendere gli Obiettivi di Agenda 2030. Conoscere i regolamenti che disciplinano l'utilizzo degli spazi territoriali. Comprendere l'importanza degli strumenti legislativi, economici ed educativi a difesa delle risorse ambientali Considerare l'ambiente come prezioso, patrimonio da tutelare e rispettare. Rilevare il problema dei rifiuti e l'indispensabilità del riciclaggio Favorire il corretto uso delle risorse del nostro pianeta. Conoscere e rispettare il patrimonio culturale presente sul territorio. Conoscere le tradizioni materiali e immateriali e confrontarle con quelle di altre culture. Conoscere le norme di	Uscite didattiche nel territorio e laboratori sulle tematiche dello sviluppo sostenibile, dell'Educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio del territorio. Le regole dell'ambiente esterno alla scuola: stesura delle regole del parco giochi, del bosco e dell'ambiente cittadino. I parchi e le riserve naturali (con particolare riferimento alle realtà protette del territorio e ai luoghi da tutelare) Conoscenza dell'operato delle Associazioni ambientalistiche operanti a livello locale, nazionale e internazionale (Legambiente, WWF, Lipu, Alta via Trekking…) La raccolta differenziata: conoscenza delle" 3 R" e della filiera dei rifiuti L'art. 9 della Costituzione. Conoscenza degli obiettivi

		imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali **<u>Competenze di cittadinanza globale:</u>** Agire per un benessere collettivo e uno sviluppo sostenibile.	comportamento per la sicurezza nei vari ambienti e situazioni. Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute. Comprendere il rapporto tra alimentazione/benessere. Conoscere e sperimentare le LIFE SKILLS. Partecipare in modo fattivo e responsabile alle Giornate a tema organizzate a livello di Classe, Istituto e in collaborazione con Enti Locali, Internazionali o accreditati.	di Agenda 2030. Giornate a tema proposte: 18 febbraio: giornata Internazionale del Risparmio Energetico, 22 marzo: giornata mondiale dell'acqua, 22 aprile: giornata mondiale della Terra, 21 novembre: giornata nazionale degli alberi, 16 ottobre Giornata mondiale dell'Alimentazione 22 maggio Giornata mondiale per la Biodiversità… Il piano di evacuazione: regole e comportamenti da attivare in caso di terremoto o incendio. I principi nutritivi degli alimenti, la piramide alimentare e i cibi biologici e a KM 0.
NUCLEI TEMATICI	**DISCIPLINE**	**TRAGUARDI E COMPETENZE CHIAVE**	**OBIETTIVI**	**PROPOSTE DI CONTENUTI**
EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE	ITALIANO INGLESE MATEMATICA STORIA GEOGRAFIA SCIENZE TECNOLOGIA MUSICA ARTE E IMMAGINE EDUCAZIONE FISICA RELIGIONE	**Acquisire conoscenze e sviluppare abilità relative alle principali tematiche e problematiche digitali.** **Riconoscere e usare le tecnologie digitali per acquisire e rielaborare informazioni.** **<u>Competenze chiave europee:</u>** Competenza in materia di cittadinanza; Competenza digitale. **<u>Competenze di cittadinanza globale:</u>** 1.Capacità di indagare i problemi a livello locale, globale e interculturale; 2. capacità di capire e apprezzare le prospettive e le visioni sul mondo degli altri; 3. coinvolgere in interazioni interculturali aperte, appropriate ed efficaci;	Conoscere le principali regole del web. Comprendere il concetto di informazioni attendibili con l'aiuto del docente. Utilizzare la rete per interagire con altri in modo sano e responsabile Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali. Rispettare i dati degli altri e i propri. Essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psichico. Essere consapevoli dell'uso delle tecnologie digitali per l'inclusione sociale. Analizzare la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali con l'aiuto dell'insegnante. Conoscere le azioni per prevenire e contrastare il fenomeno del bullismo e del cyberbullismo. Utilizzo di strumenti e programmi per la creazione di	Navigazione in Internet attraverso alcuni siti selezionati e attraverso i più comuni motori di ricerca. Conoscenza, utilizzo corretto di Internet e dei Social media più comuni tra i giovani. Letture e visione di filmati riguardanti il bullismo e il cyber- bullismo. Partecipazione attiva a laboratori e concorsi riguardanti l'educazione alla Cittadinanza Digitale. Utilizzo della Piattaforma Digitale dell'Istituto in modo consapevole e corretto. 1° giovedì di Novembre Giornata Internazionale ONU contro le violenze, il Bullismo, e il Cyberbullismo

			una presentazione che promuova i nuclei tematici dell'Educazione Civica ad esempio con utilizzo di PowerPoint.	

