

CURRICOLO PER COMPETENZE – ISTITUTO COMPRENSIVO “SAN GIOVANNI BOSCO” FABRICA DI ROMA



PREMESSA

“La competenza è l’agire personale di ciascuno, basato sulle conoscenze e abilità acquisite, adeguato, in un determinato contesto, in modo soddisfacente e socialmente riconosciuto, a rispondere a un bisogno, a risolvere un problema. E’ sempre un agire complesso che connette i saperi (conoscenze) e i saper fare (abilità), i comportamenti individuali, gli atteggiamenti emotivi e le scelte valoriali”. (C.M. 10/11/2005 n° 84)

L’alunno competente deve essere in grado di affrontare un compito che prevede l’avvalersi del proprio sapere per risolvere una situazione problematica quindi per raggiungere un risultato soddisfacente deve attivare tutte le risorse disponibili nel suo contesto d’azione.

La cittadinanza europea implica come denominatore comune le competenze – chiave che permettono il confronto tra studenti e sistemi formativi di Paesi diversi.

Il Parlamento Europeo attraverso la Raccomandazione del 18\12\2006 definisce le competenze – chiave per l’apprendimento permanente, esse sono:

1. Comunicazione nella madrelingua
2. Comunicazione nelle lingue straniere
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

4. Competenza digitale
5. Imparare a imparare
6. Competenze sociali e civiche
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità
8. Consapevolezza ed espressione culturale.

Le competenze sopra indicate sono da ritenersi trasversali agli apprendimenti, esse costituiscono per ogni alunno la “**chiave per entrare nel futuro**” mettendolo nella condizione di affrontare situazioni nuove e di superare gli ostacoli che via via si presenteranno lungo il suo percorso di crescita.

Scuola dell'Infanzia

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA
COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	I DISCORSI E LE PAROLE
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
COMPETENZA DIGITALE	TUTTI
IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	TUTTI
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	TUTTI
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI SUONI E COLORI

Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA**

CAMPI D'ESPERIENZA: **I DISCORSI E LE PAROLE**

COMPETENZE DI BASE

- Padroneggia gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza.
- Comprende testi di vario tipo letti da altri.

ABILITA'

- Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.
- Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.
- Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.
- Usare un repertorio linguistico appropriato .
- Formulare frasi di senso compiuto.
- Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.
- Esprimere sentimenti e stati d'animo.
- Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.
- Inventare storie e racconti.
- Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti.
- Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.
- Utilizzare il metalinguaggio.

CONOSCENZE

- Elementi di base delle funzioni della lingua.
- Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.
- Principi essenziali di organizzazione del discorso e di una frase.

Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

CAMPI D' ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Comprende brevi frasi ed espressioni relative ad ambiti di immediata rilevanza e familiari. - Interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana e di gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare e comprendere parole, brevi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. ▪ Ripetere parole e semplici frasi. ▪ Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine. ▪ Interagire con un compagno utilizzando espressioni o semplici frasi note. ▪ Riprodurre semplici formule ed espressioni di uso quotidiano per soffi sfare bisogni di tipo concreto. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. ▪ Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. ▪ Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.

Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA

CAMPI D' ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; opera con i numeri; conta. - Colloca nello spazio se stesso, oggetti, persone; si orienta nel tempo della vita quotidiana; colloca nel tempo eventi del passato recente e formula riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. - Individua le trasformazioni naturali su di sé, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare secondo semplici criteri. ▪ Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. ▪ Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. ▪ Individuare la relazione fra gli oggetti. ▪ Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. ▪ Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. ▪ Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Principali concetti temporali: di successione, contemporaneità, durata. ▪ Linee del tempo. ▪ Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, mesi, stagioni. ▪ Concetti spaziali e topologici. ▪ Raggruppamenti. ▪ Seriazioni e ordinamenti. ▪ Serie e ritmi. ▪ Simboli, mappe e percorsi. ▪ Figure e forme. ▪ Numeri e numerazione.

<p>nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osserva il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. - Pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. - Esplora e individua le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. - Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze. 	<p>e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). ▪ Realizzare e misurare percorsi ritmici. ▪ Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. ▪ Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi. ▪ Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. ▪ Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. ▪ Porre domande sulle cose e la natura. ▪ Descrivere e confrontare fatti ed eventi. ▪ Utilizzare i cinque sensi come strumento di indagine della realtà ▪ Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. ▪ Elaborare semplici previsioni ed ipotesi. ▪ Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni utilizzando un linguaggio appropriato. ▪ Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi. 	
---	--	--

Scuola dell'Infanzia		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE		
CAMPI D' ESPERIENZA: TUTTI I CAMPI D'ESPERIENZA		
<p>COMPETENZE DI BASE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le principali parti di un PC. ▪ Individuare e aprire icone. ▪ Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. ▪ Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. ▪ Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. ▪ Visionare immagini, personaggi, opere artistiche ... 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il computer e i suoi usi. ▪ Icone principali di Windows e/o programmi. ▪ Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi.

Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE A IMPARARE

CAMPI D' ESPERIENZA: TUTTI I CAMPI D'ESPERIENZA

COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Acquisisce ed interpreta l'informazione, i dati. - Individua collegamenti e relazioni trasferendoli in altri contesti. - Utilizza varie fonti e varie modalità di informazione. - Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rispondere a domande su un testo o su un video. ▪ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. ▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. ▪ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. ▪ Compilare semplici tabelle e/o schemi. ▪ Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semplici strategie di memorizzazione e strumenti. ▪ Schemi, tabelle, scalette, sequenze di lavoro.

Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

CAMPI D' ESPERIENZA: TUTTI I CAMPI D'ESPERIENZA

COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Manifesta il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. ▪ Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, comunità di appartenenza .

