

ISTITUTO COMPRENSIVO “L. CAPUANA” GIARRATANA

CURRICOLO DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE



Nella sua dimensione verticale, il curricolo scolastico organizza i saperi essenziali delle discipline, coniugandoli alle competenze chiave di cittadinanza, fondendo i processi cognitivi specifici delle discipline con quelli relazionali. L'azione educativa della scuola è pertanto finalizzata alla formazione integrale del cittadino, in grado di trasferire le conoscenze scolastiche in contesti reali, nell'interazione emotivo-affettiva e nella comunicazione sociale.

Il curricolo per competenze rappresenta:

- uno strumento di ricerca flessibile, che deve rendere significativo l'apprendimento;
- l'attenzione alla continuità del percorso educativo all'interno dell'Istituto e al raccordo fra i diversi ordini di scuola;
- un percorso graduale di crescita globale;
- un percorso finalizzato a promuovere negli allievi le competenze chiave di cittadinanza, adeguato alle potenzialità di ciascuno.

SCUOLA DELL'INFANZIA

| LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE | I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti) |
|---|---|
| 1.COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA | I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI |
| 2.COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE | |
| 3.COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA | LA CONOSCENZA DEL MONDO (Oggetti, fenomeni, viventi Numero e spazio) |
| 4.COMPETENZE DIGITALI | IMMAGINI SUONI E COLORI - TUTTI |
| 5.IMPARARE A IMPARARE | TUTTI |
| 6.COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE | IL SÉ E L'ALTRO TUTTI |
| 7.SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ | TUTTI |
| 8.CONSAPPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE | IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI SUONI E COLORI |

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

| COMPETENZA CHIAVE MADRELINGUA EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA | | |
|---|--|---|
| Fonti di legittimazione: | Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 | |
| CAMPI D'ESPERIENZA | I DISCORSI E LE PAROLE | |
| Obiettivi specifici d'apprendimento 3 anni | Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni | Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni |
| <ul style="list-style-type: none"> - Pronunciare correttamente i fonemi - Esprimere verbalmente i propri bisogni - Comprendere semplici consegne - Leggere semplici immagini - Saper memorizzare una filastrocca, canto poesia - Ascoltare e comprendere un semplice racconto | <ul style="list-style-type: none"> - Pronunciare correttamente le parole - Esprimere verbalmente bisogni ed esperienze - Interagire verbalmente con gli adulti e i compagni -Ascoltare, comprendere e raccontare una storia o racconti - Verbalizzare le proprie produzioni grafiche - Riconoscere e denominare oggetti reali o raffigurati - Ascoltare e memorizzare canti, poesie e filastrocche - Stimolare la curiosità nei confronti della lingua scritta | <ul style="list-style-type: none"> - Esprimere verbalmente bisogni ed esperienze - Interagire verbalmente con adulti e coetanei - Ascoltare le comunicazioni di adulti e coetanei - Pronunciare correttamente le parole e strutturare frasi complete - Discriminare con l'udito le differenze e le somiglianze nei suoni delle lettere - Giocare con le parole costruire rime - Completare e/o inventare piccoli racconti - Riordinare sequenze di un racconto - Verbalizzare esperienze attraverso una breve sequenza di immagini - Discriminare la simbologia lettere-numero - Copiare parole, scrivere il proprio nome in stampatello - Sperimentare i primi approcci alla lingua straniera - Interpretare spontaneamente la lingua scritta - Sperimentare prime forme di comunicazione con le tecnologie informatiche |

| Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 ANNI | Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 ANNI | Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 ANNI |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino usa il linguaggio per interagire e comunicare - Ascolta e comprende messaggi verbali - Migliora le competenze fonologiche e lessicali - Memorizza e recita filastrocche di varie difficoltà - Sa leggere un'immagine | <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino sa strutturare frasi e si esprime con un linguaggio più ricco - Interviene nel gruppo nella conversazione - Ascolta, comprende e riferisce storie letture, filastrocche - Memorizza filastrocche di varie difficoltà - Descrive immagini - Sperimenta la scrittura | <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. - Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. - Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. - Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definirne regole. - Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. - Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. <p style="text-align: right;">5</p> |

| | | | |
|---|--|---|---|
| Traguardi formativi | | | |
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA | | |
| Fonti di legittimazione | Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 | | |
| CAMPI D'ESPERIENZA | I DISCORSI E LE PAROLE | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza - Comprendere testi di vario tipo letti da altri - Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. | <ul style="list-style-type: none"> - 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 con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi - Analizzare e commentare figure di crescente complessità - Formulare frasi di senso compiuto - Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto - Esprimere sentimenti e stati d'animo - Descrivere, 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 nuove tecnologie riprodurre e confrontare scritture - Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche. | <ul style="list-style-type: none"> - Principali strutture della lingua italiana - Elementi di base delle funzioni della lingua - Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali - Principi essenziali di organizzazione del discorso - Principali connettivi logici - Parti variabili del discorso ed elementi principali della frase semplice. - NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante | <ul style="list-style-type: none"> - Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla a partire di un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo. - Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze. - Costruire brevi e semplici filastrocche in rima - A partire da una storia narrata o letta dall'adulto. - Ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo. - A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. - A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni. |

EVIDENZE:

Utilizza la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, fa ipotesi sui significati, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

Comprende parole e discorsi, ascolta e comprende narrazioni.

Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

Racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole; sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.

Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

| | | | |
|---|--|---|---|
| Traguardi formativi | | | |
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE | | |
| Fonti di legittimazione | Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 | | |
| CAMPI DI ESPERIENZA | I DISCORSI E LE PAROLE | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | COMPITI SPECIFICI |
| <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza. - Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana. | <ul style="list-style-type: none"> - Ricezione orale (ascolto) - Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. - Produzione orale - Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine - Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose. | <ul style="list-style-type: none"> - Lessico di base su argomenti di vita quotidiana - Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune - Strutture di comunicazione semplici e quotidiane | <ul style="list-style-type: none"> - Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti. - Presentarsi - Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera. |
| <p>EVIDENZE: Utilizza in modo pertinente parole e frasi standard imparate Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria. Individua il significato di semplici frasi proposte in inglese dall'insegnante contenenti termini noti. Nomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti.</p> | | | |

| | | |
|---|--|--|
| Traguardi formativi | | |
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA | |
| Fonti di legittimazione: | Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 | |
| CAMPI D'ESPERIENZA | LA CONOSCENZA DEL MONDO | |
| Obiettivi specifici di apprendimento 3 ANNI | Obiettivi specifici di apprendimento 4 ANNI | Obiettivi specifici di apprendimento 5 ANNI |
| <ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere gli spazi della scuola. -Distinguere e confrontare l'ambiente da quello familiare. -Manipolare oggetti e materiali senza paura. -Conoscere i colori primari e associarli alla realtà. -Riconoscere il suo simbolo per registrare la sua presenza. -Riconoscere fenomeni atmosferici e associarli a simboli grafici. - Conoscere gli strumenti/oggetti presenti a scuola e il loro uso. -Percepire la scansione della giornata scolastica. -Percepire prima-dopo nelle azioni della giornata scolastica. -Distinguere il susseguirsi giorno-notte. -Cogliere le principali trasformazioni stagionali. -Distinguere: caldo/freddo, liscio/ruvido, duro/molle. -Conoscere concetti spaziali rispetto a sé: sopra/sotto. -Conoscere aperto/chiuso. -Riconoscere grande/piccolo. -Distinguere pochi/tanti. -Riconoscere le forme geometriche: triangolo/cerchio. -Raggruppare per forma o colore. -Conoscere animali domestici e descrivere il loro ambiente. | <ul style="list-style-type: none"> -Usare gli spazi in modo appropriato e con disinvoltura. -Raggruppare oggetti, persone, animali in base ad uno o più criteri o caratteristiche. -Costruire semplici insiemi per: grandezza, forma, colore. -classificare in base a: uno, pochi, tanti. -Conoscere ed usare semplici simboli per registrare dati. -collocare e descrivere oggetti in posizioni diverse rispetto a sé: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, aperto/chiuso. -Collocare le azioni quotidiane nella giornata scolastica e non. -Percepire la ciclicità del tempo: giorno-settimana. -Riordinare avvenimenti in sequenze: prima-ora-dopo. -Osservare e riconoscere i cambiamenti stagionali e i suoi fenomeni. -Conoscere alcuni ambienti naturali e di vita. -Conoscere alcuni animali e distinguere le loro caratteristiche, i loro ambienti. -Conoscere l'utilizzo di alcuni strumenti e di chi li usa. -Formulare semplici previsioni legate a fenomeni o situazioni. -Trovare soluzioni a piccoli problemi. | <ul style="list-style-type: none"> -Raggruppare, classificare oggetti, persone, animali in base a diversi criteri. -Costruire, confrontare, rappresentare insiemi e sottoinsiemi. -Stabilire relazioni tra gli insiemi. -Seriare rispettando criteri di: grandezza, altezza, lunghezza. -Utilizzare grafici e tabelle. -Associare il numero alla quantità. -Misurare gli oggetti con semplici strumenti. -Confrontare grandezze, pesi e spessori. -Individuare ed utilizzare i concetti spaziali e topologici: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/ lontano, dentro/fuori, aperto/chiuso, in mezzo/di lato. -Effettuare, descrivere e rappresentare percorsi assegnati. -Conoscere la suddivisione del tempo: giorno, settimana, stagioni. -Sperimentare e discriminare la successione delle azioni: prima, ora, dopo. -Intuire la contemporaneità delle azioni (mentre). -Riconoscere i cambiamenti nei cicli stagionali nella crescita di persone, piante, animali. -Chiedere e fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. -Stabilire relazioni cercando causa ed effetto di eventi. -Formulare ipotesi sulla base di ciò che osserva. -Ordinare eventi o narrazioni in sequenze. -Familiarizzare con strumenti multimediali. -Comprendere l'utilizzo degli strumenti, della loro funzione e del loro uso e di chi li usa. -Osservare e descrivere i vari ambienti e individuare differenze e somiglianze. -Conoscere e classificare piante e animali. -Proporre, confrontare e verificare strategie per la soluzione di problemi. -Distinguere soluzioni possibili da quelle non possibili (vero-falso). -Acquisire termini adatti a descrivere, definire eventi e fenomeni. |

| Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 ANNI | Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 ANNI | Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 ANNI |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> -Si orienta nell'ambiente scuola. -Colloca nello spazio fisico se stesso, oggetti e persone. -Utilizza semplici simboli per registrare -Conosce gli strumenti presenti a scuola. -Percepisce le principali caratteristiche delle cose utilizzando i cinque sensi. -Percepisce e distingue la ciclicità del tempo. -Compie semplici raggruppamenti secondo un criterio. -Valuta quantità. -Conosce alcuni animali e il loro ambiente. -Manipola, osserva elementi dell'ambiente naturale e circostante. | <ul style="list-style-type: none"> -Il bambino mette in relazione, fa corrispondenze, valuta quantità. -individua criteri di classificazione. -Utilizza e discrimina simboli grafici per registrare. -Ha acquisito le dimensioni temporali (ora, prima e dopo). -Stabilisce relazioni temporali tra gli eventi. -Riproduce e completa sequenze. -Comprende relazioni topologiche e spaziali. -Discrimina e descrive le qualità senso-percettive. -Distingue vari ambienti, esseri viventi e non viventi. -Mette in relazione oggetti e situazioni secondo criteri diversi. -Osserva la vita animale e vegetale. | <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. - Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. - Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. - Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. - -Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. - Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità. - Individua posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come: avanti/dietro, sopra/sotto, destra/ sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. |

| | | | |
|---|---|--|--|
| <p>Traguardi formativi COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</p> | <p>COMPETENZA DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA</p> | | |
| <p>Fonti di legittimazione</p> | <p>Indicazioni nazionali per il Curricolo 2012</p> | | |
| <p>CAMPI D'ESPERIENZA COMPETENZE SPECIFICHE</p> | <p>LA CONOSCENZA DEL MONDO ABILITA'</p> | <p>CONOSCENZE</p> | <p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p> |
| <p>-Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare -Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali -Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo -Individuare le trasformazioni naturali su di sé, e altre persone, negli oggetti, nella natura -Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità -Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni -Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici -Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze</p> | <p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali) -Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà -Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni -Individuare la relazione fra gli oggetti -Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta -Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche -Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) -Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) -Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari -Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali -Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi -Comprendere e rielaborare mappe e percorsi -Costruire modelli e plastici -Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni -Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi -Porre domande sulle cose e la natura -Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli -Descrivere e confrontare fatti ed eventi & Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità durata -Linee del tempo -Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni; concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra) -Raggruppamenti -Seriazioni e ordinamenti -Serie e ritmi -Simboli, mappe e percorsi -Figure e forme -Numeri e numerazione -Strumenti e tecniche di misura corrispondenti alle routine di una giornata. -Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, c. ecc...</p> | <p>-Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata -Linee del tempo -Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni -Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra) -Raggruppamenti -Seriazioni e ordinamenti -Serie e ritmi -Simboli, mappe e percorsi -Figure e forme -Numeri e numerazione -Strumenti e tecniche di misure</p> | <p>-Mettere su un'asina del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata -Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. -Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc) -Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane -Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto producendo una "mostra" -Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti / persone, -Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) -Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle -Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe sul tempo...) -Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> -Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc) -Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane -Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra" -Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/ persone, <ul style="list-style-type: none"> - Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) -Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle -Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe -Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine -Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/ notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni -Elaborare previsioni ed ipotesi -Fornire spiegazioni sulle cose e la natura -Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli & Descrivere e confrontare fatti ed eventi utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine -Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/ notte, scansione attività legate al -Trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni -Elaborare previsioni ed ipotesi -Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni -Utilizzare un linguaggio appropriato per la -Rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati -Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi costruire modelli di rappresentazione della realtà. | | |
|--|---|--|--|

EVIDENZE:

Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio.

Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento.

Osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi.

Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc. Utilizzare quantificatori; numerare.

Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento.

Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano. Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.

| Traguardi formativi | | | |
|---|---|--|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA DIGITALE | | |
| Fonti di legittimazione: | Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 | | |
| CAMPI D'ESPERIENZA | IMMAGINI, SUONI, COLORI, TUTTI | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| - Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante | -Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti -Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio -Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle - Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer - Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer - Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer | - Lessico - Il computer e i suoi usi - Mouse - Tastiera -Icane principali di Windows e di word -altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili.) | - Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli - Visionare, immagini, opere artistiche, documentare |
| EVIDENZE: Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. Utilizzare tastiera e mouse; aprire icone e file. Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici. Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali. | | | |

| Traguardi formativi | | | |
|-----------------------------------|---|-------------------|------------------------------|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | IMPARARE A IMPARARE | | |
| Fonti di legittimazione: | Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 | | |
| CAMPI D'ESPERIENZA | TUTTI | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |

| | | | |
|---|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; Trasferire in altri contesti - Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione. | <ul style="list-style-type: none"> - Rispondere a domande su un testo o su un video Utilizzare semplici strategie di memorizzazione - Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute - Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. - Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; -Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. - Compilare semplici tabelle individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto | <ul style="list-style-type: none"> - Semplici strategie di memorizzazione, schemi, tabelle, scalette - Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro | <ul style="list-style-type: none"> - Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana) - Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi - Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali a partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle a partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo |
|---|--|--|---|