Grado d'Istruzione: SCUOLA SECONDARIA (area scientifica)

Area delle Competenze	Area delle abilità/conoscenze
Comprendere i concetti di ecosostenibilità e sostenibilità attuando un atteggiamento consapevole e rispettoso delle risorse dell'ambiente.	Conoscere, descrivere e individuare: ● Biomi ed ecosistemi. ● Flora, fauna ed equilibri ecologici tipici del proprio ambiente di vita. ● Interventi umani che influiscono sull'ambiente ● Le modifiche ambientali e le conseguenti ricadute dei comportamenti non corretti. ● economia circolare, riciclaggio dei materiali
Individuare ed analizzare da un punto di vista scientifico le principali problematiche dell'ambiente, contestualizzandole nella vita quotidiana applicando comportamenti responsabili in relazione al risparmio delle risorse energetiche	Individuare un problema ambientale e attivare comportamenti corretti per la salvaguardia di uno specifico ambiente naturale in ambito del territorio urbano. Conoscere il ciclo dell'acqua e l'importanza di questa come risorsa da preservare.
Comprendere l'armonico equilibrio del benessere psicofisico, mentale e sociale come consapevolezza del concetto di salute.	Descrivere e individuare organi e apparati del corpo umano e le loro principali funzioni. Definire il concetto di salute ed i comportamenti scorretti che ne alterano l'equilibrio. Definire il concetto di igiene e descrivere i meccanismi dell'immunità
Acquisire una conoscenza approfondita sugli alimenti e i loro principi nutritivi, al fine di ottenere una consapevolezza alimentare che sia la base per il benessere della persona.	Conoscere i principi nutritivi contenuti negli alimenti. Sapere bilanciare i principi nutritivi all'interno di un pasto ed attuare comportamenti adeguati per non alterare lo stato di salute. Saper leggere le etichette degli alimenti e delle acque in bottiglia.
Comprendere i concetti di dipendenza e prevenzione promuovendo atteggiamenti consapevoli e responsabili verso se stessi e gli altri-	Conoscenza e descrizione della tipologia di sostanze psicoattive
Individuare le cause dell'insorgere della dipendenza e le relative conseguenze a livello fisico, psicofisico e sociale.	Descrizione e conoscenza del meccanismo di dipendenza a livello chimico/fisico del sistema nervoso.
Comprendere la sessualità come aspetto fondamentale e complesso dello sviluppo dell'essere umano, attivando atteggiamenti responsabili e consapevoli verso se stessi e gli altri.	Principali funzioni degli organi genitali. Conoscenza dei principali metodi contraccettivi e di prevenzione delle malattie sessualmente trasmissibili Saper attivare comportamenti di prevenzione e di promozione della salute

Grado d'Istruzione: SCUOLA SECONDARIA (curricolo educazioni)

MUSICA/STRUMENTO MUSICALE 3h	✔ Eseguire l'inno nazionale attraverso l'uso del canto o dello strumento musicale. ✔ .Interpretare i temi ed i contenuti della musica colta, con la capacità di cogliere spunti e supporti in un'ottica multidisciplinare. ✔ Saper rispettare le regole nel far "musica d'insieme"; avere rispetto di sè e degli altri. imparare ad ascoltarsi e ad ascoltare gli altri.	✔ L'Inno Nazionale come simbolo dell'identità nazionale ed europea (esecuzione strumentale dell'inno). ✔ La musica colta: brani ed autori musicali che trattano tematiche di cittadinanza attiva. ✔ L'orchestra: il gruppo musicale con la sua connotazione, e le sue regole interne da rispettare; l'importanza dell'ascolto e le regole da rispettare quando si suona insieme. ✔ Brani di cantautori impegnati sul rispetto dei diritti umani, e sul rispetto dell'ambiente. .
ARTE E IMMAGINE 3h	✔ Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico, ambientale nel proprio territorio ed è sensibile ai problemi della tutela e conservazione; ✔ La funzione dell'arte nel tempo e il valore estetico del patrimonio culturale	✔ Elementi caratterizzanti il patrimonio culturale di riferimento. ✔ Monumenti, opere e siti significativi.
EDUCAZIONE FISICA 3h	✔ Conosce e comprende il valore della sportività e della collaborazione ✔ Conosce l'importanza del corretto stile di vita e le azioni da intraprendere per raggiungerlo e mantenerlo ✔ Conosce i principi del primo soccorso e le principali regole del codice della strada	✔ Rispetto delle regole ✔ Fair play ✔ Il movimento ✔ La corretta postura ✔ Il primo soccorso ✔ Educazione stradale

Grado d'Istruzione: SCUOLA SECONDARIA (area linguistico-artistica-espressiva)

DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
ITALIANO 3h	✔ Assumere un atteggiamento critico nei confronti dei messaggi veicolati. ✔ Prendere coscienza delle dinamiche psicofisiche e affettivo-psicologiche legate all'affermazione della propria e altrui personalità (da percezione /conoscenza a coscienza di sè); ✔ Acquisire consapevolezza della complessità e ricchezza di ogni identità personale e culturale, nel pieno rispetto di sé stesso e degli altri. ✔ Esprimere adeguatamente le proprie emozioni, riconoscere quelle altrui, rispettando le peculiarità caratteriali ed il concetto di privacy. ✔ Riconoscere le dinamiche comunicative del web e utilizzare i linguaggi della comunicazione digitale in modo responsabile, consapevole e critico.	✔ Elaborare e scrivere un regolamento su tematiche concordate. ✔ Identificare situazioni di violazione della privacy e della corretta comunicazione in rete; ipotizzare rimedi per contrastare questi fenomeni. ✔ Acquisire consapevolezza di sé, delle proprie capacità, dei propri interessi, dei cambiamenti personali nel tempo: possibilità e limiti dell'autobiografia come strumento di conoscenza di sé. ✔ Elaborare forme di espressione personale, ma anche socialmente accettata e moralmente giustificata, di stati d'animo, di sentimenti, di emozioni diversi, per situazioni differenti. ✔ Attivare modalità relazionali positive con i compagni e con gli adulti. ✔ Riflettere sulle proprie capacità e sulle relazioni, anche attraverso la forma espressiva del diario o della corrispondenza con amici.