<ul style="list-style-type: none"> - Conosce elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. - Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male. - Riflette sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento . - Confronta, ascolta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altri punto di vista, delle differenze e rispettandoli. - Gioca e lavora in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. - Individua e distingue chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio. - Assume comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; rispetta le regole di comportamento. 	<p>sentimenti e le proprie emozioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rispettare i tempi degli altri. ▪ Collaborare con gli altri. ▪ Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. ▪ Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. ▪ Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. ▪ Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. ▪ Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. ▪ Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni). ▪ Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. ▪ Scambiare giochi, materiali, ecc... ▪ Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. ▪ Aiutare i compagni più piccoli e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. ▪ Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali. ▪ Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. ▪ Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. ▪ Regole della vita e del lavoro in classe. ▪ Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi .
---	---	---

Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA**

CAMPI D' ESPERIENZA: **TUTTI I CAMPI D'ESPERIENZA**

COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">- Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prende decisioni.- Assume e porta a termine compiti e iniziative.- Organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti.- Trova soluzioni nuove a problemi dati dall'esperienza quotidiana; motiva le proprie scelte.	<ul style="list-style-type: none">▪ Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.▪ Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.▪ Formulare proposte di lavoro, di gioco ...▪ Confrontare la propria idea con quella altrui.▪ Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.▪ Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.▪ Formulare ipotesi di soluzione.▪ Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.▪ Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.▪ Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento.▪ Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.▪ Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.	<ul style="list-style-type: none">▪ Regole della discussione.▪ I ruoli e la loro funzione.▪ Modalità di rappresentazione grafica.▪ Fasi di un'azione

Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

CAMPI D' ESPERIENZA: **IMMAGINI, SUONI E COLORI**

COMPETENZE DI BASE

- Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi e multimediali

ABILITA'

- Ascoltare brani musicali.
- Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni.
- Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.
- Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.
- Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.
- Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.
- Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.
- Usare in modi diversi il colore, materiali e strumenti.
- Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti.
- Organizzare attività individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.
- Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.
- Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare.
- Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.
- Sperimentare e combinare elementi musicali di base,

CONOSCENZE

- Principali forme di espressione artistica.
- Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.
- Diversi giochi.

	<p>producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse. 	
--	--	--

Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

CAMPI D' ESPERIENZA: **IL CORPO E IL MOVIMENTO**

COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Conosce il proprio corpo; padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse. - Partecipa alle attività di gioco, rispettandone le regole; assume gradualmente la responsabilità delle proprie azioni per il bene comune. - Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo. - Utilizza nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i segnali del corpo. ▪ Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo. ▪ Osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. ▪ Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. ▪ Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare, coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. ▪ Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza. ▪ Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi. ▪ Rispettare le regole nei giochi. ▪ Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il corpo proprio e i diversi movimenti. ▪ Regole di igiene del corpo e degli ambienti. ▪ Gli alimenti. ▪ I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri. ▪ Le regole dei giochi

Scuola Primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

ITALIANO

	FINE CLASSE TERZA		FINE CLASSE QUINTA	
<p>COMPETENZE DI BASE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggia gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti. - Legge, comprende ed interpreta testi scritti di vario tipo. - Produce testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi. - Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento 	<p>ABILITA'</p> <p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare e partecipare a una conversazione rispettando le regole ed esprimendo il proprio punto di vista. <p>Letture</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce curandone l'espressività, sia in quella silenziosa. ▪ Leggere testi di vario tipo ricavandone le informazioni principali. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. ▪ Scrivere le proprie esperienze rispettando le sequenze logiche e temporali. ▪ Produrre testi di vario tipo. ▪ Completare un racconto inserendo la parte mancante. ▪ Sintesi di testi vari. <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. ▪ Ampliare e usare in modo appropriato il 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascolto attivo; ▪ Regole di conversazione: turni di parola, uso del tono di voce, il punto di vista, il confronto. ▪ Lettura espressiva ad alta voce, a più voci, lettura silenziosa. ▪ Il senso globale del testo, l'analisi e la sintesi. ▪ Gli elementi essenziali del testo. ▪ La correttezza ortografica . ▪ Elaborazione e manipolazione di testi di vario tipo. ▪ Sintesi di diverse tipologie testuali. ▪ Utilizzo delle convenzioni ortografiche; principali connettivi logici. ▪ Utilizzo del dizionario. ▪ Parti variabili e invariabili ▪ Soggetto, predicato verbale e nominale, complementi principali. ▪ La punteggiatura. ▪ Fondamentali convenzioni ortografiche 	<p>ABILITA'</p> <p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Partecipare a scambi comunicativi esprimendo il proprio punto di vista. ▪ Utilizzare il linguaggio orale per esprimere i propri pensieri avviandosi all'utilizzo di registri linguistici diversi. <p>Letture</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere testi di vario tipo mostrando di riconoscere le caratteristiche essenziali ed esprimendo semplici pareri su di essi. ▪ Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. ▪ Ricercare e sfruttare le informazioni in testi di diversa natura per raggiungere lo scopo definito. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascolto attivo. ▪ Partecipare a conversazioni e discussioni rispettando le regole esprimendo il proprio punto di vista. ▪ Comprendere varie tipologie di messaggio ▪ Tecniche di lettura varie. ▪ Il senso globale del testo, l'analisi e la sintesi. ▪ Le diverse tipologie testuali e i loro elementi essenziali. ▪ Strumenti di comprensione ▪ Elaborazione e produrre di testi di vario tipo. ▪ La correttezza ortografica, morfosintattica, lessicale. ▪ La manipolazione del testo, il riassunto, gli appunti e la rielaborazione guidata, l'autocorrezione, la titolazione. ▪ Uso dei dizionari e della videoscrittura. ▪ Parti variabili e invariabili. ▪ Soggetto, predicato verbale e nominale, complemento diretto e complementi indiretti.