EVIDENZE:

Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle. Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti. Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure Solutive. Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati. Motivare le proprie scelte.

| | |
|-----------------------------------|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE |
| Fonti di legittimazione: | Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 |
| CAMPI D'ESPERIENZA | IL SÉ E L'ALTRO |

| Obiettivi specifici di apprendimento 3 ANNI | Obiettivi specifici di apprendimento 4 ANNI | Obiettivi specifici di apprendimento 5 ANNI |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> -Superare le eventuali difficoltà legate al distacco dalla famiglia. -Accettare le situazioni nuove. - Distinguere oggetti e situazioni di pericolo. - Conoscere se stesso, i compagni e gli adulti. - Rivolgersi agli adulti per esprimere i propri bisogni. - Stabilire relazioni positive con gli adulti. - Stabilire relazioni positive con i pari. - Giocare insieme ad un piccolo gruppo. - Rispettare il proprio turno. - Stare composto a tavola. - Condividere giochi e materiali. - Riordinare giochi e materiali. - Usare i servizi da solo. - Mangiare da solo. - Muoversi da solo negli spazi della scuola. - Riconoscere le proprie cose. - Procurarsi ciò che gli serve. - Partecipare alle attività proposte. - Prendere iniziative di gioco. - Fare giochi imitativi. - Partecipare a giochi organizzati. - Accettare le regole di un gioco. | <ul style="list-style-type: none"> -Vivere serenamente il distacco dalla famiglia. - Affrontare le situazioni nuove. - Riconoscere ed evitare oggetti e situazioni pericolosi. - Sapersi differenziare dall'altro. - Esprimere le proprie emozioni. - Stabilire relazioni positive con gli adulti. - Stabilire relazioni positive con i pari. - Riconoscere di appartenere ad un gruppo (età-sezione). - Accettare il diverso da sé. - Lavorare ed interagire in un gruppo. - Riconoscere e rispettare le fonti di autorità. - Rispettare le regole della vita comunitaria. - Rispettare il proprio turno. - Assumere atteggiamenti corretti al bagno, a tavola, in sezione. - Condividere giochi e materiali. - Sapersi gestire nello spogliatoio. - Sapersi gestire al bagno. - Sapersi gestire a tavola. - Saper eseguire piccoli incarichi. - Muoversi con sicurezza negli spazi della scuola. - Svolgere un'attività in modo autonomo. - Partecipare alla attività proposte. - Portare a termine un'attività nei tempi stabiliti. - Organizzarsi nel gioco. - Assumere un ruolo nel gioco simbolico. - Fare giochi imitativi. - Partecipare a giochi organizzati di gruppo. - Rispettare le regole e i tempi di un gioco. | <ul style="list-style-type: none"> -Essere indipendente dalla famiglia. - Adattarsi ai cambiamenti e alle situazioni nuove. - Riconoscere ed evitare oggetti e situazioni pericolosi. - Sapersi differenziare dall'altro. - Accettare il diverso da sé. - Esprimere e riconoscere bisogni ed emozioni. - Stabilire relazioni positive gli adulti. - Stabilire relazioni positive con i pari. - Organizzarsi e collaborare con gli altri. - Riconoscere e rispettare le fonti di autorità. - Rispettare il proprio turno e le opinioni altrui. - Assumere atteggiamenti corretti al bagno, a tavola, in sezione. - Condividere giochi e materiali. - Saper riordinare spazi, giochi e materiali. - Sapersi gestire in tutte le routine. - Conoscere e saper utilizzare autonomamente tutti gli spazi scolastici. - Assumere e portare a termine un incarico. - Eseguire e portare a termine un'attività nel tempo stabilito. - Svolgere un'attività in modo autonomo. - Partecipare alle attività proposte. - Sperimentare tutte le forme di gioco. - Assumere ruoli diversi. - Pianificare le fasi di un gioco. - Rispettare le regole stabilite nel gioco. |

| Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 anni. | Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 anni. | Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 anni. |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino è positivamente inserito a scuola. - Riconosce la propria identità personale. - Stabilisce relazioni positive con adulti e compagni. - Conosce le prime regole della vita comunitaria - E' autonomo rispetto ai bisogni personali. - E' autonomo a livello operativo. - Gioca da solo e con i compagni. | <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino è positivamente inserito a scuola - Riconosce la propria identità personale. - Interagisce ed è disponibile a collaborare con gli altri. - Conosce e rispetta le regole della vita comunitaria. - E' autonomo a livello personale. - E' autonomo a livello operativo. - Sperimenta varie forme di gioco. | <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. - Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimersi in modo sempre più adeguato. -Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. - Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. - Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. - Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. - Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. |