		✔ Conoscere le varie possibilità di reperire fonti d'informazione ed essere in grado di accedervi.
INGLESE E SECONDA LINGUA STRANIERA STUDIATA 6 h	✔ Saper riconoscere l'organizzazione politica, le diverse istituzioni e le caratteristiche geografiche dei Paesi europei in cui si parlano le lingue studiate. ✔ Saper riflettere su alcuni valori e momenti significativi della storia dei Paesi di cui si studia la lingua.	✔ Concepire la lingua anche come elemento identitario della cultura di un popolo. ✔ Distinguere le varie forme di governo nel contesto dei cambiamenti storici. ✔ Conoscere tematiche legate ai valori e alla cultura anche in un'ottica interdisciplinare, usando testi in lingua di diverso genere (canzoni, poesie, ecc..).
RELIGIONE 3h	✔ Indagare le ragioni sottese a punti di vista diversi dal proprio, per un confronto critico. ✔ Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, rispetto e fiducia. ✔ Interagire, utilizzando rispetto, con persone dalle diverse convinzioni religiose. .	✔ Rispetto della vita e comportamento solidale ✔ L'importanza del dialogo per la soluzione dei conflitti. La tolleranza. ✔ L'impegno per la giustizia. Il dialogo tra culture e religioni diverse. diversità.
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
STORIA- 3H GEOGRAFIA- 3H	✔ Acquisire come valori normativi i principi di libertà, giustizia, solidarietà, accettazione. ✔ Riconoscere come necessarie e rispettare le regole della convivenza civile. ✔ Maturare una prima forma di responsabilità partecipativa alla vita democratica e alla risoluzione dei problemi. ✔ Saper cogliere gli elementi costitutivi della carta costituzionale. ✔ Riconoscere le caratteristiche delle principali istituzioni nazionali ed internazionali. ✔ Saper argomentare su alcune problematiche relative alla tutela dei diritti umani e della pace riconoscendo l'impegno delle agenzie internazionali che se ne occupano. ✔ Sapersi orientare sui principali organi di amministrazione del territorio e della cosa pubblica.	✔ Conoscere le principali forme di governo. ✔ Conoscere i principi fondamentali della Costituzione. ✔ Conoscere la funzione della regola e della legge nei diversi ambienti di vita quotidiana. ✔ Conoscere i concetti di diritto/dovere, di libertà responsabile, identità, pace, sviluppo umano, cooperazione. ✔ Conoscere alcuni articoli della Dichiarazione Universale dei Diritti umani dell'O.N.U. ✔ Conoscere le organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti/doveri dei popoli. ✔ Conoscere i punti fondanti dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile (Assemblea generale delle Nazioni Unite, 25 settembre 2015). ✔ Conoscere le forme e il funzionamento delle amministrazioni locali.