	<p>patrimonio lessicale.</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere gli elementi essenziali della frase. ▪ Applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Produrre racconti di vario tipo: creativo, esperienza vissuta, lettera, diario, ecc. ▪ Realizzare testi collettivi. ▪ Compiere operazione di rielaborazione sui testi. ▪ Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, in cui siano rispettate le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare in modo appropriato il lessico di base e arricchire il patrimonio lessicale. ▪ Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere i principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole e le fondamentali convenzioni ortografiche. ▪ Comprendere le principali relazioni tra le parole. ▪ Riconoscere la struttura del nucleo nella frase minima, allungata e testo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modi finiti e indefiniti del verbo.
--	--	--	--	---

Scuola Primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

LINGUA INGLESE

	FINE CLASSE TERZA		FINE CLASSE QUINTA	
COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative, dalla visione di contenuti multimediali o dalla lettura di testi. - Interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali. - Interagisce per iscritto, anche in formato digitale, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. 	<p>Ascolto (comprensione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. <p>Parlato (produzione e interazione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. ▪ Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. <p>Lettura (comprensione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. <p>Scrittura (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. ▪ Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. 	<p>Ascolto (comprensione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere da ascolti di vario tipo il senso generale e identificare le parole chiave. <p>Parlato (produzione e interazione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari ▪ Riferire semplici informazioni inerenti la sfera personale. ▪ Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto. <p>Lettura (comprensione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e comprendere brevi e semplici testi. <p>Scrittura (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici di vario genere. <p>Riflessione sulla lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. ▪ Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. ▪ Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. ▪ Uso del dizionario bilingue. ▪ Regole grammaticali fondamentali. ▪ Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. ▪ Semplici modalità di scrittura. ▪ Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA MATEMATICA**

MATEMATICA

	FINE CLASSE TERZA		FINE CLASSE QUINTA	
<p>COMPETENZE DI BASE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale. - Rappresenta, confronta ed analizza figure geometriche. - Rileva dati significativi, analizza, interpreta, sviluppa ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. - Riconosce e risolve problemi di vario genere. 	<p>ABILITA' <i>Numeri</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo. ▪ Leggere e scrivere i numeri naturali , decimale e le frazioni rappresentandoli sulla retta. ▪ Eseguire mentalmente e per iscritto semplici operazioni con i numeri naturali . ▪ Conoscere con sicurezza le tabelline. <p><i>Spazio e figure</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti ed utilizzare correttamente gli indicatori spaziali. ▪ Riconoscere, descrivere e disegnare le figure geometriche. <p><i>Relazioni, dati e previsioni</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune e descriverle. ▪ Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. ▪ Misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali. 	<p>CONOSCENZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ I sistemi di numerazione. ▪ Operazioni e loro proprietà. ▪ Figure geometriche piane e perimetro dei poligoni. ▪ Le fasi e tecniche risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi. ▪ Unità di misura diverse. ▪ Elementi essenziali di logica. 	<p>ABILITA' <i>Numeri</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere, scrivere, confrontare numeri interi e decimali. ▪ Eseguire le quattro operazioni con sicurezza. ▪ Individuare multipli e divisori di un numero. ▪ Stimare il risultato di una operazione. ▪ Operare con le frazioni, numeri decimali e percentuali. <p><i>Spazio e figure</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivere, denominare , riprodurre e classificare figure geometriche. ▪ Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. ▪ Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. ▪ Confrontare e misurare angoli ▪ Riprodurre in scala una figura. ▪ Determinare il perimetro e l'area delle principali figure geometriche. <p><i>Relazioni, dati e previsioni</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare relazioni e dati per ricavare informazioni. ▪ La frequenza, la moda e la media aritmetica. ▪ Rappresentare problemi. ▪ Utilizzare le principali unità di misura. ▪ Stimare la probabilità di un evento in situazioni concrete 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ I sistemi di numerazione. ▪ Operazioni e proprietà. ▪ Frazioni e confronto. ▪ Le potenze. ▪ I numeri negativi. ▪ Figure geometriche piane; perimetro e area dei poligoni. ▪ Piano e coordinate cartesiani. ▪ Misurazione e rappresentazione in scala. ▪ Le fasi e le tecniche risolutive di un problema. ▪ Unità di misura diverse. ▪ Grandezze equivalenti. ▪ Frequenza, media, percentuale. ▪ Elementi essenziali di logica. ▪ Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio.

Scuola Primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

SCIENZE

	FINE CLASSE TERZA		FINE CLASSE QUINTA	
<p>COMPETENZE DI BASE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale e alla vita quotidiana; formula e verifica ipotesi. - Riconosce i legami tra mondo naturale e mondo antropico individuando gli effetti degli interventi umani negli ecosistemi. - Assume comportamenti responsabili in relazione alle problematiche ambientali. 	<p>ABILITA'</p> <p><i>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare oggetti in base alle loro proprietà. ▪ Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana. <p><i>Osservare e sperimentare sul campo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. <p><i>L'uomo i viventi e l'ambiente</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivere le caratteristiche dei vari ambienti e loro relazioni. 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Proprietà degli oggetti e dei materiali. ▪ Passaggi di stato della materia. ▪ Classificazioni dei viventi. ▪ Ecosistemi e catene alimentari. 	<p>ABILITA'</p> <p><i>Oggetti, materiali trasformazioni</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere le diverse fonti di energia. ▪ Riconoscere le proprietà di alcuni materiali attraverso semplici esperimenti. <p><i>L'uomo i viventi e l'ambiente</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere il funzionamento del corpo umano e avere cura di esso. ▪ Osservare le trasformazioni ambientali conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Viventi e non viventi e loro caratteristiche: classificazioni ▪ Ecosistemi e loro organizzazione. ▪ L' Universo: materia ed energia. ▪ Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA DI BASE DI SCIENZE E TECNOLOGIA**

TECNOLOGIA

FINE SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE DI BASE

- Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.
- Utilizza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- Individua le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie.

ABILITA'

Vedere e osservare

- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

Pianificare e organizzare

- Pianificare e organizzare la realizzazione di un progetto (oggetto, gita, ricetta, ecc.) elencando gli strumenti e i materiali necessari.