| Traguardi formativi | | | |
|--|---|---|--|
| COMPETENZE CHIAVE EUROPEA | COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE | | |
| Fonti di legittimazione | Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 | | |
| CAMPI D'ESPERIENZA | IL SE' E L'ALTRO | | |
| CAMPI D'ESPERIENZA COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <p>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato</p> <p>-Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza</p> <p>-Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia</p> <p>-Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento</p> <p>-Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli</p> <p>-Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini</p> <p>-Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio</p> <p>-Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità</p> | <p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia</p> <p>-Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato</p> <p>-Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni</p> <p>-Rispettare i tempi degli altri</p> <p>-Collaborare con gli altri</p> <p>-Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale</p> <p>-Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</p> <p>-Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli</p> <p>-Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni</p> <p>-Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni</p> <p>-Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro</p> <p>-Riconoscere nei compagni tempi e modalità e diverse</p> <p>-Scambiare giochi, materiali, ecc...</p> <p>-Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>- Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto</p> <p>-Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali</p> <p>-Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro</p> | <p>- Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia)</p> <p>-Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</p> <p>-Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente in strada.</p> <p>-Regole della vita e del lavoro in classe</p> <p>- Significato della regola</p> <p>-Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p> | <p>-A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano</p> <p>- Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche;</p> <p>- Paese di provenienza; abitudini alimentari; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni</p> <p>- Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare</p> <p>-Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola</p> <p>-Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza</p> <p>-Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti</p> <p>-Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi.</p> <p>-Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità</p> |

EVIDENZE:

Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato.

Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita. Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto.

Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo.

Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente. Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua.

| Traguardi formativi | | | |
|---|--|--|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA | | |
| Fonti di legittimazione: | Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 | | |
| CAMPI D'ESPERIENZA | TUTTI | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; - Valutare alternative, prendere decisioni - Assumere e portare a termine compiti e iniziative pianificare e organizzare il proprio lavoro; - Realizzare semplici progetti trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; - Adottare strategie di problem solving | <ul style="list-style-type: none"> - Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto - Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti - Giustificare le scelte con semplici spiegazioni - Formulare proposte di lavoro, di gioco - Confrontare la propria idea con quella altrui - Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro - Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza - Formulare ipotesi di soluzione - Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza - Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante - Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... - Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro - Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti | <p>Regole della discussione</p> <ul style="list-style-type: none"> - I ruoli e la loro funzione - Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) - Fasi di un'azione | <ul style="list-style-type: none"> - Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; - Spiegare e sostenere le proprie ragioni di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) - Ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare - Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, e giustificare la decisione presa - "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione - Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura - Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante. |
| <p>EVIDENZE:</p> <p>Prendere iniziative di gioco e di lavoro</p> <p>Collaborare e partecipare alle attività collettive.</p> <p>Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni</p> <p>Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza.</p> <p>Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.</p> <p>Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</p> | | | |

| | |
|----------------------------|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE |
| Fonti di legittimazione: | Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 |
| CAMPI D'ESPERIEZA | IMMAGINI, SUONI, COLORI |

| Obiettivi di apprendimento 3 anni | Obiettivi di apprendimento 4 anni | Obiettivi di apprendimento 5 anni |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Esprimersi attraverso il disegno; - Dare un significato al disegno; - Manipolare materiali diversi; - Discriminare i colori; - Disegnare utilizzando più colori; - Utilizzare pennarelli, pastelli e pennelli; - Colorare cercando di riconoscere i contorni di un'immagine; - Ascoltare e conosce semplici ritmi; - Cantare in gruppo unendo parole e gesti; - Provare a recitare brevi poesie e filastrocche; - Rappresentare attraverso il mimo azioni di vita quotidiana; - Leggere semplici immagini. | <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare graficamente le esperienze; - Descrivere ciò che ha disegnato; - Sperimentare l'uso di svariati materiali; - Colorare e riuscire a rispettare i margini e i contorni di un'immagine; - Scoprire la formazione dei colori secondari attraverso la mescolanza dei colori primari; - Cantare da solo; - Partecipare ad attività musicali di gruppo; - Sperimentare materiali diversi per produrre disegni; - Esprimere con immaginazione e creatività le proprie emozioni; - Disegnare le varie espressioni del viso e gli stati d'animo; - Recitare poesie e filastrocche di varia lunghezza; - Descrivere immagini di diversotipo; - Descrivere le sequenze di immagini; - Assumere ruoli nel gioco simbolico; - Interpretare ruoli nelle drammatizzazioni. | <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare con ricchezza di particolari situazioni vissute o inventate; - Riprodurre in modo verosimile rispettando forma e colore; - Sapersi orientare nello spazio grafico e realizzare un disegno; - Inventare e drammatizzare storie; - Identificarsi nei vari personaggi e nelle situazioni; - Utilizzare alcuni mezzi tecnologici; - Saper utilizzare in modo creativo i materiali di recupero; - Saper eseguire semplici copie dal vero; - Saper usare con proprietà strumenti e materiali; - Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà circostante; - Ascoltare brani musicali vari; - Associare stati emotivi a brani musicali; - Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi. - Riprodurre suoni e ritmi con il copro, la voce con oggetti e semplici strumenti musicali; - Decodificare i simboli utilizzati nelle esperienze vissute; - Osservare un disegno, una foto, un'immagine e riconosce cosa vi è raffigurato; - Comprendere i passaggi fondamentali di un breve filmato; |