Il curricolo digitale



1. La competenza digitale

La *Raccomandazione del Parlamento Europeo* del 22 maggio 2018 definisce la competenza chiave come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto, indispensabile per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione. Senza il possesso di queste competenze è più difficile esercitare i diritti di cittadinanza, accedere e valorizzare le opportunità di apprendimento che vengono offerte nel corso della vita. Ciascuna competenza chiave è considerata ugualmente importante, poiché ognuna di esse può contribuire a una vita positiva nella società della conoscenza. Le otto competenze chiave, che tutti i cittadini europei dovrebbero possedere, costituiscono la base per l'apprendimento permanente e devono costituire gli obiettivi principali dell'istruzione e della formazione.
Tra esse bisogna annoverare tutte le competenze culturali di base e alla loro formazione concorrono tutte le discipline. Le competenze chiave, quindi, non costituiscono una proposta alternativa o separata dalle discipline; al contrario si costruiscono utilizzando i saperi previsti dai curricoli. Discipline e competenze costituiscono, pertanto, la trama e l'ordito di un unico processo di insegnamento/apprendimento.
I processi che portano all'acquisizione delle competenze chiave non vanno, dunque, intesi come dei nuovi curricoli che si vanno a contrapporre a quelli esistenti, ma piuttosto come dei traguardi pluri e interdisciplinari dell'attività didattica curricolare.
Questo comporta un cambiamento di paradigma: l'abbandono di un curricolo centrato su alcune conoscenze ritenute generali, indispensabili e valide per tutti, versus una visione del curricolo atta a favorire lo sviluppo di competenze in un'ottica di individualizzazione delle potenzialità dei singoli, di trasversalità e trasferibilità dei saperi acquisiti.
Una delle otto competenze chiave è la competenza digitale intesa come capacità di saper esplorare ed affrontare in modo flessibile situazioni tecnologiche nuove, nel saper analizzare selezionare e valutare criticamente dati e informazioni, nel sapersi avvalere del potenziale delle tecnologie per la rappresentazione e soluzione di problemi e per la costruzione condivisa e collaborativa della conoscenza, mantenendo la consapevolezza delle responsabilità personali, del confine tra sé e gli altri e del rispetto dei diritti/doveri reciproci.
Nelle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione del 2012, per l'appunto, si legge che "*La diffusione delle tecnologie...è una grande opportunità e rappresenta la frontiera decisiva per la scuola. Si tratta di una RIVOLUZIONE EPOCALE…*"
Nelle *Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari* (2017), documento elaborato dal Comitato scientifico nazionale per l'attuazione delle Indicazioni nazionali e il miglioramento continuo dell'insegnamento, è ribadito relativamente alla competenza digitale che *" Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche...La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri"*
Ragion per cui, è necessario non limitarsi erroneamente a considerare le nuove generazioni capaci di sviluppare da sole abilità tecnologiche per le quali, addirittura, non necessiterebbero del sostegno di pratiche didattiche mirate; la frequentazione tecnologica, infatti, di per sé non può essere garanzia di una reale competenza digitale.
Supportare, invece, bambine/i e adolescenti nell'apprendimento dell'utilizzo delle tecnologie è indispensabile per renderli più consci delle potenzialità e delle criticità di cui esse sono portatrici.
Per l'acquisizione di una consapevole cittadinanza digitale, allora, compito della Scuola deve essere quello di sviluppare una "testa ben fatta" più che "ben piena" spostando l'attenzione dai contenuti della conoscenza alla sua applicabilità, usabilità, trasferibilità, orientando e favorendo costruzioni cognitive e mediazioni culturali, secondo una visione pedagogicamente fondata.
Bisogna puntare ad un'acquisizione della competenza digitale che sia sviluppo di particolari architetture cognitive e culturali; queste devono integrarsi ed essere complementari sia con quelle di base che con capacità critica, metacognizione e riflessività. A tutto ciò va aggiunto, inoltre, come indispensabile, la facoltà di valutare più soluzioni tecnologiche e includere la capacità di selezione e trattamento delle informazioni, delle loro fonti e della loro pertinenza ed affidabilità. Occorre, allora, che processi d'uso delle tecnologie, che possono essere acquisiti in modo naturale, siano sottoposti all'analisi della riflessione. La consapevolezza critica e metodologica, congiunta all'azione tecnologica e ai suoi risultati possibili, è ciò che permette il passaggio da una mera operatività ad un cosciente esercizio della competenza digitale.
Un intervento educativo efficace ed efficiente deve presumere che la familiarità con le tecnologie, elemento originario, deve integrarsi con azioni cognitive più profonde e sistematiche in grado di portare a conoscere regole e principi sottesi agli strumenti impiegati; questi, intenzionalmente predisposti, devono favorire nelle alunne e negli alunni un insieme di capacità significative per una cittadinanza digitale partecipata ed inclusiva, indispensabile per vivere a pieno titolo e da protagonisti nell'odierna Società della Conoscenza.
I nostri studenti, pertanto, devono trasformarsi in "consumatori critici" e "produttori creativi" di contenuti e architetture digitali, essere in grado di sviluppare competenze trasversali, di risolvere problemi, concretizzare le idee, acquisire autonomia di giudizio, pensiero creativo, consapevolezza delle proprie capacità, duttilità e flessibilità nella ricerca di soluzioni.

1.1 Il quadro comune di riferimento per la competenza digitale

Il *Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini*, noto come *DigComp*, è uno strumento per migliorare la competenza digitale dei cittadini europei. E' finalizzato a consentire una descrizione condivisa delle competenze digitali dei cittadini. Il *DigComp* è stato sviluppato dal Centro comune di ricerca (JRC) della Commissione Europea come progetto scientifico e con il contributo di un ampio numero di soggetti e decisori politici provenienti dai settori dell'industria, istruzione e formazione, mondo del lavoro e parti sociali Nel 2016 è stato pubblicato il *DigComp 2.0* e nel 2017 il *DigComp 2.1*, come aggiornamento del framework europeo.
Il *DigComp 2.1* presenta una tassonomia per lo sviluppo della competenza digitale, essendo stato declinato in 5 aree e 21 competenze specifiche. Per ciascuna area della competenza digitale, sono fornite un elenco ed una descrizione analitica delle competenze specifiche in essa inserite.
In ottemperanza a quanto suggerito dall'azione #14 del *Piano Nazionale Scuola Digitale* (cfr pag. 71), che prevede la redazione di un

framework comune per la competenza digitale e l'educazione ai media degli studenti, si è adattato il framework DigComp al contesto scolastico uniformemente alle indicazioni che i documenti di seguito suggeriscono.

Le *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (*2012), non offrono una declinazione dettagliata della competenza digitale, come invece avviene per le competenze connesse alle discipline. Ciò nonostante, nel paragrafo dedicato alla disciplina di Tecnologia (cfr. pag. 79), sono presenti precisi riferimenti alla competenza digitale:

> *"I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai un elemento fondamentale di tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi. Inoltre, per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d'impiego, alle ricadute di tipo ambientale o sanitario, compito educativo cruciale che andrà condiviso tra le diverse discipline. Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile"*

Nel *Sillabo di Educazione Civica Digitale* (gennaio 2018) documento proposto dal MIUR ad integrazione delle Indicazioni Nazionali, la competenza digitale viene intesa come una nuova dimensione che aggiorna ed integra l'educazione civica, finalizzata a consolidare ulteriormente il ruolo della scuola nella formazione di cittadini in grado di partecipare attivamente alla vita democratica. Nel *Sillabo* si legge:

> *"Le parole chiave dell'educazione civica digitale sono: spirito critico e responsabilità. Spirito critico, perché è fondamentale per studenti essere pienamente consapevoli che dietro a straordinarie potenzialità per il genere umano legate alla tecnologia si celano profonde implicazioni sociali, culturali ed etiche. Lo spirito critico è condizione necessaria per "governare" il cambiamento tecnologico e per orientarlo verso obiettivi sostenibili per la nostra società. Responsabilità, perché i media digitali, nella loro caratteristica di dispositivi non solo di fruizione, ma anche di produzione e di pubblicazione dei messaggi, richiamano chi li usa a considerare gli effetti di quanto attraverso di essi vanno facendo. Dallo spirito critico e dalla responsabilità deriva la capacità di saper massimizzare le potenzialità della tecnologia e minimizzare quelli negativi".*

La legge 20 agosto 2019 n. 92, *Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica*, dedica alla cittadinanza digitale l'intero articolo 5 che esplicita le abilità essenziali da sviluppare nei curricoli di Istituto. Le legge recita:

> *"Per Cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Sviluppare questa capacità a scuola, con studenti che sono già immersi nel web e che quotidianamente si imbattono nelle tematiche proposte, significa da una parte consentire l'acquisizione di informazioni e competenze utili a migliorare questo nuovo e così radicato modo di stare nel mondo, dall'altra mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto".*

Inoltre, la competenza digitale viene:

- menzionata nel profilo delle competenze al termine del primo ciclo, dove si descrivono sinteticamente le competenze (riferite alle discipline e al pieno esercizio della cittadinanza) che un ragazzo deve mostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione (*Indicazioni Nazionali*, 2012);
- inclusa nei modelli nazionali di certificazione delle competenze al termine della scuola primaria e del primo ciclo di istruzione, allegati al Decreto Ministeriale n. 742/2017

Si delinea, pertanto, un chiaro profilo dello studente ai fini della certificazione della competenza digitale

PROFILO DELLO STUDENTE	
Profilo delle competenza al termine del I Ciclo di istruzione	Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Competenza da attestare	Competenza da certificare	
Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola primaria	Al termine del I ciclo di istruzione
Usa le tecnologie in contesti ludici per acquisire informazioni e per svolgere compiti cooperativi, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici, con l'opportuna guida dell'insegnante.	Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.	Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

Il quadro normativo e i documenti di riferimento per il curricolo e la valutazione delle competenze digitali

18 dicembre 2006 Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 2006/962/CE,
relativa a*lle* otto competenze chiave per l'apprendimento permanente

22 agosto 2007 D.M. n. 139, relativo alle Competenze di base a conclusione dell'obbligo di istruzione (Assi culturali) e alle Competenze chiave di cittadinanza da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria

16 novembre 2012 Decreto Ministeriale n. 254, relativo alle Indicazioni nazionali curricolo scuola infanzia e primo ciclo

13 luglio 2015 LEGGE n. 107 - La buona Scuola
Obiettivi formativi prioritari - art. 1, comma 7. lett. h)
Obiettivi del Piano nazionale scuola digitale - art. 1, comma 58.

25 settembre 2015 Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile,
documento in cui l'ONU ha enunciato i 17 obiettivi per lo sviluppo sostenibile, in particolare l'obiettivo n. 4, *Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti*

27 ottobre 2015 Decreto Ministeriale n. 851, relativo al Piano Nazionale Scuola Digitale -
Documento di indirizzo de "La Buona Scuola"
Ambito di lavoro: Le competenze degli studenti (Azioni #14 - #15 - #16 - #17 #18)

2017 DIGCOMP 2.1 - Framework delle competenze digitali
cfr. DigComp 1.0(2015), DigComp 2.0 (2016)

13 aprile 2017 Decreto Legislativo n. 62 - Norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di stato

22 maggio 2017 La nuova Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea
(2017/C 189/03) sul quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente

10 ottobre 2017 Nota MIUR prot. n. 1865 - Indicazioni in merito a valutazione, certificazione delle competenze ed Esame di Stato nelle scuole del primo ciclo di istruzione

gennaio 2018 MIUR - Sillabo di Educazione Civica Digitale ad integrazione delle Indicazioni Nazionali

1 marzo 2018 Nota MIUR n.3645 - Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari - Documento del Comitato Scientifico Nazionale per una nuova chiave di lettura delle Indicazioni 2012

22 maggio 2018 Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 9009/18/CE
relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, che sostituisce quella del *2006*

17 marzo 2020 Nota MIUR prot. 388 - Emergenza sanitaria da nuovo Coronavirus.
Prime indicazioni operative per le attività didattiche a distanza**.**

La motivazione al curricolo digitale

La sinergia tra le nuove tecnologie per la didattica assume un ruolo sempre più centrale nella scuola di oggi in tutta la sua complessità. La conoscenza e l'uso consapevole del digitale costituisce uno strumento fondamentale per esercitare la **cittadinanza digitale** nella società contemporanea.

L'uso delle nuove tecnologie nelle attività didattiche offre la possibilità di un rinnovamento dei modelli di apprendimento e di insegnamento, favorisce le dinamiche di un apprendimento significativo, cooperativo e per ricerca costruito sulle esperienze e sulle competenze; stimola la motivazione e l'attivazione delle pre-conoscenze per stabilire le connessioni tra i diversi saperi e cogliere le chiavi di lettura della realtà.

Le nuove tecnologie offrono l'opportunità di imparare a produrre materiali, di approfondire e imparare ad usare il linguaggio video, il pensiero ed il linguaggio computazione ed i principi della robotica educativa.