Realizzare e trasformare

- Realizzare un progetto seguendo le procedure individuate trasformando, se necessario, alcuni passaggi per l'attuazione dell'obiettivo prefissato.
- Usare un comune programma di utilità al computer.

CONOSCENZE

- Proprietà /caratteristiche dei materiali più comuni e loro manipolazione.
- Oggetti di uso comune, loro funzioni e utilizzo sicuro.
- Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali.
- Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
- I più comuni segnali di sicurezza.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E IN TECNOLOGIA**

GEOGRAFIA

	FINE CLASSE TERZA		FINE CLASSE QUINTA	
COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Conosce e colloca nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico. - Individua trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico. - Rappresenta il paesaggio e ricostruisce le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; si orienta nello spazio fisico e nello spazio rappresentato 	<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Muoversi consapevolmente nello spazio circostante. <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere, individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari paesaggi degli ambienti. <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. ▪ Riconoscere l'organizzazione dei vari spazi sociali esercitando la cittadinanza attiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementi essenziali di cartografia. ▪ Elementi di orientamento. ▪ Paesaggi naturali e antropici . ▪ Elementi essenziali di geografia. 	<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sapersi orientare. ▪ Estendere le carte mentali fino ai continenti. <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali. ▪ Localizzare attraverso gli strumenti geografici le posizioni richieste. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementi di cartografia. ▪ Paesaggi fisici, fasce climatiche, suddivisioni politico-amministrative. ▪ Paesaggi naturali e antropici. ▪ Popolazioni e loro usi. ▪ Il clima.

Scuola Primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DIGITALI**

TUTTE LE DISCIPLINE

	FINE CLASSE TERZA		FINE CLASSE QUINTA	
COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione. - E' consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. ▪ Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante. ▪ Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature tecniche ed elettroniche. ▪ Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere gli strumenti e le funzioni dei principali apparecchi della comunicazione e informazione. ▪ Rischi nell'utilizzo di apparecchi elettrici, elettronici e della rete. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avviare e utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie utili all'apprendimento. ▪ Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature e i possibili comportamenti preventivi. ▪ Individuare i rischi della rete Internet e individuare alcuni comportamenti corretti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane . ▪ I dispositivi informatici di input e output. ▪ I principali software : la videoscrittura, Power Point, ecc. ▪ Utilizzo di Internet. ▪ I rischi nell'utilizzo delle varie tecnologie.

Scuola Primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **IMPARARE A IMPARARE**

TUTTE LE DISCIPLINE

	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUINTA

COMPETENZE DI BASE <ul style="list-style-type: none"> - Acquisisce ed interpreta l'informazione. - - Individua collegamenti e relazioni tra i vari contesti. - - Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione, anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere un testo e porsi domande su di esso. ▪ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione ▪ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. ▪ Individuare le informazioni principali di un testo; la sintesi e la divisione in sequenze . 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> ▪ Semplici strategie di memorizzazione. ▪ Schemi, tabelle, scalette . ▪ Semplici strategie di organizzazione del tempo . 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ricavare informazioni da fonti diverse. ▪ Utilizzare i dizionari e gli indici. ▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi. ▪ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi. ▪ Applicare semplici strategie di studio. 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> ▪ Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione. ▪ Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni. ▪ Strategie di memorizzazione. ▪ Strategie di studio, di autoregolazione, di organizzazione del tempo, delle risorse e delle priorità.
--	--	---	--	--

Scuola Primaria				
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE				
STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE, TUTTE LE DISCIPLINE				
		FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUINTA	
COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società, sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare i ruoli e le funzioni dei gruppi di appartenenza e il proprio ruolo negli stessi. ▪ Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe nella scuola. ▪ Descrivere il significato delle regole. ▪ Mettere in atto comportamenti corretti. ▪ Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. ▪ Individuare e rispettare le differenze. ▪ Individuare alcuni comportamenti utili 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I ruoli e le funzioni dei gruppi sociali. ▪ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. ▪ Norme fondamentali della circolazione stradale. ▪ Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto. ▪ Organi e funzioni principali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le regole che permettono il vivere comune, spiegarne la funzione e rispettarle. ▪ Distinguere il ruolo del Comune, della Provincia e della Regione. ▪ Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Significato di "cittadino", "gruppo" e di "comunità". ▪ Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto. ▪ Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola. ▪ Costituzione e alcuni articoli fondamentali. ▪ Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti essenziali.

<ul style="list-style-type: none"> - Assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. - Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo. - Comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e le rispetta. - Esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e si riconosce e agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un contributo positivo 	<p>alla salvaguardia dell'ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. ▪ Partecipare e collaborare al lavoro collettivo,prestandone aiuto ai compagni in difficoltà. 	<p>del Comune e relativi servizi offerti da esso.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi . ▪ Organi internazionali vicini all'esperienza dei bambini. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contribuire al raggiungimento degli obiettivi condivisi esprimendo il proprio punto di vista. ▪ Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà . ▪ Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio. ▪ Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze. ▪ Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire il concetto di Democrazia. ▪ Mettere in relazione le regole stabilite all'interno della classe e alcuni articoli della Costituzione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Norme fondamentali relative al codice stradale. ▪ Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente.
---	--	--	--	---

Scuola Primaria				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'				
TUTTE LE DISCIPLINE				
	FINE CLASSE TERZA		FINE CLASSE QUINTA	
COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto. ▪ Giustificare le scelte sostenendo la 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La discussione: regole e ruoli. ▪ Modalità di rappresentazione grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Assumere iniziative e impegni portandoli a termine con senso di responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro.