| Traguardi di sviluppo al termine di 3 anni | Traguardi di sviluppo al termine di 4 anni | Traguardi di sviluppo della competenza al termine di 5 anni da indicazioni nazionali |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Conosce, sperimenta e gioca con i materiali grafico-pittorici e plastici; - Riconosce i colori primari anche in vari elementi della realtà; - Usa l'espressione mimico- gestuale nel canto e nella recita di filastrocche e poesie; - Osserva e descrivere immagini e segue brevi filmati. | <ul style="list-style-type: none"> - Conosce, sperimenta e gioca con tecniche espressive in modo libero e su consegna; - Riconosce i colori primari e secondari; - Riconosce e discrimina alcune caratteristiche del suono e della voce; - Riesce ad esprimersi attraverso semplici drammatizzazioni; - Legge, confronta e produce immagini (cartacei, visivi e multimediali) individuando somiglianze e differenze. | <ul style="list-style-type: none"> - Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente; - Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; - Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; - Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie; - Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); - Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione delle opere d'arte; - Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale, utilizzando voce, corpo e oggetti; - Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali; - Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. |

| Traguardi formativi | | | |
|--|---|--|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPA: | CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - LINGUAGGI, ESPRESSIONE. CREATIVITÀ, | | |
| Fonti di legittimazione: | Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 | | |
| CAMPI D'ESPERIENZA | IMMAGINI, SUONI, COLORI | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITÀ | CONOSCENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura) | <ul style="list-style-type: none"> - Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici) - 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 modi diversi per stendere il colore - Utilizzare i diversi materiali per rappresentare - Impugnare differenti strumenti e ritagliare - Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti - Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. - 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 | <ul style="list-style-type: none"> - Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi - Principali forme di espressione artistica - Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea - Gioco simbolico | <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale - Drammatizzare situazioni, testi ascoltati - Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto - Copiare opere di artisti; commentare l'originale - Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. - Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione - Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di - Emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc. - Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca - Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti - Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri - Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati - Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli - Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse | | |
|--|--|--|--|

EVIDENZE:

Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari...

Illustrare racconti, film, spettacoli

Drammatizzare racconti, narrazioni, filmati. Realizzare giochi simbolici

Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche.

Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisive

Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze. Esprimere valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati.

Riprodurre ritmi, fenomeni e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti

Partecipare al canto corale

| | |
|-----------------------------------|--|
| Traguardi formativi | |
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO |
| Fonti di legittimazione: | Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 |
| CAMPI D'ESPERIENZA | IL CORPO E IL MOVIMENTO |

| Obiettivi specifici di apprendimento 3 ANNI | Obiettivi specifici di apprendimento 4 ANNI | Obiettivi specifici di apprendimento 5 ANNI |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Attivare schemi motori di base. Partecipare alle attività di vita pratica. <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare la percezione sensoriale. - Percepire, riconoscere e denominare le principali parti del corpo. - Scoprire la propria identità sessuale. Orientarsi nello spazio seguendo semplici punti di riferimento. - Esercitare la manipolazione e la motricità fine. | <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire sicurezza nei movimenti e fiducia nelle proprie capacità motorie. - Svolgere adeguatamente le attività di routine. - Potenziare la discriminazione senso percettiva. - Riconoscere la propria identità sessuale. - Ricomporre lo schema corporeo. Rappresentare graficamente lo schema corporeo. - Riprodurre semplici movimenti ritmici con il corpo. - Utilizzare materiali e piccoli attrezzi in autonomia. - Migliorare la motricità fine. | <ul style="list-style-type: none"> - Attivare e controllare gli schemi motori. - - Padroneggiare e coordinare movimenti e gesti. Muoversi in maniera coordinata nel gioco libero, guidato e di gruppo. - Acquisire consapevolezza delle proprie percezioni sensoriali. - Capire ed interpretare i messaggi del corpo. Essere consapevole della propria identità sessuale. - Disegnare la figura umana in modo completo, organizzato edifferenziato. - Assumere corrette abitudini igienico-alimentari. Conoscere l'importanza e la funzione di alcuni organi interni. - Acquisire una corretta motricità fine. Intuire la destra e la sinistra sul proprio corpo. |

| Traguardi di sviluppo delle competenze al termine di 3 anni | Traguardi di sviluppo delle competenze al termine di 4 anni | Traguardi di sviluppo delle competenze al termine di 5 anni |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Sperimenta le più semplici posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo. - Conosce ed assume corrette abitudini igieniche ed alimentari. Conosce e rappresenta il proprio corpo. - Sviluppa la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale. | <ul style="list-style-type: none"> - Rafforza la conoscenza del sé corporeo e la capacità percettiva. Acquisisce corrette abitudini alimentari e igienico-sanitarie. - - Controlla il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche. - Si muove all'interno di uno spazio organizzato secondo criteri spazio temporali. - Interagisce con gli altri nei giochi di movimento. - Potenzia la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale. | <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. - Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. - Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. - Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo in movimento. |

| Traguardi formativi | | | |
|--|---|---|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO | | |
| Fonti di legittimazione: | Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 | | |
| CAMPI D'ESPERIENZA | IL CORPO E IL MOVIMENTO | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse - Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; - Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune - Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo - Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita | <ul style="list-style-type: none"> - Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia - Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere - Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé - Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute - Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, - Stare in equilibrio, strisciare, rotolare - 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 e le differenze di genere - Regole di igiene del corpo e degli ambienti - Gli alimenti - Il movimento sicuro - I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri - Le regole dei giochi | <ul style="list-style-type: none"> - Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori dei individuazione, - Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani. - Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi - Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date - In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto - In una discussione di gruppo, individuare, con |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. - Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)</p> |
|--|--|--|---|

EVIDENZE:

Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni; individuare e riconoscere segnali del proprio corpo (respirazione, battito cardiaco, fame, sete, dolore.)

Individuare elementi connessi alle differenze id genere.

Individuare semplici norme di igiene e di salute per proprio corpo e osservarle.

Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici.

Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.

Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici.

Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo. Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza n°1: Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.

| | |
|-----------------------|--|
| Classe 1 ^a | Utilizza la lingua italiana per comprendere semplici enunciati e raccontare esperienze personali. |
| Classe 2 ^a | Utilizza la lingua italiana per comprendere enunciati, raccontare esperienze, esprimere emozioni. |
| Classe 3 ^a | Fa un uso consapevole della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e raccontare esperienze. |
| Classe 4 ^a | Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, raccontare esperienze e conosce registri linguistici diversi. |
| Classe 5 ^a | Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. |

Competenza n°2: Comunicazione nelle lingue straniere.

| | |
|-----------------------|---|
| Classe 1 ^a | È in grado di utilizzare semplici parole in lingua inglese e comprende brevi e semplici istruzioni. |
| Classe 2 ^a | È in grado di utilizzare parole in lingua inglese e comprende brevi e istruzioni/messaggi. |
| Classe 3 ^a | È in grado di utilizzare semplici espressioni e strutture in lingua inglese e di comprendere brevi dialoghi. |
| Classe 4 ^a | È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale relativa a informazioni personali. |
| Classe 5 ^a | È in grado di sostenere in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. |

Competenza n°3: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.

| | |
|-----------------------|--|
| Classe 1 ^a | Utilizza i numeri per risolvere semplici problemi. |
| Classe 2 ^a | Utilizza le sue prime conoscenze matematiche e scientifiche per risolvere semplici problemi in situazioni quotidiane. |
| Classe 3 ^a | Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare soluzioni a problemi reali. |
| Classe 4 ^a | Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare ed iniziare a giustificare soluzioni a problemi reali. |
| Classe 5 ^a | Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali. |

Competenza n°4: Competenze digitali.

| | |
|-----------------------|---|
| Classe 1 ^a | Utilizza semplici software didattici. |
| Classe 2 ^a | Utilizza le tecnologie per giochi didattici interattivi pluridisciplinari. |
| Classe 3 ^a | Utilizza programmi di scrittura e grafica. |
| Classe 4 ^a | Utilizza le tecnologie per ricercare dati e informazioni, scrivere testi creativi e realizzare presentazioni multimediali. |
| Classe 5 ^a | Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi. |

Competenze n°5: Imparare ad imparare.

| | |
|-----------------------|--|
| Classe 1 ^a | Possiede le sue prime nozioni di base. |
| Classe 2 ^a | Possiede le sue prime nozioni di base e prende parzialmente coscienza del proprio processo di apprendimento. |
| Classe 3 ^a | Possiede le sue prime conoscenze e nozioni di base per organizzare nuove informazioni. |
| Classe 4 ^a | Possiede conoscenze e nozioni di base per ricercare e organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. |
| Classe 5 ^a | Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare e organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. |

Competenza n°6: Competenze sociali e civiche

| | |
|---------------------------------------|---|
| Classe 1 ^a | Rispetta le regole condivise. Attiva comportamenti tesi al raggiungimento dell'autonomia personale. |
| Classe 2 ^a | Rispetta le regole condivise e attua prime forme di collaborazione. Attiva comportamenti tesi al raggiungimento dell'autonomia personale, riconosce gli altri e i loro bisogni . |
| Classe 3 ^a | Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri e comprende l'importanza di assunzione di incarichi e responsabilità. Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. |
| Classi 4 ^a /5 ^a | Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme agli altri |

Competenza n°7: Spirito di iniziativa

| | |
|---------------------------------------|---|
| Classe 1 ^a | Si avvia alla produzione di semplici artefatti in modo creativo. |
| Classe 2 ^a | Dimostra originalità nel realizzare semplici artefatti. |
| Classe 3 ^a | Dimostra originalità nel realizzare semplici progetti creativi. Inizia ad assumersi le proprie responsabilità. Chiede aiuto quando si trova in difficoltà. |
| Classi 4 ^a /5 ^a | Dimostra originalità e spirito d'iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. |

Competenza n°8: Consapevolezza ed espressione culturale.

| | |
|--|--|
| Classe 1 ^a | Osserva, descrive e si orienta nello spazio vissuto e utilizza le categorie temporali. Possiede le sue prime nozioni di base. |
| | Mette parzialmente in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in sé. |
| | Si esprime in modo spontaneo utilizzando il linguaggio corporeo, sonoro e grafico-pittorico. |
| Classe 2 ^a | Osserva e descrive ambienti della realtà circostante e si orienta nel tempo per organizzare informazioni relative alla propria esperienza. Possiede le sue prime nozioni di base e prende parzialmente coscienza del proprio processo di apprendimento |
| | Mette in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in sé per creare coesione con i compagni. |
| | Si esprime in modo spontaneo utilizzando i linguaggi motori, musicali e grafico-pittorici in relazione alle proprie attitudini. |
| Classe 3 ^a | Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato agli ambienti. Possiede le sue prime conoscenze e nozioni di base per organizzare nuove informazioni |
| | Comprende sè stesso e gli altri e riconosce diverse identità in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. |
| | Si esprime in modo spontaneo utilizzando i linguaggi motori, musicali e grafico-pittorici in relazione alle proprie attitudini. |
| Classi 4 ^a / 5 ^a | Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. |
| | Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. |
| | In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali. |

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

| <u>COMPETENZA CHIAVE n.1</u> | |
|--|--|
| <i>Comunicare nella madrelingua e lingua di istruzione.</i> | |
| Classe prima | L'alunno ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre semplici testi, di esprimere le proprie idee. |
| Classe seconda | L'alunno ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre testi, di esprimere le proprie idee con un registro linguistico adeguato. |
| Classe terza | L'alunno ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. |
| <u>COMPETENZA CHIAVE n.2</u> | |
| <i>Comunicare nelle lingue straniere.</i> | |
| Classe prima | È in grado di esprimersi a livello essenziale in lingua inglese e in una seconda lingua europea ed inizia ad esprimersi, in situazioni di vita quotidiana molto semplici. Comincia ad utilizzare la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. |
| Classe seconda | È in grado di interagire in lingua inglese e in una seconda lingua europea e di affrontare una breve comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza in modo semplice la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. |
| Classe terza | È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione. |
| <u>COMPETENZA CHIAVE n.3</u> | |
| <i>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.</i> | |
| Classe prima | Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico –tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare semplici problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Comprende i limiti delle affermazioni che riguardano questioni semplici. |
| Classe seconda | Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico –tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni abbastanza complesse. |
| Classe terza | Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. |

| <u>COMPETENZA CHIAVE n.4</u> | |
|--------------------------------------|--|
| <i>Competenze digitali.</i> | |
| Classe prima | Utilizza con consapevolezza le tecnologie per ricercare e produrre dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di semplici problemi. |
| Classe seconda | Utilizza con consapevolezza le tecnologie per ricercare e produrre dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. |
| Classe terza | 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. |
| <u>COMPETENZA CHIAVE n.5</u> | |
| <i>Imparare ad imparare.</i> | |
| Classe prima | Possiede conoscenze e nozioni di base ed è capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni e, opportunamente guidato, si impegna in nuovi apprendimenti. |
| Classe seconda | Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti in modo autonomo. |
| Classe terza | Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. |
| <u>COMPETENZA CHIAVE n.6</u> | |
| <i>Competenze sociali e civiche.</i> | |
| Classe prima | L'alunno ha consapevolezza del valore delle regole, dello "star bene" proprio e altrui. Acquisisce consapevolezza delle regole nell'ambito della società civile, attuando esperienze relazionali a livello personale e in contesti sociali diversi. |
| Classe seconda | L'alunno comprende l'importanza del benessere fisico e di un corretto stile di vita. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri. |
| Classe terza | Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri. |
| <u>COMPETENZA CHIAVE n.7</u> | |
| <i>Spirito di iniziativa.</i> | |
| Classe prima | Manifesta spirito di iniziativa e chiede aiuto quando si trova in difficoltà. Si avvia alla produzione di progetti sui temi della creatività. |
| Classe seconda | Sperimenta originalità e spirito di iniziativa nella produzione di idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. |
| Classe terza | Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. |

COMPETENZA CHIAVE n.8

Consapevolezza ed espressione culturale.

| | |
|----------------|---|
| Classe prima | Riconosce le diverse identità e le diverse tradizioni culturali e religiose. |
| | Si orienta nello spazio e nel tempo in relazione ai sistemi culturali della società. |
| | Conosce ed utilizza le proprie potenzialità, anche in ambito espressivo, e sviluppa la consapevolezza dei propri limiti. |
| Classe seconda | Riconosce le diverse identità, rispettando le tradizioni culturali e religiose. |
| | Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi culturali della società. |
| | Ha consapevolezza delle proprie potenzialità ed utilizza le tecniche e gli elementi principali dei linguaggi espressivi: gestuale, visivo e musicale. |
| Classe terza | Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. |
| | Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società. |
| | In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali. |