Inoltre, è necessario programmare un percorso educativo per rendere consapevoli gli studenti dei rischi e dei pericoli di strumenti ormai di uso quotidiano.

Rispetto alle competenze digitali gli studenti italiani mostrano **buona padronanza operativa**, ma risultano poco attrezzati nella **capacità critica di gestirne i contenuti, di valutare e selezionare le informazioni in rete, di gestire adeguatamente la comunicazione o la pubblicazione dei contenuti *online***.

Queste riflessioni hanno motivato l'elaborazione di un curricolo verticale delle competenze digitali, che accompagna i nostri alunni dalla scuola dell'infanzia fino al termine del primo ciclo di istruzione e che accoglie questi principi:

- la trasformazione del modello trasmissivo della scuola verso modalità di apprendimento attivo e cooperativo;

- l'utilizzo delle opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare, rappresentare la conoscenza, ampliare le fonti del sapere, condividere e comunicare;
- la creazione di nuovi ambienti per l'apprendimento e il ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta;
- la connessione tra i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza. La società contemporanea valorizza competenze nuove, difficilmente codificabili nella sola forma testuale e nella struttura sequenziale del libro di testo;
- lo sviluppo di una didattica incentrata sulle competenze e non solo sulle conoscenze;
- lo sviluppo del pensiero computazionale e del *coding*, l'alfabetizzazione digitale, l'uso consapevole e critico delle fonti e della ricerca di conoscenza, i principi di robotica;
- l'introduzione di nuove modalità e occasione per la didattica, mediante l'utilizzo di piattaforme digitali per l'apprendimento, la sperimentazione di nuove metodologie (*flipped classroom, didattica breve, digital storytelling, etc)*.

Curricolo verticale digitale

				Traguardi per lo sviluppo di competenze		
			Infanzia	**Classe III Primaria**	**Classe V Primaria**	**Secondaria di I Grado**
Area di competenza 1	**Competenze specifiche**	**Obiettivo di apprendimento**				
1. Alfabetizzazione su informazione e dati	**1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali.**	1.1.1.Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali.	Acquisire informazioni attraverso l'esperienza sensoriale, l'ascolto di testi narrativi, la visione di immagini/filmati.	Ricercare e raccogliere informazioni di diversa natura e provenienza in base a criteri dati e condivisi.	Effettuare, con l'aiuto del docente, ricerche nel web per localizzare informazioni pertinenti su specifici argomenti di interesse e/o approfondimento.	Effettuare autonomamente ricerche nel web per localizzare informazioni rilevanti.
		1.1.2. Individuare strategie di ricerca personali.	Raggruppare, discriminare, ordinare e classificare elementi in base a caratteristiche e criteri diversi.	Utilizzare le parole chiave raggruppare, discriminare, ordinare e classificare elementi in base a caratteristiche e criteri diversi.	Individuare criteri per la ricerca e la selezione di informazioni: parole chiave, sitografia, procedure condivise di ricerca.	Individuare, all'interno di un elenco, i portali che possono aiutare a trovare le informazioni di cui si necessita.
	1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	1.2.1. Eseguire l'analisi e il confronto della credibilità e dell'affidabilità di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	Identificare caratteristiche e proprietà specifiche di oggetti/elementi messi a confronto.	Analizzare e confrontare testi di vario tipo relativi alla stessa notizia/ evento per ricavare informazioni dettagliate.	Analizzare e confrontare informazioni da diverse fonti digitali, precedentemente selezionate, relative alla stessa notizia/ evento per ricavare le informazioni più corrette per affidabilità e credibilità.	Analizzare e confrontare, autonomamente, informazioni da diverse fonti digitali relative alla stessa notizia/ evento per ricavare le informazioni più corrette per affidabilità e credibilità.

		1.2.2. Eseguire l'interpretazione di dati, informazioni e contenuti digitali ben definiti.	Utilizzare simboli e tabelle per registrare dati caratteristici emersi dal confronto di elementi.	Interpretare dati, informazioni e contenuti da varie testualità/ grafici/tabelle relativi a situazioni note deducendo coerentemente	Interpretare dati, informazioni e contenuti digitali da varie testualità/ grafici/tabelle, precedentemente selezionati, relativi a situazioni note	Interpretare dati sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi.
				informazioni utili in relazione all'argomento indagato.	deducendo coerentemente informazioni utili in relazione all'argomento indagato.	
		1.2.3. Valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, informazioni e contenuti digitali.	Verificare e valutare le caratteristiche specifiche di elementi secondo criteri logici diversificati.	Avviare e guidare ad una lettura critica critica di un testo individuando informazioni necessarie e/o superflue.	Scegliere sulla base di criteri condivisi le informazioni necessarie o superflue.	Cercare i dati su più fonti per assicurarsi della loro validità.
1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		1.3.1. organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	Ordinare e raggruppare elementi secondo criteri logici diversificati.	Organizzare e archiviare informazioni secondo criteri condivisi in modo tale da recuperarli e riutilizzarli all'occorrenza.	Organizzare ambienti digitali, condivisi e protetti, per archiviare informazioni da recuperare e riutilizzare all'occorrenza.	Manipolare e salvare informazioni, ambienti digitali, in modo da rendere più facile la consultazione e/o il recupero successivi.
		1.3.2. Adeguare la gestione di informazioni, dati e contenuti affinché vengano organizzati ed elaborati nell'ambiente strutturato più adatto.	Ordinare e raggruppare elementi secondo criteri logici diversificati.	Avviarsi all'utilizzo di un ambiente digitale condiviso e protetto per archiviare e organizzare informazioni.	Utilizzare un ambiente digitale condiviso e protetto per archiviare e organizzare informazioni.	Individuare ed utilizzare, riconoscendone la maggiore funzionalità, ambienti digitali e/o applicazioni per organizzare e archiviare informazioni.