<p>valuta alternative, prende decisioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assume e porta a termine compiti e iniziative. - Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti. - Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving 	<p>propria opinione.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formulare ipotesi di soluzione nel lavoro e nel gioco. ▪ Confrontare la propria idea con quella altrui. ▪ Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. ▪ Spiegare le fasi di un compito organizzando i dati con schemi e tabelle. ▪ Cooperare con altri. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fasi di un problema. ▪ Fasi di un'azione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Decidere tra due alternative spiegandone le motivazioni. ▪ Spiegare vantaggi e svantaggi di una scelta., condividendola con gli altri. ▪ Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito ▪ Progettare in gruppo . ▪ Individuare problemi le indicare alcune ipotesi di soluzione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modalità di decisione riflessiva. ▪ Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale. ▪ Le fasi di una procedura; diagrammi di flusso. ▪ Fasi del problem solving.
--	--	--	---	--

Scuola Primaria				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE				
DISCIPLINE COINVOLTE: STORIA, ARTE E IMMAGINE, MUSICA, EDUCAZIONE FISICA E RELIGIONE.				
STORIA				
	FINE CLASSE TERZA		FINE CLASSE QUINTA	
COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Usa fonti diverse e carte storico-geografiche per ricavare informazioni. - Utilizza linee cronologiche e grafici temporali per collocare nel tempo fatti, civiltà e periodi individuando durate, successioni e contemporaneità. - Organizza in schemi di 	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza. ▪ Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni sul passato. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riferire e rappresentare graficamente i fatti vissuti e narrati. ▪ Individuare relazioni di successione, contemporaneità, cicli temporali, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fatti ed eventi della storia personale e familiare. ▪ Storia, usi e costumi della tradizione locale. ▪ Organizzazione temporale di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione. ▪ Linee del tempo. ▪ Storia della terra, evoluzione dell'uomo, gruppi umani preistorici. 	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ricavare informazioni da fonti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico. ▪ Riconoscere tracce del passato nel territorio vissuto. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gli strumenti dello storico: fonti, carte storico-geografiche, linee del tempo e grafici temporali, il quadro di sintesi di una civiltà e la mappa spazio-temporale. ▪ Gli indicatori temporali: secolo, millennio, la datazione a. C/ d.C. ▪ Gli aspetti per conoscere una civiltà. ▪ La civiltà greca e la colonizzazione dell'Italia.

<p>sintesi, espone e rielabora le conoscenze acquisite, confronta civiltà diverse riconoscendone analogie e differenze.</p> <p>- Conosce regole della convivenza civile e dell'organizzazione sociale, rapportandole ai contesti vissuti e alle civiltà del passato.</p>	<p>mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p> <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzare conoscenze acquisite in quadri di strutture significative. ▪ Individuare analogie e differenze tra quadri storico –sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti. ▪ Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze studiate. ▪ Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate. <p>Strumenti concettuali e conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare la cronologia storica e comprendere i sistemi di misura del tempo. ▪ Elaborare rappresentazioni sintetiche delle civiltà studiate. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. ▪ Costruire quadri di sintesi delle civiltà studiate. ▪ Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, ecc. ▪ Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le guerre persiane e l'Impero macedone. ▪ I popoli italici. ▪ La civiltà degli Etruschi. ▪ Roma dalle origini alla decadenza.
--	---	--	--	--

Scuola Primaria				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE				
DISCIPLINE COINVOLTE: STORIA, ARTE E IMMAGINE, MUSICA, EDUCAZIONE FISICA E RELIGIONE.				
ARTE E IMMAGINE				
	FINE CLASSE TERZA		FINE CLASSE QUINTA	
COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE

<p>- Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario.</p>	<p><i>Esprimersi e comunicare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni. ▪ Rappresentare e comunicare la realtà percepita. ▪ Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. ▪ Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici e pittorici. <p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. ▪ Riconoscere in un testo iconico -visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo intuendo il loro significato espressivo. ▪ Individuare nel linguaggio del fumetto le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significato espressivo. <p><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare in un'opera d'arte, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica per coglierne il messaggio. ▪ Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. ▪ Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementi essenziali per la lettura di un'opera d'arte per la produzione di elaborati grafici, plastici, visivi . ▪ Principali forme di espressione artistica. ▪ Generi e tipologie testuali della letteratura, dell'arte e della cinematografia. ▪ Tecniche di rappresentazione grafica. 	<p><i>Esprimersi e comunicare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni. ▪ Rappresentare e comunicare la realtà percepita. ▪ Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. ▪ Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. ▪ Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. <p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. ▪ Riconoscere in un testo iconico - visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo individuando il loro significato espressivo. ▪ Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementi costitutivi l'espressione grafica, pittorica e plastica. ▪ Elementi costitutivi l'espressione visiva: fotografia, ripresa cinematografica. ▪ Principali forme di espressione artistica. ▪ Generi e tipologie testuali della letteratura. ▪ Tipologie del linguaggio cinematografico e teatrale.
--	---	---	--	--

			<p>significati.</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. ▪ Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. ▪ Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. 	
--	--	--	--	--

Scuola Primaria		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
DISCIPLINE COINVOLTE: STORIA, ARTE E IMMAGINE, MUSICA, EDUCAZIONE FISICA E RELIGIONE.		
MUSICA		
FINE SCUOLA PRIMARIA		
COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Matura la consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, di esperienze e di emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare voce e strumenti in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. ▪ Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. ▪ Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. ▪ Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale. 	
--	--	--

Scuola Primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
DISCIPLINE COINVOLTE: STORIA, ARTE E IMMAGINE, MUSICA, EDUCAZIONE FISICA E RELIGIONE.

EDUCAZIONE FISICA

FINE SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse. - Partecipa alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole. - Assume responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. - Utilizza gli aspetti comunicativo -relazionali del messaggio corporeo. - Utilizza nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita. 	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea. ▪ Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. ▪ Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva. ▪ Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazioni. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. ▪ Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia. ▪ Regole fondamentali di alcune discipline sportive.

	<p>altri.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Assumere comportamenti adeguati per prevenire infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti sportivi.▪ Riconoscere il rapporto tra alimentazione e esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.▪ Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	
--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA**

ITALIANO

FINE PRIMO CICLO

COMPETENZE DI BASE

- Padroneggia gli strumenti espressivi per gestire l'interazione comunicativa in vari contesti.
- Legge, comprende e interpreta testi scritti di vario tipo.
- Produce testi diversi in relazione ai differenti scopi comunicativi.
- Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.

ABILITÀ

Ascolto e parlato

- Ascoltare testi, anche trasmessi dai media, individuando scopo, argomento e informazioni principali.
- Intervenire in una discussione rispettando tempi e turni di parola.
- Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione durante e dopo l'ascolto (appunti, parole chiave, ...).
- Narrare esperienze e elaborare descrizioni in modo chiaro e coerente.
- Riferire oralmente su un argomento di studio.

Lettura

- Leggere ad alta voce in modo espressivo.
- Leggere in modalità silenziosa, applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti).
- Leggere e comprendere testi espositivi, descrittivi e argomentativi.

Scrittura

- Conoscere e applicare le procedure di ideazione, stesura e revisione del testo.
- Scrivere testi di tipo diverso, corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi.
- Saper riassumere e sintetizzare, anche sotto forma di schemi.
- Saper utilizzare la videoscrittura.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale.
- Comprendere e usare parole in senso figurato.
- Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici delle diverse discipline.

CONOSCENZE

- Principali strutture grammaticali della lingua italiana.
- Lessico adeguato per comunicazioni orali in contesti formali e informali.
- Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.
- Organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo.
- Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi.
- Tecniche di lettura espressiva.
- Principali generi letterari.
- Contesto storico di riferimento di autori e opere.
- Uso dei dizionari.
- Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta: riassunto, lettera, relazioni.
- Pianificazione, stesura, revisione di testi scritti.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare le proprie conoscenze per comprendere parole non note all'interno di un testo. ▪ Utilizzare dizionari di vario tipo. <p>Elementi di grammatica e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere la struttura della frase complessa. ▪ Riconoscere in un testo le parti del discorso. ▪ Riflettere sui propri errori frequenti, allo scopo di giungere all'autocorrezione. 	
--	--	--

Scuola secondaria di primo grado

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

LINGUE STRANIERE

FINE PRIMO CICLO

COMPETENZE DI BASE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>- Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti quali persona, famiglia, lavoro, hobby e tempo libero, attraverso interazioni comunicative, visione di contenuti multimediali e lettura di testi.</p> <p>- Interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana, scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.</p> <p>- Interagisce per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni</p>	<p>Ascolto (comprensione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere i punti essenziali di un discorso, individuando le informazioni principali. ▪ Individuare termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. <p>Parlato (produzione e interazione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivere o presentare persone; indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice. ▪ Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro. ▪ Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. <p>Letture (comprensione scritta)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Regole grammaticali. ▪ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. ▪ Uso del dizionario bilingue.

immediati.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. ▪ Leggere testi di vario tipo. <p>Scrittura (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formulare domande su testi e produrre risposte. ▪ Raccontare esperienze. ▪ Scrivere brevi lettere personali. <p>Riflessione sulla lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rilevare semplici regolarità e variazioni nella forma di testi scritti di uso comune. ▪ Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. ▪ Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. 	
------------	---	--

Scuola secondaria di primo grado

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA IN MATEMATICA**

MATEMATICA

FINE PRIMO CICLO

COMPETENZE DI BASE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale. - Rappresenta, confronta e analizza figure geometriche. - Utilizza rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo per rilevare dati significativi. - Riconosce e risolve problemi di vario genere. 	<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire le quattro operazioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali). ▪ Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. ▪ Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. ▪ Utilizzare scale graduate. ▪ Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri. ▪ Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali. ▪ Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare. ▪ Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri. ▪ Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande. ▪ Scomporre numeri naturali in fattori primi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. ▪ I sistemi di numerazione. ▪ Operazioni e proprietà. ▪ Frazioni. ▪ Potenze di numeri. ▪ Espressioni algebriche. ▪ Equazioni di primo grado. ▪ Assioma, teorema, definizione. ▪ Il piano euclideo: relazioni tra rette; congruenza di figure; poligoni e loro proprietà. ▪ Circonferenza e cerchio. ▪ Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni. ▪ Teorema di Pitagora. ▪ Il piano cartesiano. ▪ Trasformazioni geometriche elementari e loro

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le potenze. ▪ Conoscere la radice quadrata. ▪ Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione. ▪ Eseguire espressioni di calcolo con i numeri conosciuti. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riprodurre figure e disegni geometrici. ▪ Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. ▪ Conoscere definizioni e proprietà delle principali figure piane. ▪ Riprodurre in scala una figura assegnata. ▪ Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni. ▪ Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari. ▪ Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza. ▪ Rappresentare oggetti e figure tridimensionali sul piano. ▪ Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni. ▪ Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure. <p>Relazioni e funzioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere. ▪ Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa. ▪ Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche. ▪ Risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado. <p>Dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. ▪ Scegliere ed utilizzare valori medi adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. ▪ Saper valutare la variabilità di un insieme di dati. ▪ Calcolare la probabilità di qualche evento. ▪ Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti. 	<p>invarianti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi. ▪ Principali rappresentazioni di un oggetto matematico.
--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E GEOGRAFIA**

SCIENZE

FINE PRIMO CICLO

COMPETENZE DI BASE

- Osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formula ipotesi e le verifica.
- Riconosce le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, valutando l'impatto dell'intervento antropico negli ecosistemi.
- Utilizzare proprie conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.

ABILITÀ

Oggetti, materiali e trasformazioni

- Individuare concetti scientifici nell'osservazione di esperienze concrete (peso, peso specifico, forza, movimento,...).
- Riconoscere regolarità nei fenomeni e comprendere il concetto di energia.
- Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura.
- Individuare le proprietà di alcuni materiali.
- Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato.

Osservare e sperimentare sul campo

- Osservare una porzione di ambiente vicino, individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.
- Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci.
- Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.

L'uomo i viventi e l'ambiente

- Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente.
- Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio.
- Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità.
- Riconoscere, attraverso esperienze concrete, che la vita di ogni organismo è in relazione con altre forme di vita.
- Osservare e interpretare trasformazioni ambientali.

CONOSCENZE

- Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali.
- Classificazioni, seriazioni.
- Materiali e loro caratteristiche.
- Fenomeni fisici e chimici.
- Energia: concetto, fonti, trasformazione.
- Ecosistemi e loro organizzazione.
- Viventi e non viventi e loro caratteristiche.
- Relazioni organismi/ambiente.
- Relazioni uomo/ambiente/ecosistemi.
- Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza.
- Fenomeni atmosferici.

Scuola secondaria di primo grado

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIA, GEOGRAFIA**

TECNOLOGIA

FINE PRIMO CICLO

COMPETENZE DI BASE

- Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.
- Utilizza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- Individua le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie.

ABILITÀ

Vedere, osservare e sperimentare

- Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
- Leggere e interpretare semplici disegni tecnici.
- Effettuare prove sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche.

Prevedere, immaginare e progettare

- Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.
- Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.
- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, impiegando materiali di uso quotidiano.
- Progettare una gita d'istruzione usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.

Intervenire, trasformare e produrre

- Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.
- Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.
- Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.
- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.
- Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.

CONOSCENZE

- Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.
- Modalità di manipolazione dei diversi materiali.
- Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti più comuni.
- Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune.
- Ecotecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio).
- Strumenti e tecniche di rappresentazione, anche informatici.
- Segnali di sicurezza e i simboli di rischio.
- Terminologia specifica.

Scuola secondaria di primo grado

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E GEOGRAFIA**

GEOGRAFIA

FINE PRIMO CICLO

COMPETENZE DI BASE

- Conosce e colloca nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi al paesaggio naturale e antropico.
- Individua trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico.
- Rappresenta il paesaggio; si orienta nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.

ABILITÀ

Orientamento

- Orientare le carte e orientarsi su di esse.
- Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione.

Linguaggio della geo-graficità

- Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche.
- Utilizzare strumenti quali carte, grafici, dati statistici, immagini per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.

Paesaggio

- Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.
- Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio.

Regione e sistema territoriale

- Consolidare il concetto di regione geografica, applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti.
- Conoscere l'assetto territoriale dei principali paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione all'evoluzione storico-politico-economica.

CONOSCENZE

- Carte fisiche, politiche, tematiche, cartogrammi, immagini satellitari.
- Nuovi strumenti e metodi di rappresentazione dello spazio geografico.
- Rapporto tra ambiente, risorse e condizioni di vita dell'uomo.
- Elementi e fattori che caratterizzano gli ambienti naturali europei ed extraeuropei.
- Le principali aree economiche del pianeta.
- La distribuzione della popolazione e i flussi migratori.
- Assetti politico-amministrativi delle macro-regioni e degli Stati studiati.
- La situazione economico-sociale mondiale; indicatori di povertà e ricchezza, di sviluppo e di benessere.
- I principali problemi ecologici.
- Concetti di sviluppo umano, sviluppo sostenibile, processi di globalizzazione.

Scuola secondaria di primo grado

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA DIGITALE**

TUTTE LE DISCIPLINE

FINE PRIMO CICLO

COMPETENZE DI BASE

- Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.

- È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

ABILITÀ

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.
- Utilizzare computer, periferiche e programmi applicativi.
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

CONOSCENZE

- Le principali applicazioni tecnologiche e le relative modalità di funzionamento.
- I dispositivi informatici di input e output.
- Il sistema operativo e i più comuni software applicativi.
- Procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.
- Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare.
- Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **IMPARARE AD IMPARARE**

TUTTE LE DISCIPLINE

FINE PRIMO CICLO

COMPETENZE DI BASE

- Acquisisce ed interpreta le informazioni.
- Individua collegamenti e relazioni.
- Organizza il proprio apprendimento, individuando fonti e modalità di informazione e di formazione, anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.

ABILITA'

- Ricavare informazioni da fonti diverse.
- Utilizzare i dizionari.
- Leggere un testo e porsi domande su di esso.
- Rispondere a domande su un testo.
- Utilizzare strategie di studio e memorizzazione.
- Individuare collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta.
- Individuare collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi.
- Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza, anche generalizzando a contesti diversi.
- Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in tabelle e/o mappe.
- Organizzare i propri impegni e il materiale in base all'orario settimanale.

CONOSCENZE

- Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione
- Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni.
- Strategie di studio e memorizzazione.
- Strategie di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**

TUTTE LE DISCIPLINE

FINE PRIMO CICLO

COMPETENZE DI BASE

- Riconosce i principi, sanciti dalla Costituzione, che costituiscono il fondamento etico della società.
- A partire dall'ambito scolastico, assume responsabilmente ruoli e comportamenti di partecipazione attiva.
- Comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e le rispetta.
- Riconosce e agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.

ABILITA'

- Comprendere e spiegare la funzione delle norme a tutela dell'esercizio dei diritti di ciascun cittadino.
- Conoscere in generale la natura, gli scopi e l'attività delle istituzioni quali Comune, Provincia e Regione.
- Distinguere gli Organi dello Stato e le loro funzioni .
- Leggere e analizzare gli articoli della Costituzione che maggiormente si collegano alla vita sociale quotidiana.
- Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, rispettando il loro punto di vista, assumendo e portando a termine ruoli e compiti; prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà.
- Contribuire alla stesura del regolamento della classe e al rispetto di esso.
- Agire in contesti formali e informali rispettando le regole della convivenza civile, le differenze sociali, di genere, di provenienza.
- Agire rispettando le attrezzature proprie e altrui, le cose pubbliche, l'ambiente.
- Adottare comportamenti di utilizzo oculato delle risorse naturali ed energetiche.
- Controllare le proprie reazioni di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi.
- Manifestare disponibilità a partecipare ad attività promosse da associazioni culturali, sociali umanitarie, ambientali, offrendo un proprio contributo.

CONOSCENZE

- Significato di "comunità".
- Significato di cittadino e di cittadino del mondo .
- Struttura del Comune, della Provincia e della Regione.
- Significato dei concetti di diritto/dovere, di responsabilità, di identità, di libertà.
- Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione .
- Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto.
- Costituzione e alcuni articoli fondamentali.
- Contenuti essenziali delle Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia.
- Norme fondamentali relative al codice stradale.
- Organi internazionali per scopi umanitari e difesa dell'ambiente.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA**

TUTTE LE DISCIPLINE

FINE PRIMO CICLO

COMPETENZE DI BASE

- Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.
- Valuta alternative, prende decisioni.
- Assume e porta a termine compiti e iniziative.
- Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti.
- Adotta strategie di problem solving.

ABILITÀ

- Assumere iniziative e pianificare azioni nell'ambito personale e scolastico, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti.
- Descrivere i criteri e le modalità con cui si sono operate le scelte.
- Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.
- Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte.
- Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti.
- Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità.
- Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici.
- Organizzare eventi legati alla vita scolastica.
- Attuare le soluzioni e valutare i risultati.
- Suggestire percorsi di correzione o miglioramento.
- Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili.
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.

CONOSCENZE

- Fasi del problem solving.
- Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.
- Fasi di una procedura.
- Strategie di argomentazione e di comunicazione.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

IDENTITÀ STORICA
STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE

FINE PRIMO CICLO

COMPETENZE DI BASE

- Conosce e colloca nello spazio e nel tempo fatti ed eventi storici.
- Individua trasformazioni nelle strutture delle civiltà nel corso del tempo.
- Utilizza conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

ABILITÀ

Uso delle fonti

- Conoscere e usare fonti di diverso tipo per produrre conoscenze su temi definiti.
- Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi.

Organizzazione delle informazioni

- Organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali.
- Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale.
- Formulare e verificare ipotesi sulla base delle conoscenze acquisite.

Strumenti concettuali

- Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali.
- Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.

Produzione scritta e orale

- Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali.
- Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.

CONOSCENZE

- Concetti di: traccia - documento - fonte
- Funzione di musei, archivi, biblioteche, monumenti, centri storici.
- Conoscenza degli eventi storici e loro collocazione spazio-temporale.
- Tappe dello sviluppo dell'innovazione tecnico-scientifica.
- Luoghi della memoria.
- Fenomeni sociali, economici e politici che caratterizzano il mondo contemporaneo.
- Linguaggio specifico.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

PATRIMONIO ARTISTICO – ARTE E IMMAGINE

FINE PRIMO CICLO

COMPETENZE DI BASE

- Padroneggia gli elementi essenziali del linguaggio visuale; legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.
- Realizza elaborati personali e creativi, applicando le regole del linguaggio visivo, utilizzando tecniche e materiali differenti.
- Descrive e commenta opere d'arte utilizzando il linguaggio specifico.

ABILITÀ

Esprimersi e comunicare

- Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali.
- Utilizzare in modo personale gli strumenti, le tecniche figurative e le regole della rappresentazione visiva.
- Rielaborare creativamente materiali di uso comune.

Osservare e leggere le immagini

- Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere adeguatamente le immagini.
- Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte.
- Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con il contesto storico e culturale a cui appartiene.
- Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea.
- Conoscere il patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio.
- Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.

CONOSCENZE

- Elementi costitutivi dell'espressione grafica, pittorica, plastica.
- Principali forme di espressione artistica.
- Produzione artistica del passato, dell'arte moderna e contemporanea.

Scuola secondaria di primo grado

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

PATRIMONIO CULTURALE - MUSICA

FINE PRIMO CICLO

COMPETENZE DI BASE

- Matura la consapevolezza dell'importanza della musica come patrimonio culturale.

ABILITÀ

- Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.
- Improvvisare, rielaborare, comporre semplici brani musicali vocali e strumentali.
- Riconoscere i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.
- Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali.
- Progettare/realizzare eventi sonori, anche integrando altre forme artistiche.
- Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.
- Orientare la costruzione delle proprie conoscenze musicali.
- Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici.

CONOSCENZE

- Elementi costitutivi il linguaggio musicale.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

ESPRESSIONE CORPOREA - EDUCAZIONE FISICA

FINE PRIMO CICLO

COMPETENZE DI BASE

- Conosce lineamenti di igiene del corpo, di anatomia e fisiologia.
- Conosce e applica le regole di alcune discipline sportive.
- Comprende elementi di comunicazione non verbale.
- Conosce elementi di antinfortunistica e primo soccorso.

ABILITÀ

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

- Saper realizzare i gesti tecnici di alcuni sport.
- Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove.
- Sapersi orientare nell'ambiente anche attraverso ausili specifici.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture.
- Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.
- Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco.
- Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra.
- Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati, assumendo talora anche il ruolo di arbitro o di giudice.
- 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.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta, di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.

CONOSCENZE

- Elementi di igiene del corpo e di anatomia e fisiologia.
- Regole di alcune discipline sportive.
- Normative di sicurezza e prevenzione dei rischi.
- Elementi di antinfortunistica e primo soccorso.

	<ul style="list-style-type: none">▪ Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi.▪ Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni, anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.▪ Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.▪ Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di sostanze illecite o che inducono dipendenza.	
--	---	--