			Infanzia	**Classe III Primaria**	**Classe V Primaria**	**Secondaria di I Grado**
Area di competenza 2	**Competenze specifiche**	**Obiettivo di apprendimento**				
2. Comunicazione e collaborazione	**2.1. Interagire attraverso le tecnologie digitali**	2.1.1. Individuare e scegliere tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione.	Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione e la comunicazione.	Identificare mezzi di comunicazione semplici e adeguati a un determinato contesto.	Interagire con tecnologie digitali semplici in modo definito e sistematico.	Adeguare diverse tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione più appropriata per un determinato contesto.

	2.2. Condividere attraverso le tecnologie digitali	2.2.1 Riconoscere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.	Usare le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali in situazioni di gioco/apprendimento	Riconoscere tecnologie digitali semplici, ma appropriate per la condivisione di dati, informazioni e contenuti.	Individuare semplici pratiche di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e contenuti digitali.	Condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso vari e appropriati strumenti digitali.
	2.3. Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	2.3.1. Scegliere servizi digitali per partecipare alla vita sociale.	Scegliere, guidati, strumenti di ricerca semplice o di gioco per comunicare e condividere, con adulti e coetanei, la propria esperienza, in ambienti digitali protetti.	Utilizzare, guidati, strumenti di ricerca semplice o di gioco, comunicando e condividendo, con adulti e coetanei, la propria esperienza, in ambienti digitali protetti.	Scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale.	Utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.
	2.4.Collaborare attraverso le tecnologie digitali	2.4.1. Scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi.	Collaborare in piccolo gruppo per la realizzazione di un prodotto finale.	Scegliere semplici tecnologie digitali, da un elenco predefinito, per condividere informazioni, dati e contenuti.	Utilizzare strumenti e tecnologie digitali noti per collaborare con gli altri.	Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri.
	2.5. Netiquette	2.5.1. Distinguere norme comportamentali e il	Rispettare le regole comuni per relazionarsi	Rispettare le regole comuni per relazionarsi	Applicare le buone norme comportamentali nella	Interagire e utilizzare in autonomia i mezzi
		know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali.	positivamente nel gruppo ed essere disponibile a collaborare.	positivamente nel gruppo ed essere disponibile a collaborare e a cooperare.	comunicazione digitale.	per la comunicazione on line; conoscere e applicare i vari aspetti della netiquette ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale.
	2.6. Gestire l'identità digitale	2.6.1. Individuare e proteggere un'identità digitale.	Utilizzare in sicurezza le tecnologie digitali, secondo tempi e modalità stabilite.	Utilizzare piattaforme protette e tecnologie digitali tramite l'accesso controllato.	Gestire e proteggere la propria identità digitale con accessi protetti da account.	Gestire, in autonomia, la propria identità digitale.

Infanzia	**Classe III Primaria**	**Classe V Primaria**	**Secondaria di I Grado**

Area di competenza 3	Competenze specifiche	Obiettivo di apprendimento				
3. Creazione di contenuti digitali	**3.1 Sviluppare contenuti digitali**	3.1.1. Individuare modalità per realizzare e/o rielaborare contenuti digitali.	Realizzare, guidati, semplici artefatti digitali seguendo le istruzioni operative suggerite.	Realizzare, semplici artefatti digitali guidati da precise istruzioni precedentemente individuate e sequenziate.	Creare contenuti digitali selezionando, da un elenco predefinito, il formato più adatto alla situazione.	Creare contenuti digitali diversificandone i formati.
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	3.2.1. Scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.	Utilizzare diversi codici espressivi e mezzi in relazione al contesto specifico di comunicazione.	Rielaborare, guidati, contenuti e informazioni scegliendo da un elenco predefinito, la modalità più semplice.	Rielaborare, guidati, contenuti e informazioni scegliendo, da un elenco predefinito, la modalità più adatta e funzionale.	Rielaborare contenuti e informazioni selezionando in autonomia le modalità più adatte e funzionali.
	3.3 Copyright e licenze	3.3.1. Individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.	Individuare semplici regole per la condivisione di materiali, strumenti, procedure, ambienti.	Individuare semplici regole di rispetto del diritto d'autore da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali.	Applicare le principali regole di rispetto del diritto d'autore a dati, informazioni e contenuti digitali.	Trattare dati, informazioni e contenuti digitali nel rispetto dei diritti di proprietà intellettuale e delle licenze.
	3.4 Programmazione	3.4.1. Elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	Familiarizzare con il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in un contesto di gioco.	Utilizzare il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in attività ludiche.	Applicare il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in attività unplugged e plugged.	Utilizzare in modo funzionale istruzioni strutturate del linguaggio di programmazione visuale (coding).

			Infanzia	**Classe III Primaria**	**Classe V Primaria**	**Secondaria di I Grado**
Area di competenza 4	**Competenze specifiche**	**Obiettivo di apprendimento**				

4. Sicurezza	**4.1 Proteggere i dispositivi**	4.1.1. individuare modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali. 4.1.2. Individuare le modalità più opportune per tenere in debita considerazione l'affidabilità dei contenuti digitali.	Utilizzare in sicurezza le tecnologie digitali secondo tempi e modalità stabilite dal docente. Individuare, guidati in situazioni ludiche, i criteri che rendono un'informazione affidabile e pertinente.	Osservare semplici modalità di protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali, secondo tempi e modalità stabilite dal docente. Individuare, guidati, i criteri che rendono un'informazione affidabile e pertinente.	Osservare semplici misure di sicurezza per la protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali. Selezionare, guidati, le informazioni, sulla base dell'affidabilità delle fonti e della loro pertinenza.	Osservare misure di sicurezza per la protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali. Reperire, analizzare e selezionare informazioni sulla base della loro pertinenza e attendibilità.
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	4.2.1. Scegliere modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	Individuare, con l'aiuto di domande guida, quali sono i rischi e le minacce, per sé e per gli altri, in specifici contesti di gioco/apprendimento.	Individuare, con l'aiuto di domande guida, quali sono i rischi e le minacce, per sé e per gli altri, in ambienti digitali.	Selezionare, da un elenco predisposto, l'insieme di informazioni che è opportuno condividere in rete per evitare i rischi e le minacce, per sé e per gli altri, in ambienti digitali.	Individuare semplici modalità di proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	4.3.1. Distinguere e scegliere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. 4.3.2.Individuare semplici	Individuare e rispettare le regole necessarie al benessere proprio e degli altri. Approcciarsi a specifiche	Individuare e rispettare le regole necessarie al benessere proprio e degli altri sia in contesti reali che virtuali. Scegliere, da un elenco	Applicare semplici modelli di protezione da possibili pericoli in ambiente digitale. Scegliere, la tecnologia	Indicare tra modelli proposti tecnologie digitali per il benessere sociale. Utilizzare la tecnologia
		tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.	tecnologie per consentire una personalizzazione della modalità di espressione.	predefinito, la tecnologia più adatta al proprio stile di comunicazione e/o apprendimento.	più adatta al proprio stile di comunicazione e/o apprendimento.	più adatta al proprio stile di comunicazione e/o apprendimento.
	4.4 Proteggere l'ambiente	4.4.1. Riconoscere impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	Individuare e attivare semplici comportamenti a contrasto dell'inquinamento ambientale.	Riflettere, individuare e attivare le azioni utili a prevenire l'inquinamento ambientale.	Riconoscere da modelli noti semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e loro utilizzo.	Riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e loro utilizzo

			Infanzia	Classe III Primaria	Classe V Primaria	Secondaria di I Grado
Area di competenza 5	**Competenze specifiche**	**Obiettivo di apprendimento**				
5. Problem solving	**5.1 Risolvere problemi tecnici**	5.1.1. Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali 5.1.2. Identificare soluzioni per risolvere problemi tecnici nell'utilizzo delle tecnologie digitali.	Individuare e verbalizzare situazioni problematiche in diversi ambiti di esperienza. Formulare una o più procedure per la risoluzione di una situazione problema nei diversi campi d'esperienza.	Individuare e verbalizzare situazioni problematiche in ambiti di gioco/apprendimento. Formulare una o più procedure per la risoluzione di una situazione problema in esercizi gioco	Individuare da modelli semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali Ipotizzare possibili procedure per la risoluzione di semplici problemi tecnici nell'utilizzo delle tecnologie, da un insieme definito e suggerito, grazie a domande guida	Individuare da modelli semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali Individuare strategie diverse, a seconda dei casi e analizzando le risorse disponibili, per risolvere problemi tecnici nell'utilizzo delle tecnologie
	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	5.2.1. Scegliere modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.	Selezionare, da un insieme di risorse digitali messe a disposizione, quella più appropriata al contesto d'uso.	Selezionare, da un elenco di risorse tecnologiche, predisposto e a tema, quella più idonea alla necessità d'uso.	Selezionare, da un elenco di risorse tecnologiche, predisposto e a tema, quella più idonea alla necessità d'uso.	Scegliere più modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali e del gruppo.
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	5.3.1. Partecipare a livello individuale nei collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti	Descrivere, guidati, in sequenza le operazioni da compiere per descrivere un'attività attraverso semplici rappresentazioni grafiche.	Descrivere, guidati e in diverse modalità, la sequenza delle operazioni da compiere per descrivere la risoluzione di un problema, in un contesto di gioco /apprendimento.	Pianificare, guidati, individualmente e/o in gruppo, la procedura di risoluzione di problema in un contesto di gioco/ apprendimento.	Pianificare, individualmente e/o in gruppo, la procedura di risoluzione di un problema.
		digitali.				

	5.4 Individuare divari di competenze digitali	5.4.1.Riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali.	Comunicare specifiche esigenze di autonomia nell'uso di risorse.	Analizzare le risorse disponibili e individuare quelle necessarie/mancanti/ superflue, in contesti autentici.	Analizzare le risorse disponibili e individuare quelle necessarie/ mancanti/superflue, in contesti reali.	Individuare aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali.