



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



ISTITUTO COMPRESIVO SANTA VENERINA

e-mail: ctic8aq00e@istruzione.it - pec: ctic8aq00e@pec.istruzione.it

CM – CTIC8AQ00E - sito web: www.icsantavenerina.edu.it

C.F. 81003130879 – Codice Univoco: UF4XDZ

Curricolo Verticale *per competenze*



In vigore dall'anno scolastico 2014-2015
Revisionato per il triennio 2022-2025

*« ... L'Istituto Comprensivo è uno spazio professionale
che invita i suoi "abitanti" a rimettersi in discussione,
ad assumersi responsabilità comuni
sull'educazione di una generazione di ragazzi.
Sul piano istituzionale fare "comprensivo"
significa "fare comunità";
l'istituto è un frutto della governance territoriale;
deve prevalere il gusto dell'autogoverno,
dell'assunzione di responsabilità;
ci deve essere uno stile, un metodo di lavoro;
percorsi fortemente condivisi,
in un fitto dialogo con gli operatori scolastici»
(G. Cerini 2006)*



Sommario

Curricolo Verticale	<i>pag. 4</i>
Cosa sono le competenze?	<i>pag. 5</i>
Concetto europeo di competenze	<i>pag. 6</i>
Perché costruire un Curricolo Verticale per competenze?	<i>pag. 7</i>
Quali sono i riferimenti normativi?	<i>pag. 8</i>
Cittadinanza e Costituzione	<i>pag. 9</i>
Educazione Civica	<i>pag. 10</i>
Competenze Chiave di Cittadinanza	<i>pag. 12</i>
Insegnare per competenze cosa comporta?	<i>pag. 14</i>
Didattica interattiva e dialogata	<i>pag. 15</i>
Finalità del Curricolo	<i>pag. 15</i>
Traguardi e strumenti di valutazione: una regia comune	<i>pag. 16</i>
Rubrica di valutazione	<i>pag. 17</i>
Struttura del Curricolo Verticale	<i>pag. 18</i>
SEZIONE CURRICOLO SCUOLA INFANZIA	<i>pag. 19</i>
SEZIONE CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G.	<i>pag. 51</i>
Comunicazione nella Madre Lingua	<i>pag. 52</i>
Comunicazione nelle Lingue Straniere	<i>pag. 72</i>
Competenza Matematica	<i>pag. 86</i>
e Competenze di base in Geografia, Scienza,	<i>pag. 108</i>
Tecnologia	<i>pag. 121</i>
Competenza Digitale	<i>pag. 138</i>
Imparare ad Imparare	<i>pag. 153</i>
Competenze Sociali e Civiche	<i>pag. 164</i>
Spirito di Iniziativa e Imprenditorialità	<i>pag. 175</i>
Consapevolezza ed Espressione Culturale - Storia	<i>pag. 195</i>
Musica - Arte e Immagine	<i>pag. 206</i>
Educazione Fisica	<i>pag. 221</i>
	<i>pag. 238</i>

CURRICOLO VERTICALE

Il Curricolo dell'Istituto Comprensivo di Santa Venerina, costituisce l'insieme dei saperi e delle attività che la nostra scuola propone ai propri alunni.

Esso rappresenta il percorso formativo che uno studente compie dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria 1° grado; rappresenta l'esito della riflessione condotta per coniugare le nuove istanze culturali con i bisogni del territorio e mira a costruire una continuità educativa, metodologica e di apprendimento dei tre ordini di scuola che costituiscono l'istituto.

Sulla base delle Indicazioni Nazionali per il Curricolo, tutti docenti, riuniti in appositi Dipartimenti, hanno elaborato il Curricolo delle Competenze, definendo conoscenze ed abilità per ogni classe del primo ciclo dell'ordinamento scolastico.

Il Curricolo si articola attraverso le competenze chiave, approvate dal Parlamento e il Consiglio europeo, nella Raccomandazione del 18 dicembre 2006, sulla base delle Linee Guida sancite nella Strategia di Lisbona in materia di istruzione e formazione.

Le competenze specifiche che fanno capo alle discipline per la Scuola Primaria e Secondaria 1° grado e ai Campi di esperienza per la Scuola dell'Infanzia sono state incardinate nelle competenze chiave europee, perseguendo finalità specifiche poste in continuità orizzontale con l'ambiente di vita dell'alunno e verticale fra i vari gradi di scuola.

Esso definisce le competenze articolate in conoscenze e abilità, individuando percorsi che chiamano in causa i saperi, le abilità disciplinari, le risorse del territorio e dell'ambiente, le attività laboratoriali e le uscite didattiche per concorrere allo sviluppo integrale dell'alunno.

Sono stati individuati e condivisi gli Indicatori delle competenze, i criteri, gli strumenti di valutazione e la definizione di aree progettuali che valorizzano l'esperienza degli alunni ed esprimono la peculiarità del territorio.

Nell'ottica di "una scuola di tutti e di ciascuno", il curricolo, si propone, inoltre, di attivare specifiche strategie e percorsi personalizzati per gli allievi con disabilità e/o con bisogni educativi speciali, in coerenza con i principi dell'inclusione delle persone e dell'integrazione delle culture, considerando l'accoglienza della diversità un valore irrinunciabile, nonché adeguate misure per la prevenzione e il recupero della dispersione scolastica e del fallimento formativo precoce, anche in collaborazione con gli enti locali e le altre agenzie educative.

Il presente curricolo, a decorrere dall'anno scolastico 2020-2021, viene integrato dal Curricolo Verticale di Educazione Civica, in riferimento all'introduzione dell'insegnamento trasversale dell'educazione civica, a quanto previsto dalla legge 20 agosto 2019, n. 92, e dal D.M. 22 giugno 2020, n. 35, di adozione delle Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica, rientrante tra le attività di aggiornamento del PTOF, (nota ministeriale n.17377 del 28 settembre 2020).

COSA SONO LE COMPETENZE?

Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per lo sviluppo personale e la realizzazione di sé, per conquistare la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

«La competenza si acquisisce con l'esperienza: il principiante impara in situazioni di apprendimento nel fare insieme agli altri. Quando l'alunno saprà in autonomia utilizzare saperi e abilità anche fuori della scuola per risolvere i problemi della vita, vorrà dire che gli insegnanti hanno praticato una didattica per competenze. Avere competenza significa, infatti, utilizzare anche fuori della scuola quei comportamenti colti promossi nella scuola»

(Giancarlo Cerini)

CONCETTO EUROPEO DI COMPETENZE?

Quadro europeo delle qualifiche-Definizioni QEQ 2007

LESSICO CONDIVISO

- **Conoscenze:** indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro. Le conoscenze sono descritte come teoriche o pratiche.
- **Abilità:** indicano la capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi. Le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo o creativo), e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti).
- **Competenza:** "comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia."



PERCHÉ COSTRUIRE UN CURRICOLO PER COMPETENZE?

Se prima la Scuola doveva dare a tutti opportunità di accesso all'istruzione, ora c'è la necessità di dare opportunità di successo, per inserire i ragazzi nel mondo di oggi, migliorando la qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento.

SU COSA DEVE PUNTARE L'INSEGNAMENTO-APPRENDIMENTO?

- **"Discontinuità utile"**

Intesa come sviluppo di competenze, da realizzare attraverso la predisposizione di una serie di ambienti di apprendimento, differenziati e progressivamente arricchiti.

- **Riunire i saperi delle varie discipline**

la conoscenza non si ha con la frammentazione ma con l'unione. Ciò significa avvicinare il lato pratico a quello teorico, ovvero padroneggiare le conoscenze, la propria emotività e le attitudini per essere in grado di affrontare una situazione nuova, un problema reale.

- **Organizzazione delle conoscenze**

Sulla base di operazioni di interconnessione e di separazione; processo circolare: dalla separazione al collegamento e dal collegamento alla separazione; privilegiare la sintesi, concepire ciò che connette e dà senso agli eventi.

Il curriculum per competenze è perciò: essenziale, progressivo, unitario e si sviluppa secondo una spirale.



QUALI SONO I RIFERIMENTI NORMATIVI?

- **Il Regolamento dell'Autonomia, D.P.R. n.275/99**

prevede un'autonomia progettuale, organizzativa, didattica, di ricerca che lascia la più ampia libertà progettuale e metodologica agli insegnanti;

- **Le Indicazioni 2012**

assumono come orizzonte un curriculum verticale dai 3 ai 14 anni; sollecitano le scuole a produrre diverse organizzazioni, a seconda del contesto e delle risorse; richiedono di mettere in atto:

- una progettazione comune tra ordini di scuola
- una progettazione comune tra docenti di diverse discipline.

Il curriculum verticale per competenze presuppone:

- la centralità del processo di insegnamento-apprendimento
- il passaggio da una prevalenza dell'aspetto trasmissivo a quello di mediazione culturale
- l'emergere di nuove responsabilità, funzioni, compiti
- il bisogno di conciliare l'autonomia culturale professionale di ogni singolo insegnante con la collegialità e la cooperazione (autonomia "funzionale" delle scuole di Giancarlo Cerini).



CITTADINANZA E COSTITUZIONE

Le Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (2012) danno voce ad una nuova idea di Cittadinanza e Costituzione e dedicano un paragrafo al tema, in cui si afferma fra l'altro:

«Obiettivi irrinunciabili dell'educazione alla cittadinanza sono la costruzione del senso di legalità e lo sviluppo di un'etica della responsabilità, che si realizzano nel dovere di scegliere e di agire in modo consapevole e che indicano l'impegno a elaborare idee e a promuovere azioni finalizzate al miglioramento continuo del proprio contesto di vita, a partire dalla vita quotidiana a scuola e dal personale coinvolgimento in routine consuetudinarie che possono riguardare la pulizia e il buon uso dei luoghi, la cura del giardino o del cortile, la custodia dei sussidi, la documentazione, le prime forme di partecipazione alle decisioni comuni, le piccole riparazioni, l'organizzazione del lavoro comune, ecc.».

«Accanto ai valori e alle competenze inerenti la cittadinanza, la scuola del primo ciclo include nel proprio curricolo la prima conoscenza della Costituzione della Repubblica italiana. Gli allievi imparano così a riconoscere e a rispettare i valori sanciti e tutelati nella Costituzione, in articolare i diritti inviolabili di ogni essere umano (art.2), il riconoscimento della pari dignità sociale (art.3), il dovere di contribuire in modo concreto alla qualità della vita della società (art.4), la libertà di religione (art.8), le varie forme di libertà (artt.13-21). Imparano altresì l'importanza delle procedure nell'esercizio della cittadinanza e la distinzione tra diversi compiti, ruoli e poteri. Questo favorisce una prima conoscenza di come sono organizzate la nostra società (artt.35-54) e le nostre istituzioni politiche (artt.55-96). Al tempo stesso contribuisce a dare un valore più largo e consapevole alla partecipazione alla vita della scuola intesa come comunità che funziona sulla base di regole condivise».

Si tratta di opportune indicazioni esemplificative, che collegano il nesso fra i principi etici, le norme costituzionali e la prassi della vita quotidiana.

Ciò vale ovviamente anche per il non citato titolo II, relativo agli articoli 29-34, che riguardano i Rapporti etico-sociali, ossia famiglia, salute, scuola.

EDUCAZIONE CIVICA

La legge 92 del 20 agosto 2019 ha introdotto, a partire dall'anno scolastico 2020-2021, l'insegnamento trasversale dell'educazione civica nel primo e secondo ciclo d'istruzione, integrato da iniziative di sensibilizzazione ad una cittadinanza responsabile nella scuola dell'infanzia.

La declinazione dell'educazione civica in modo trasversale nelle discipline scolastiche rappresenta una scelta "fondante" del nostro sistema educativo, contribuendo a *«formare cittadini responsabili e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri»* (Legge 92). I nuclei tematici dell'insegnamento sono precisati nel comma 2 dell'articolo 1 della Legge 20 agosto 2019, n.92:

1. **Conoscenza della Costituzione italiana e delle istituzioni dell'Unione europea**, per sostanziare in particolare la condivisione e la promozione dei principi di legalità
2. **Cittadinanza attiva e digitale**
3. **Sostenibilità ambientale e diritto alla salute e al benessere della persona.**

Le finalità dell'educazione civica (cfr. art. 1, 2, 3, 4, 5 legge n.92/2019)

- Sviluppare la conoscenza e la comprensione delle strutture e dei profili sociali, economici, giuridici, civici e ambientali della società.
- Contribuire a formare cittadini responsabili e attivi.
- Promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri.
- Sviluppare la conoscenza della Costituzione italiana.
- Sviluppare la conoscenza delle Istituzioni dell'Unione Europea.
- Promuovere la condivisione dei principi di legalità, cittadinanza attiva e digitale, sostenibilità ambientale, diritto alla salute e al benessere della persona.

- Alimentare e rafforzare il rispetto nei confronti delle persone, degli animali e della natura.

La norma inserisce, all'interno del curricolo di istituto, l'insegnamento trasversale dell'educazione civica, per un orario complessivo annuale che non può essere inferiore alle 33 ore annue; i docenti ne cureranno l'attuazione, nel corso dell'anno scolastico, trasversalmente in tutte le discipline.

L'insegnamento trasversale dell'educazione civica è oggetto di valutazione intermedia e finale. Il docente coordinatore della disciplina ha il compito di acquisire gli elementi conoscitivi dagli altri docenti e formulare la proposta di voto espressa in decimi, per la Scuola Secondaria I G.; mentre per la scuola primaria, la valutazione viene espressa da un giudizio descrittivo, sulla base delle disposizioni della nota del 4 dicembre, la quale trasmette l'ordinanza e le linee guida relative alle nuove modalità di formulazione del giudizio descrittivo nelle scuole primarie.

I nuclei concettuali di Educazione Civica sono stati inseriti, nel presente curricolo, nella competenza chiave europea "Competenze Sociali e Civiche" e sono altresì sviluppati nel Curricolo di Educazione Civica. Quest'ultimo, articolato in tre sezioni: Scuola Infanzia, Scuola Primaria, Scuola Secondaria I G., tendo presente le Competenze al termine del primo ciclo di istruzione (Linee Guida giugno 2020) riferite ai tre nuclei concettuali di Cittadinanza, Sviluppo Sostenibile e Cittadinanza Digitale, per ogni sezione, prevede:

- a) Obiettivi Specifici di Apprendimento declinati in Abilità, Conoscenze, Contenuti;
- b) Compiti significativi
- c) Evidenze

Il Curricolo Verticale di Educazione Civica, in versione integrale, trasversale a tutte le discipline, per i tre ordini di scuola: Infanzia, primaria e Secondaria di I grado, è consultabile sul sito della scuola <http://www.icsantavenerina.gov.it>

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

Contenute nell'Allegato 2 del DM n.139/2007

Costruzione del sé

Imparare ad imparare: organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di lavoro e di studio.

Progettare: formulare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.

Relazioni con gli altri

- comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, **Comunicare** simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali);

-rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).

Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

Agire in modo autonomo e responsabile: sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni

riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole le responsabilità.

Positiva interazione con la realtà naturale e sociale

Risolvere problemi: affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.

Individuare collegamenti e relazioni: individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.

Acquisire ed interpretare l'informazione: acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.



INSEGNARE PER COMPETENZE COSA COMPORTA?

- Centratura sull'allievo. Vanno limitate tutte le attività nelle quali è il docente ad avere il ruolo di attore principale (lezioni frontali, dimostrazioni, sintesi proposte ...).
- Mobilitazione di un insieme integrato di risorse differenti. Devono essere attività che richiedono risorse di varia natura (capacità, conoscenze, abilità operative ...), che devono essere articolate tra loro.
- Esercizio diretto della competenza attesa. Proporre attività che mettano l'allievo in condizione di esercitare direttamente una certa competenza (Es.: costruire un gioco seguendo le istruzioni; costruire figure o piante, tenendo conto delle descrizioni scritte ..., attività da svolgere a partire da una lettura autonoma).
- Significatività: l'attività proposta deve fare riferimento il più possibile all'esperienza dell'allievo, deve coinvolgerlo, orientandolo verso un obiettivo che dia senso alla sua azione (leggere per cercare un'informazione ...).
- Novità: l'attività da proporre deve fare riferimento a situazioni relativamente nuove; devono essere situazioni nuove con elementi familiari che consentano di inquadrare il compito e le risorse necessarie ad affrontarlo.



DIDATTICA INTERATTIVA E DIALOGATA

Il curricolo verticale per competenze si avvale di una didattica interattiva e dialogata che non abusa della lezione espositiva, per cui le discipline coinvolte vengono segmentate in percorsi specifici che rappresentano una parte significativa, unitaria ed organica di un percorso formativo disciplinare e interdisciplinare.

Si sperimenta un metodo di lavoro basato sui processi da attivare, su capacità metacognitive, emotivo, affettive, identitarie, etico-relazionali, senso-motorie, percettive, che un soggetto mette in campo di fronte a un problema o compito autentico da risolvere.

Il concetto di competenza, quindi, si coniuga con un modello di insegnamento/apprendimento che mette in gioco il ruolo dei processi di elaborazione personale delle conoscenze; i contenuti disciplinari, considerati in forma integrata, devono costituire risorse fondamentali.

FINALITÀ DEL CURRICOLO

Sviluppo delle competenze fondamentali

«Le competenze chiave europee come precisa la Premessa delle Indicazioni 2012, rappresentano, la finalità generale dell'istruzione e dell'educazione e spiegano le motivazioni dell'apprendimento stesso, attribuendogli senso e significato»

- **Una concezione non nozionistica del sapere, interessata non tanto a ciò che un alunno sa, ma a quello che sa fare e sa diventare con quello che sa.**
- **Le competenze che si sviluppano grazie all'apprendimento scolastico sono legate alla specificità dei saperi che vengono fatti incontrare all'alunno e sono, perciò, intimamente intessute di contenuti culturali.**
- **In questo, senso le discipline sono potenti mezzi formativi, per i metodi che forniscono e per i sistemi concettuali che consentono di costruire.**

TRAGUARDI E STRUMENTI DI VALUTAZIONE UNA REGIA COMUNE

INSEGNARE - APPRENDERE - VALUTARE INSIEME ...

I risultati di apprendimento/competenze da perseguire sono riferite al DM 139/2007, ai vecchi indicatori della OM 236/1993 e alle Linee Guida per i PSP di Trento.

- **Le abilità** si riferiscono agli obiettivi di apprendimento;
per la classe III e V scuola primaria e per la classe III secondaria sono stati riportati fedelmente dalle Indicazioni nazionali, e sulla loro base sono state definite quelle per le altre classi, così come per la scuola dell'infanzia.
- **Le conoscenze** si riferiscono ai contenuti delle discipline e dei campi di esperienze conosciuti da tutti noi.

La **valutazione di una competenza** viene espressa mediante uno strumento condiviso: la **rubrica di valutazione**; nella formulazione dei livelli di padronanza sono, dunque, reperibili i Traguardi delle Indicazioni, mentre per quanto riguarda il livello terzo e il livello quinto sono, rispettivamente, i **Traguardi prescritti** dalle Indicazioni alla fine della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, nonché i traguardi relativi ad ogni campo di esperienza per la scuola dell'infanzia.

VALUTARE LE COMPETENZE: RUBRICHE VALUTATIVE



Mario Castoldi

RUBRICA DI VALUTAZIONE

La rubrica si articola in: 4 livelli per la scuola dell'infanzia e 5 livelli per la scuola primaria e secondaria 1° grado. I primi 3 attesi nella scuola primaria, il quarto e il quinto nella scuola secondaria di primo grado; in particolare il quinto rappresenta il livello atteso alla fine del primo ciclo di istruzione.

La certificazione di competenze serve per attribuire a ciascuno, nelle diverse competenze, la padronanza effettivamente posseduta, al di là dell'anno di studio, dell'età anagrafica ecc. I livelli non corrispondono agli anni di scuola, quindi un alunno di quinta, ad esempio, in talune competenze potrebbe avere il livello 3, in talune il 2, magari in qualcuna anche il 4, a seconda del suo effettivo percorso evolutivo.



La competenza è come un iceberg. La parte che emerge è relativa alle conoscenze e le abilità (Skills), che sono visibili, misurabili, quindi extrasoggettive. La parte sommersa riguarda l'aspetto intrasoggettivo, non visibile, che muove un soggetto ad agire.

STRUTTURA DEL CURRICOLO

Il curricolo segue una articolazione a partire dalle otto competenze chiave europee nelle quali vengono incardinate le *competenze specifiche* che fanno capo:

- ai campi di esperienza per la Scuola dell'Infanzia
- alle discipline per la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria 1°G.

Per ogni sezione (Infanzia - Primaria - Secondaria) relativamente alla Competenza alle discipline per la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria 1°G da sviluppare, i quadri di riferimento sono composti da:

Sezione A: Competenze - Abilità - Conoscenze

(Le competenze non sono diverse nei vari cicli scolastici sono piuttosto differenti le abilità o la complessità con cui si affrontano le conoscenze).

Sezione B:

➤ **Compiti significativi**

Sono soltanto meri esempi di attività da affidare agli alunni. La competenza non è un oggetto fisico, ma un sapere agito. Noi la vediamo e possiamo apprezzarla solamente se viene agita in contesto, per risolvere problemi e gestire situazioni. Quindi non potremmo mai né perseguirla, né valutarla, se non affidassimo agli alunni dei compiti non banali che essi portano a termine in autonomia e responsabilità, utilizzando i saperi posseduti, ma anche reperendone di nuovi.

➤ **Evidenze**

Rappresentano il nucleo essenziale della competenza; sono aggregati di compiti, di performance che - se portati a termine dagli alunni con le occasioni e le consegne in modo che gli alunni, nello svolgimento di compiti significativi, di unità di apprendimento/autonomia e responsabilità, ancorché in modo graduato per complessità e difficoltà nel corso degli anni -, testimoniano l'agire competente. Gli insegnanti struttureranno, nel lavoro quotidiano, possano agire in modo da mostrare le "evidenze" e i livelli di competenza posseduti. Quando possibile, le "evidenze" fanno riferimento alle prescrizioni dei Traguardi delle Indicazioni.

Sezione C: Rubrica di Valutazione/Livelli di padronanza = viene valutata la competenza chiave nel suo complesso.

Il Curricolo Verticale, pertanto, fissa gli obiettivi di apprendimento e i traguardi di competenze da raggiungere per ogni annualità in un'ottica di progressione verticale che attraversa le dimensioni nelle quali si struttura la conoscenza.

SEZIONE CURRICOLO SCUOLA INFANZIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA (prevalenti e trasversali)
COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
COMPETENZE DI BASE DI MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO - TUTTI
COMPETENZA DIGITALE	IMMAGINI, SUONI, COLORI - TUTTI
IMPARARE AD IMPARARE	TUTTI
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	IL SÈ E L'ALTRO - TUTTI
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	TUTTI
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IL CORPO E IL MOVIMENTO - IMMAGINI, SUONI, COLORI - TUTTI



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA
SCUOLA INFANZIA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ 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.	
ABILITÀ ✓ 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 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. Riprodurre e confrontare scritture. ✓ Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.	
CONOSCENZE ✓ 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 e gli 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.	

COMPITI SIGNIFICATIVI

- ✓ Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.
- ✓ A partire da 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.

SEZIONE C: 4 Livelli di Padronanza**Rubrica di Valutazione****1° LIVELLO**

- ✓ Si esprime attraverso cenni, parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste "qui e ora"; nomina oggetti noti.
- ✓ Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.
- ✓ Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc.
- ✓ Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.

- ✓ Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.

2° LIVELLO

- ✓ Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.
- ✓ Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.
- ✓ Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo su domande stimolo dell'insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi.
- ✓ Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.

3° LIVELLO

- ✓ Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.
- ✓ Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante.
- ✓ Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.
- ✓ Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni.
- ✓ Ascolta narrazioni o letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali.
- ✓ Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni.
- ✓ A partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto.
- ✓ Distingue i simboli delle lettere dai numeri.
- ✓ Copia il proprio nome.
- ✓ Dato un esempio, sa sillabare parole bisillabe o trisillabe piane e, viceversa, udita una sillabazione, ricostruisce la parola.
- ✓ Invento parole; ipotizza il significato di parole non note.

4° LIVELLO

- ✓ Si esprime attraverso la lingua, utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi coerenti e coesi, quando riferisce esperienze personali, vissuti, chiede informazioni, esprime bisogni.

- ✓ Comprende e utilizza correttamente i nessi temporali e causali riferiti a esperienze vissute o a narrazioni semplici.
- ✓ Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto.
- ✓ Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri.
- ✓ Riferisce in modo semplice, ma coerente la trama sommaria di un racconto ascoltato individuando le informazioni esplicite e formulando ipotesi su informazioni implicite, servendosi delle domande orientative dell'insegnante.
- ✓ Esegue consegne e indicazioni anche di una minima complessità (doppie) impartite dall'insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso.
- ✓ Inventa, insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie, giochi e passatempi; l'interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni.
- ✓ Inventa semplici rime e filastrocche.
- ✓ Ricostruisce una trama a partire da sequenze illustrate e, viceversa, illustra un racconto con sequenze o traducendo l'argomento principale in unica illustrazione.
- ✓ Scrive da solo il proprio nome.
- ✓ Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole. Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole.
- ✓ Inventa parole anche a partire da radici di parole note; ipotizza e ricostruisce il significato di parole non note a partire dal suono o dal contesto.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
SCUOLA INFANZIA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza. ✓ Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.	
<i>Ricezione orale (ascolto)</i> ✓ Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. <i>Produzione orale</i> ✓ 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.	
CONOSCENZE ✓ 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 INFANZIA SEZIONE B: Compiti significativi ed Evidenze	
COMPITI SIGNIFICATIVI ✓ Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti. ✓ Presentarsi. ✓ Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole-frase in lingua straniera.	
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.	

SEZIONE C: 4 Livelli di Padronanza
Rubrica di Valutazione

1° LIVELLO

- ✓ Ascolta musica e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante.

2° LIVELLO

- ✓ Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante.
- ✓ Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria.
- ✓ Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.

3° LIVELLO

- ✓ Nomina con il termine in lingua straniera gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente.
- ✓ Sa utilizzare in modo pertinente semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc.
- ✓ Riproduce filastrocche e canzoncine.
- ✓ Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato.

4° LIVELLO

- ✓ Utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori.
- ✓ Traduce in italiano semplicissime frasi proposte dall'insegnante (es. *The sun is yellow; I have a dog*, ecc.).
- ✓ Recita poesie e canzoncine imparate a memoria.
- ✓ Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, quando può utilizzare i termini che conosce.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO- SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA INFANZIA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ 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, nelle 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.	
ABILITÀ ✓ 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. ✓ 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.

CONOSCENZE

- ✓ Concetti temporali: (prima, dopo, durante, 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, su, giù, 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.

SCUOLA INFANZIA

SEZIONE B: Compiti significativi ed Evidenze

COMPITI SIGNIFICATIVI

- ✓ Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata.
- ✓ Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc.
- ✓ Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio = carnevale, ecc).
- ✓ Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane.
- ✓ Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra".
- ✓ Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc.

- ✓ Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali).
- ✓ Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle.
- ✓ 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.

EVIDENZE

- ✓ Utilizza organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio.
- ✓ Mette 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.
- ✓ Osserva e individua caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi.
- ✓ Raggruppa, ordina, seriar oggetti; effettuar corrispondenze biunivoche, realizza sequenze grafiche, ritmi, ecc.
- ✓ Utilizza quantificatori; numerare.
- ✓ Utilizza manufatti tecnologici e sa spiegarne la funzione e il funzionamento.
- ✓ Distingue e individua le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano.
- ✓ Utilizza semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.

SEZIONE C: 4 Livelli di Padronanza Rubrica di Valutazione

1° LIVELLO

- ✓ Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.).
- ✓ Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante.
- ✓ Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.
- ✓ Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.).
- ✓ Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.
- ✓ Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo ...).
- ✓ Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.

2° LIVELLO

- ✓ Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.
- ✓ Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.
- ✓ Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cerchi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu ...).
- ✓ Riproduce ritmi sonori e grafici.
- ✓ Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.
- ✓ Colloca gli oggetti negli spazi corretti.
- ✓ Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.
- ✓ Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.).
- ✓

3° LIVELLO

- ✓ Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.
- ✓ Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.
- ✓ Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.
- ✓ Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura.
- ✓ Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (un anziano, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)
- ✓ Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.
- ✓ Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate, (i bottoni grandi e gialli ...).
- ✓ Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura.
- ✓ Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10.
- ✓ Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze.
- ✓ Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.
- ✓ Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.

4° LIVELLO

- ✓ Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante, se riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate.

- ✓ Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e ordina in una semplice linea del tempo eventi salienti della propria storia personale; racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute.
- ✓ Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione.
- ✓ Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti (estate = vacanze; natale = inverno, ecc.)
- ✓ Utilizza con proprietà i concetti topologici: sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti.
- ✓ Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri; in classificazioni o seriazioni date di oggetti o rappresentate graficamente, individua, a richiesta, i criteri e gli eventuali elementi estranei.
- ✓ Inventa sequenze grafiche spiegandone la struttura.
- ✓ Utilizza correttamente i quantificatori "alcuni", "una parte".
- ✓ Confronta quantità utilizzando stimoli percettivi; orientato, verifica attraverso la conta (Es. la collana più lunga ha necessariamente più elementi rispetto alla collana corta?).
- ✓ Utilizza manufatti meccanici e tecnologici (giochi, strumenti), spiegandone la funzione e il funzionamento dei più semplici
- ✓ Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE
SCUOLA INFANZIA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
CAMPO DI ESPERIENZA	TUTTI I CAMPI
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	
ABILITÀ ✓ 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, ecc. ✓ 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. ✓ Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. ✓ Visionare immagini, opere artistiche, documentari.	
CONOSCENZE ✓ Il computer e i suoi usi. ✓ Mouse. ✓ Tastiera. ✓ Icone principali di Windows e di Word. ✓ Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili, ecc.).	
SCUOLA INFANZIA SEZIONE B: Compiti significativi ed Evidenze	
COMPITI SIGNIFICATIVI ✓ 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. ✓ Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.	

- ✓ Visionare immagini, opere artistiche, documentari.

EVIDENZE

- ✓ Utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche (con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante).
- ✓ Utilizza tastiera e mouse.
- ✓ Apre icone e files.
- ✓ Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici.
- ✓ Utilizza il computer per visionare immagini, documentari, testi multimediali.

SEZIONE C: 4 Livelli di Padronanza Rubrica di Valutazione

1° LIVELLO

- ✓ Assiste a rappresentazioni multimediali.
- ✓ Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.

2° LIVELLO

- ✓ Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi sullo schermo.
- ✓ Visiona immagini presentate dall'insegnante.

3° LIVELLO

- ✓ Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.
- ✓ Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro.
- ✓ Realizza semplici elaborazioni grafiche.
- ✓ Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.
- ✓ Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.
- ✓ Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.

4° LIVELLO

- ✓ Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare.
- ✓ Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.
- ✓ Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.
- ✓ Visiona immagini e documentari.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE
SCUOLA INFANZIA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
CAMPO DI ESPERIENZA	TUTTI I CAMPI
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Acquisire ed interpretare l'informazione. ✓ Individuare collegamenti e relazioni e trasferire in altri contesti. ✓ Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	
ABILITÀ ✓ 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.	
CONOSCENZE ✓ Semplici strategie di memorizzazione. ✓ Schemi, tabelle, scalette. ✓ Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.	
SCUOLA INFANZIA SEZIONE B: Compiti significativi ed Evidenze	
COMPITI SIGNIFICATIVI ✓ 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

- ✓ Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali ...) e spiegarle.
- ✓ Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti.
- ✓ Individua problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive.
- ✓ Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati.
- ✓ Utilizza strumenti predisposti per operare.

SEZIONE C: 4 Livelli di Padronanza Rubrica di Valutazione

1° LIVELLO

- ✓ Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo).
- ✓ Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere.
- ✓ Applica la risposta suggerita.
- ✓ Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.

2° LIVELLO

- ✓ Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.
- ✓ Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni.
- ✓ Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici.

3° LIVELLO

- ✓ Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione.
- ✓ Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.
- ✓ Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche), e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.
- ✓ Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.

4° LIVELLO

- ✓ Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.
- ✓ Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.
- ✓ Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
SCUOLA INFANZIA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
CAMPO DI ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. ✓ Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. ✓ Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. ✓ Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. ✓ Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. ✓ Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. ✓ Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio. ✓ 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.	
ABILITÀ ✓ Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. ✓ Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. ✓ Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. ✓ Rispettare i tempi degli altri. ✓ Collaborare con gli altri. ✓ Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. ✓ Scoprire 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. ✓ Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse. ✓ Scambiare giochi, materiali, ecc.	

- ✓ Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.
- ✓ Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto; essere solidali.
- ✓ 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.

CONOSCENZE

- ✓ Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (Quartiere, Comune, Parrocchia, ecc.).
- ✓ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.
- ✓ Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.
- ✓ Regole della vita e del lavoro in classe.
- ✓ Significato della solidarietà.
- ✓ Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da alunni provenienti da altri luoghi).

SCUOLA INFANZIA

SEZIONE B: Compiti significativi ed Evidenze

COMPITI SIGNIFICATIVI

- ✓ A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.
- ✓ Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche.
- ✓ Paese di provenienza; abitudini alimentari, ecc.; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni.
- ✓ Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni.
- ✓ Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare.
- ✓ Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola.
- ✓ Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza.
- ✓ Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti.
- ✓ Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi.
- ✓ Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità.

EVIDENZE

- ✓ Riferisce propri stati d'animo e li riconosce sugli altri; sa esprimerli in modo appropriato.
- ✓ Conosce e riferisce eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita.

- ✓ Formula ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole.
- ✓ Collabora nel gioco e nel lavoro, portare aiuto.
- ✓ Osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo.
- ✓ Osserva comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente.
- ✓ Osserva comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.
- ✓ Visiona immagini, opere artistiche, documentari.

SEZIONE C: 4 Livelli di Padronanza **Rubrica di Valutazione**

1° LIVELLO

- ✓ Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.
- ✓ Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.
- ✓ Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.
- ✓ Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità.
- ✓ Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.

2° LIVELLO

- ✓ Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.
- ✓ Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.
- ✓ Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto.
- ✓ Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.
- ✓ Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.
- ✓ Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.

3° LIVELLO

- ✓ Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.
- ✓ Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.
- ✓ Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.
- ✓ Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo.

- ✓ Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto.
- ✓ Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto.
- ✓ Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.
- ✓ Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.
- ✓ Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.
- ✓ Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.

4° LIVELLO

- ✓ Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto.
- ✓ Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri.
- ✓ Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo.
- ✓ Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà.
- ✓ Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni.
- ✓ Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, a richiesta dell'adulto.
- ✓ Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi.
- ✓ Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

**SPIRITO DI INIZIATIVA
E IMPRENDITORIALITÀ**

SCUOLA INFANZIA - SEZIONE A: Traguardi formativi

CAMPO DI ESPERIENZA

TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ 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.

ABILITÀ

- ✓ 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, ecc.
- ✓ 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.

CONOSCENZE

- ✓ Regole della discussione.
- ✓ I ruoli e la loro funzione.
- ✓ Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).
- ✓ Fasi di un'azione.
- ✓ Modalità di decisione.

SCUOLA INFANZIA

SEZIONE B: Compiti significativi ed Evidenze

COMPITI SIGNIFICATIVI

- ✓ Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni.
- ✓ Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante), ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare.
- ✓ Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa.
- ✓ "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.

EVIDENZE

- ✓ Prende iniziative di gioco e di lavoro.
- ✓ Collabora e partecipa alle attività collettive.

- ✓ Osserva situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni.
- ✓ Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.
- ✓ Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.
- ✓ Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.
- ✓ Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

SEZIONE C: 4 Livelli di Padronanza Rubrica di Valutazione

1° LIVELLO

- ✓ Esegue compiti impartiti dall'adulto.
- ✓ Imita il lavoro o il gioco dei compagni.

2° LIVELLO

- ✓ Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.
- ✓ Chiede se non ha capito.
- ✓ Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.
- ✓ Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.
- ✓ Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.
- ✓ Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.
- ✓ Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.
- ✓ Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.

3° LIVELLO

- ✓ Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.
- ✓ Si assume spontaneamente compiti e li porta a termine.
- ✓ Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.
- ✓ Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.
- ✓ Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.
- ✓ Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.
- ✓ Opera scelte tra due alternative, motivandole.
- ✓ Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.
- ✓ Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.

4° LIVELLO

- ✓ Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli.
- ✓ Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.
- ✓ Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.
- ✓ Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti.
- ✓ Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.
- ✓ Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.
- ✓ Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri.
- ✓ Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.
- ✓ Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA INFANZIA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
CAMPI DI ESPERIENZA	- IMMAGINI, SUONI E COLORI - IL CORPO E IL MOVIMENTO - RELIGIONE
COMPETENZE SPECIFICHE - IMMAGINI, SUONI E COLORI ✓ Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura).	
ABILITÀ <i>I Suoni</i> ✓ 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, 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. <i>Immagini e Colori</i> ✓ Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici, ecc.). ✓ 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.

CONOSCENZE

- ✓ 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.

SCUOLA INFANZIA

SEZIONE B: Compiti significativi ed Evidenze

COMPITI SIGNIFICATIVI

- ✓ 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.

EVIDENZE

- ✓ Riferisce in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari.
- ✓ Illustra racconti, film, spettacoli.
- ✓ Drammatizza racconti, narrazioni, filmati.
- ✓ Realizza giochi simbolici.

- ✓ Realizza manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche. Esprime semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente.
- ✓ Ascolta brani musicali, segue il ritmo col corpo, esegue semplici danze.
- ✓ Esprime valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati.
- ✓ Riproduce ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera, ecc.).
- ✓ Partecipa al canto corale.

SEZIONE C: 4 Livelli di Padronanza **Rubrica di Valutazione**

1° LIVELLO

- ✓ Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.
- ✓ Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva.
- ✓ Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.
- ✓ Colora su aree estese di foglio.
- ✓ Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.
- ✓ Riproduce semplici ritmi sonori.

2° LIVELLO

- ✓ Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.
- ✓ Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.
- ✓ Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere, su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.
- ✓ Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi.
- ✓ Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.
- ✓ Canta semplici canzoncine.

3° LIVELLO

- ✓ Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende sapendole riferire.
- ✓ Manifesta apprezzamento per opere d'arte ed esprime semplici giudizi estetici seguendo il proprio gusto personale.
- ✓ Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza.
- ✓ Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo.
- ✓ Usa diverse tecniche coloristiche.
- ✓ Partecipa con interesse al gioco simbolico portando contributi personali.

- ✓ Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici.
- ✓ Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.

4° LIVELLO

- ✓ Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, sapendone riferire per sommi capi il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione.
- ✓ Manifesta interesse e apprezzamento per le opere d'arte e i beni culturali del proprio territorio e visti in foto e documentari, valutandoli secondo il proprio gusto estetico personale.
- ✓ Pone domande su di essi, sulla loro funzione e li rappresenta sotto forma di disegni e manufatti plastici.
- ✓ Il disegno e le attività plastico manipolative sono improntate a intenzionalità e buona accuratezza.
- ✓ Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione.
- ✓ Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo personale originale.
- ✓ Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati.
- ✓ Utilizza le note musicali nella produzione sonora, pur non trattandole come lettura o grafia.
- ✓ Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse, portando contributi personali originali.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA INFANZIA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
CAMPI DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO
COMPETENZE SPECIFICHE - IL CORPO E IL MOVIMENTO ✓ 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.	
ABILITÀ ✓ 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.	
CONOSCENZE ✓ 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.	
SCUOLA INFANZIA SEZIONE B: Compiti significativi ed Evidenze	
COMPITI SIGNIFICATIVI	

- ✓ Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio.
- ✓ Denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione.
- ✓ Ideare ed eseguire “danze” per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.
- ✓ 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 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).

EVIDENZE

- ✓ Individua e nomina le parti del proprio corpo e ne descrive le funzioni; individua e riconosce segnali del proprio corpo (respirazione, battito cardiaco, fame, sete, dolore, ecc.).
- ✓ Individua elementi connessi alle differenze di genere.
- ✓ Individua semplici norme di igiene e di salute per proprio corpo e le osserva.
- ✓ Gestisce in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangia utilizzando le posate, si veste e si sveste da solo; utilizza i servizi igienici.
- ✓ Padroneggia gli schemi motori di base statici e dinamici.
- ✓ Controlla la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici.
- ✓ Controlla i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osserva comportamenti atti a prevenire rischi.
- ✓ Esprime intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo.
- ✓ Esegue giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.

SEZIONE C: 4 Livelli di Padronanza Rubrica di Valutazione

1° LIVELLO

- ✓ Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi.
- ✓ Si sveste e si riveste con l’assistenza dell’adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaino e forchetta e maneggia il coltello con la sorveglianza dell’adulto.
- ✓ Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.
- ✓ Indica le parti del corpo su di sé nominate dall’insegnante.

- ✓ Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.
- ✓ Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.

2° LIVELLO

- ✓ Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci.
- ✓ Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.
- ✓ Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti.
- ✓ Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità.
- ✓ Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali. Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.
- ✓ Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare.
- ✓ Segue semplici ritmi attraverso il movimento.
- ✓ Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso motorie; sommariamente nella manualità fine.

3° LIVELLO

- ✓ Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale.
- ✓ Si sveste e si riveste da solo maneggiando anche asole e bottoni, purché di adeguate dimensioni.
- ✓ Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli.
- ✓ Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire.
- ✓ Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.
- ✓ Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.
- ✓ Si muove seguendo accuratamente ritmi.
- ✓ Controlla la coordinazione oculo manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare, colorare).

4° LIVELLO

- ✓ Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli.
- ✓ Maneggia anche indumenti con asole e bottoni e aiuta i compagni più piccoli a lavarsi, vestirsi e svestirsi.

- ✓ Mangia compostamente utilizzando anche il coltello con cibi non duri o comunque non difficili da tagliare.
- ✓ Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte incontestabili.
- ✓ Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze delle violazioni.
- ✓ In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni; ipotizza semplici misure di riduzione della pericolosità.
- ✓ Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi.
- ✓ Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine: colorare, piegare, tagliare lungo una riga, seguire una riga in un foglio riproducendo sequenze grafiche o il proprio nome ...
- ✓ Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze.
- ✓ Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche.
- ✓ Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti.
- ✓ Conosce alcuni comportamenti e situazioni dannosi per la salute (alimentazione, fumo, contatto con sostanze pericolose, ecc.) e adotta soluzioni alla sua portata per farvi fronte, ridurne il rischio, evitarli.



SEZIONE CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	DISCIPLINE (prevalenti e trasversali)
COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	LINGUA ITALIANA - TUTTE
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE	LINGUE STRANIERE - TUTTE
COMPETENZE DI BASE DI MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	MATEMATICA - SCIENZE - GEOGRAFIA - TECNOLOGIA - TUTTE
COMPETENZA DIGITALE	TUTTE
IMPARARE AD IMPARARE	TUTTE
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	TUTTE
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	TUTTE
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	STORIA - MUSICA - ARTE E IMMAGINE - EDUCAZIONE FISICA - TUTTE



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA ITALIANA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ 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.	
ABILITÀ <i>Ascolto e parlato</i> ✓ Ascoltare semplici conversazioni rispettando le regole. ✓ Partecipare nello scambio comunicativo in modo adeguato. ✓ Raccontare una semplice esperienza vissuta o fantastica rispettando l'ordine cronologico. ✓ Ascoltare e comprendere semplici testi. ✓ Effettuare semplici descrizioni con il supporto delle immagini. ✓ Raccontare una storia ascoltata utilizzando un lessico pertinente. <i>Lettura</i> ✓ Leggere un breve testo. ✓ Percepire il senso globale di un breve testo letto. <i>Scrittura</i> ✓ Scrivere sotto dettatura semplici frasi. ✓ Produrre brevi frasi rispettando le principali convenzioni ortografiche. <i>Acquisizione ed espansione nel lessico ricettivo e produttivo</i> ✓ Discriminare in brevi e semplici testi parole non note. ✓ Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche. <i>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</i> ✓ Discriminare le fondamentali convenzioni ortografiche. Percepire il rapporto tra l'ordine delle parole in una semplice frase ed il suo significato.	
CONOSCENZE ✓ Regole per la corretta partecipazione ad una semplice conversazione. ✓ Basilari strutture grammaticali della lingua italiana. ✓ Forme di testo orale: la discussione, il dialogo. ✓ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni in contesti vari. ✓ Struttura della frase minima.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA ITALIANA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ 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.	
ABILITÀ <i>Ascolto e parlato</i> ✓ Partecipare alla conversazione in modo pertinente e rispettando le regole. ✓ Interagire nello scambio comunicativo in modo adeguato alla situazione. ✓ Raccontare oralmente un'esperienza vissuta o una storia fantastica rispettando l'ordine cronologico degli eventi e le relazioni di causa-effetto. ✓ Ascoltare e comprendere semplici testi di diverse tipologie mantenendo l'attenzione ed individuarne il senso globale e/o le informazioni principali. ✓ Ascoltare e comprendere un racconto rispondendo in maniera pertinente a domande sui personaggi e sulle loro azioni ricostruendo le sequenze delle storie. ✓ Effettuare semplici descrizioni con il supporto di immagini. ✓ Raccontare una storia ascoltata sapendo utilizzare un lessico pertinente. <i>Lettura</i> ✓ Padroneggiare la competenza tecnica della lettura sia ad alta voce, curandone l'espressione che silenziosa (lettura strumentale). ✓ Leggere scorrevolmente e comprendere la struttura delle diverse tipologie testuali (racconto realistico, fantastico, testo descrittivo- informativo, la poesia, la filastrocca). ✓ Individuare il senso globale di un testo letto, la sequenza temporale, i personaggi, le azioni, i luoghi. ✓ Ricavare dai testi letti una struttura come modello per riferire un'esperienza personale. <i>Scrittura</i> ✓ Padroneggiare la competenza tecnica della scrittura (scrittura strumentale). ✓ Scrivere sotto dettatura rispettando le convenzioni ortografiche. ✓ Produrre brevi testi strutturati con semplici frasi rispettando le convenzioni ortografiche. ✓ Smontare e rimontare un testo narrativo realistico e/o fantastico individuandone le caratteristiche principali relative alla sua tipologia. <i>Acquisizione ed espansione nel lessico ricettivo e produttivo</i>	

- ✓ Comprendere in brevi e semplici testi il significato di parole non note e sviluppare la capacità di usare il vocabolario.
- ✓ Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- ✓ Riconoscere gli elementi essenziali della frase minima.
- ✓ Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche ed applicarle nella propria produzione.
- ✓ Arricchire il lessico mediante la riflessione sul significato delle parole.
- ✓ Comprendere il rapporto tra l'ordine della parola in una frase ed il suo significato.

CONOSCENZE

- ✓ Regole per la corretta partecipazione ad una conversazione.
- ✓ Principali strutture grammaticali della lingua italiana.
- ✓ Forme di testo orale: il dialogo, la discussione.
- ✓ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni in contesti vari.
- ✓ Semplici testi con schemi-guida.
- ✓ Attività di analisi e comprensione di semplici testi di vario tipo.
- ✓ Struttura essenziale di semplici testi realistici, fantastici, mitologici, descrittivi, informativi, regolativi.
- ✓ Corretto utilizzo dei verbi in una frase.
- ✓ Struttura della frase minima.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA ITALIANA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ 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.	
ABILITÀ <i>Ascolto e parlato</i> ✓ Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione), rispettando i turni di parola. ✓ Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. ✓ Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riesporli in modo comprensibile a chi ascolta. ✓ Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. ✓ Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. ✓ Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. <i>Lettura</i> ✓ Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. ✓ Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. ✓ Ricavare dai testi letti una struttura come modello per riferire un'esperienza personale. ✓ Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. ✓ Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, d'intrattenimento e di svago. ✓ Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. <i>Scrittura</i> ✓ Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. ✓ Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia. ✓ Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti per utilità personale, per comunicare.	

- ✓ Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi (mostrando di saperne cogliere il senso globale con altri, per ricordare, ecc.), e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
- ✓ Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e d'interpunzione.

Acquisizione ed espansione nel lessico ricettivo e produttivo

- ✓ Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.
- ✓ Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.
- ✓ Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.
- ✓ Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- ✓ Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad esempio: maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto ecc.).
- ✓ Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari).
- ✓ Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.

CONOSCENZE

- ✓ Principali strutture grammaticali della lingua italiana.
- ✓ Elementi di base delle funzioni della lingua.
- ✓ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.
- ✓ Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.
- ✓ Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, informativo, regolativo.
- ✓ Strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi.
- ✓ Principali connettivi logici.
- ✓ Parti variabili del discorso ed elementi principali della frase semplice.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA ITALIANA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ 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.	
ABILITÀ <i>Ascolto e parlato</i> ✓ Interagire in una discussione, in un dialogo formulando domande. ✓ Comprendere le informazioni essenziali di un'esposizione. ✓ Formulare correttamente domande durante o dopo l'ascolto di un testo. ✓ Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro e rispettando l'ordine cronologico dei fatti. ✓ Esporre un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe. <i>Lettura</i> ✓ Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura ad alta voce. ✓ Leggere informazioni provenienti da testi diversi per ricavarne informazioni utili ad ampliare le conoscenze. ✓ Leggere testi (narrativi, informativi, descrittivi) cogliendo il senso, le informazioni principali, l'intenzione comunicativa dell'autore. ✓ Ricercare informazioni in testi descrittivi, informativi, narrativi applicando tecniche di supporto alla comprensione quali sottolineare e costruire mappe. <i>Scrittura</i> ✓ Produrre semplici racconti scritti di esperienze personali che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni. ✓ Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti. ✓ Produrre semplici testi creativi (filastrocche, racconti, brevi poesie). ✓ Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico e lessicale rispettando i principali segni d'interpunzione. <i>Acquisizione ed espansione nel lessico ricettivo e produttivo</i> ✓ Comprendere e utilizzare le parole man mano apprese. ✓ Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura. ✓ Comprendere che le parole hanno diverse accezioni. ✓ Comprendere parole e termini specifici legate alle discipline di studio.	

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- ✓ Discriminare i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).
- ✓ Riconoscere la frase minima e gli elementi che la compongono.
- ✓ Riconoscere in una frase o in un testo i tratti grammaticali e le congiunzioni di uso più frequente.
- ✓ Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche.

CONOSCENZE

- ✓ Principali strutture grammaticali della lingua italiana.
- ✓ Elementi di base della funzione della lingua. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.
- ✓ Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.
- ✓ Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale.
- ✓ Principi essenziali del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, informativo, regolativi.
- ✓ Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi. Principali connettivi logici.
- ✓ Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. Tecniche di lettura espressiva. Principali generi letterari con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici.
- ✓ Principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (semplici, derivate, composte).



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA ITALIANA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ 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.	
ABILITÀ <i>Ascolto e parlato</i> ✓ Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini ecc.). ✓ Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. ✓ Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. ✓ Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. ✓ Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. ✓ Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio, utilizzando una scaletta. <i>Lettura</i> ✓ Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura ad alta voce. ✓ Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzarne il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. ✓ Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. ✓ Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. ✓ Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.). ✓ Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.	

- ✓ Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.

Scrittura

- ✓ Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.
- ✓ Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.
- ✓ Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti; lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.
- ✓ Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.
- ✓ Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.
- ✓ Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette ecc.).
- ✓ Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.
- ✓ Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).
- ✓ Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.
- ✓ Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni di interpunzione.

Acquisizione ed espansione nel lessico ricettivo e produttivo

- ✓ Comprendere e utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso).
- ✓ Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
- ✓ Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.
- ✓ Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.
- ✓ Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.
- ✓ Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- ✓ Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.
- ✓ Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).
- ✓ Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
- ✓ Riconoscere l'organizzazione del nucleo della frase semplice (la cosiddetta "frase minima"): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.
- ✓ Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali; riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (come *e, ma, infatti, perché, quando*).
- ✓ Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.

CONOSCENZE

- ✓ Principali strutture grammaticali della lingua Italiana.
- ✓ Elementi di base delle funzioni della lingua.
- ✓ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.
- ✓ Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.
- ✓ Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale.
- ✓ Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo.
- ✓ Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi.
- ✓ Principali connettivi logici.
- ✓ Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici.
- ✓ Tecniche di lettura analitica e sintetica.
- ✓ Tecniche di lettura espressiva.
- ✓ Denotazione e connotazione.
- ✓ Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici, pragmatico -sociali vicini all'esperienza degli alunni.
- ✓ Uso dei dizionari.
- ✓ Principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi).



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA ITALIANA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ 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.	
ABILITÀ <i>Ascolto e parlato</i> ✓ Ascoltare testi prodotti da altri riconoscendone le informazioni principali. ✓ Intervenire in una conversazione o in una discussione rispettando tempi e turni di parola. ✓ Narrare esperienze, trame, selezionando informazioni principali ordinandole in base ad un criterio cronologico in modo sufficientemente chiaro. ✓ Riferire oralmente su un argomento di studio esponendo le informazioni in modo coerente. <i>Lettura</i> ✓ Leggere ad alta voce in modo sufficientemente espressivo testi noti. ✓ Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura applicando tecniche di supporto (sottolineatura). ✓ Leggere testi letterari (racconti, novelle) individuando tema principale, personaggi, ambientazione, spazio temporale. <i>Scrittura</i> ✓ Iniziare a conoscere le procedure di ideazione e stesura del testo (mappe, scalette). ✓ Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo), complessivamente corretti da un punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico. <i>Lessico</i> ✓ Ampliare il proprio patrimonio lessicale e realizzare scelte lessicali complessivamente adeguate. <i>Grammatica</i> ✓ Riconoscere in un testo le varie parti del discorso. ✓ Riconoscere le strutture principali dei testi narrativi.	
CONOSCENZE ✓ Varie parti del discorso in un testo. ✓ Strutture essenziali testi narrativi. ✓ Tecniche di lettura espressiva. ✓ Uso dei dizionari. ✓ Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta (riassunto-testi descrittivi).	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE SECONDA- SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA ITALIANA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ 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.	
ABILITÀ <i>Ascolto e parlato</i> ✓ Ascoltare testi prodotti da altri individuando scopo, argomento, informazioni principali. ✓ Narrare esperienze, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo. ✓ Esporre in modo chiaro e coerente. <i>Lettura</i> ✓ Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti e permettere a chi ascolta di capire. ✓ Leggere testi di vario tipo (racconti, novelle, poesie), individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore. <i>Scrittura</i> ✓ Scrivere testi di tipo diverso sufficientemente corretti da un punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico coerenti ed esaustivi. ✓ Conoscere nelle linee essenziali e applicare le procedure di ideazione, stesura e revisione di un testo. <i>Lessico</i> ✓ Ampliare sulla base delle esperienze scolastiche ed extra scolastiche, delle letture il proprio patrimonio lessicale. ✓ Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa. <i>Grammatica</i> ✓ Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. Riconoscere le strutture principali dei testi narrativi, descrittivi, regolativi ed espositivi.	
CONOSCENZE ✓ Principi di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo. ✓ Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. ✓ Modalità tecniche delle diverse forme di produzione scritta (riassunto, lettera, diario, relazione). ✓ Principali strutture della frase semplice. ✓ Principali generi letterari ed autori della tradizione letteraria italiana (dalle origini al XIV sec.).	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA ITALIANA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ 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.	
ABILITÀ <i>Ascolto e parlato</i> ✓ Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. ✓ Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale. ✓ Utilizzare le proprie conoscenze sui tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto. ✓ Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole chiave ecc.). ✓ Riconoscere, all'ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico. ✓ Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione. ✓ Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione. ✓ Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine prestabilito e coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione, controllare il lessico specifico, precisare fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici). ✓ Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.	

Lettura

- ✓ Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti, raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire.
- ✓ Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa, analitica).
- ✓ Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana.
- ✓ Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici.
- ✓ Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici.
- ✓ Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative e affidabili; riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle).
- ✓ Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore.
- ✓ Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità.
- ✓ Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza.
- ✓ Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo.

Scrittura

- ✓ Conoscere e applicare le procedure d'ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad esempio: mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche.
- ✓ Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario.
- ✓ Scrivere testi di forma diversa (ad esempio: istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a: situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato.
- ✓ Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse.
- ✓ Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici.

- ✓ Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad esempio: e-mail, post di blog, presentazioni anche come supporto all'esposizione orale).
- ✓ Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad esempio: giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena.

Lessico

- ✓ Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse.
- ✓ Comprendere e usare parole in senso figurato.
- ✓ Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti d'interesse personale.
- ✓ Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agl'interlocutori e al tipo di testo.
- ✓ Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo.
- ✓ Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici.

Grammatica

- ✓ Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua.
- ✓ Stabilire relazioni tra situazione di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico.
- ✓ Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi).
- ✓ Riconoscere le principali relazioni tra i significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali.
- ✓ Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione.
- ✓ Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.
- ✓ Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa, almeno a un primo grado di subordinazione.
- ✓ Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali.
- ✓ Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni di interpunzione e la loro funzione specifica.
- ✓ Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.

CONOSCENZE

- ✓ Principali strutture grammaticali della lingua italiana.
- ✓ Elementi di base delle funzioni della lingua.
- ✓ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.
- ✓ Contesto, scopo, destinatario della Comunicazione.
- ✓ Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale.
- ✓ Principi di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMUNICAZIONE NELLA MADRE
LINGUA

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZ. B: Compiti Significativi ed Evidenze

DISCIPLINA:

LINGUA ITALIANA

COMPITI SIGNIFICATIVI

- ✓ Osservare e analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi (con filmati o conversazioni in classe con griglia di osservazione), rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato, e farne oggetto di spiegazione.
- ✓ Analizzare testi comunicativi particolari, come ad esempio il testo pubblicitario o il notiziario e rilevarne le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta.
- ✓ Realizzare tornei di argomentazione rispettando la struttura del testo e argomentando su tesi conformi rispetto al proprio pensiero.
- ✓ Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: visite a istituzioni, interviste a persone; spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento ecc.; moderare una riunione, un'assemblea o un lavoro di gruppo; dare istruzioni ad altri; eseguire istruzioni altrui; narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani ...).
- ✓ Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi continui e non continui e organizzarli in sintesi.
- ✓ Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie), con il supporto dell'insegnante: narrazioni di genere diverso, poesie, testi per convincere (tesi,

argomentazioni, pubblicità); esposizioni, relazioni, presentazioni; manuali di istruzioni di semplici manufatti costruiti; regolamenti di giochi, della classe, della scuola; lettere non formali e formali per scopi diversi; lettere informali e formali; modulistica legata all'esperienza concreta.

- ✓ Redigere, nell'ambito di compiti più ampi, opuscoli informativi, pieghevoli, semplici guide da distribuire anche alla cittadinanza (ad esempio: sulla raccolta differenziata, sui beni culturali della città, sulle corrette abitudini alimentari...).
- ✓ Predisporre schede informative a corredo di mostre ed esposizioni, organizzate nell'ambito di attività scolastiche.

EVIDENZE

Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.

Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi.

Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer ecc.).

Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni.

Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.

Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale, di alto uso, di alta disponibilità).

Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.

Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.

Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA

**SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZIONE C: 5 Livelli di Padronanza
Rubrica di Valutazione**

DISCIPLINA:

LINGUA ITALIANA

1° LIVELLO

- ✓ Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime in modo coerente esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo.
- ✓ Ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale.

- ✓ Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi sentiti in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande stimolo.
- ✓ Legge semplici testi di vario genere ricavandone le principali informazioni esplicite.
- ✓ Scrive semplici testi narrativi relativi a esperienze dirette e concrete, costituiti da una o più frasi minime.
- ✓ Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità.
- ✓ Applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi, tali da permettergli una comunicazione comprensibile e coerente.

2° LIVELLO

- ✓ Ascolta testi di tipo diverso letti, raccontati o trasmessi dai media, riferendo l'argomento e le informazioni principali.
- ✓ Espone oralmente argomenti appresi dall'esperienza e dallo studio, in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi-guida.
- ✓ Legge in modo corretto e scorrevole testi di vario genere; ne comprende il significato e ne ricava informazioni che sa riferire.
- ✓ Utilizza alcune abilità funzionali allo studio, come le facilitazioni presenti nel testo e l'uso a scopo di rinforzo e recupero di schemi, mappe e tabelle già predisposte.
- ✓ Interagisce nelle diverse comunicazioni in modo pertinente, rispettando il turno della conversazione.
- ✓ Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia; ne sa riferire l'argomento, gli avvenimenti principali ed esprime un giudizio personale su di essi.
- ✓ Scrive testi coerenti relativi alla quotidianità e all'esperienza; opera semplici rielaborazioni (sintesi, completamenti, trasformazioni).
- ✓ Utilizza e comprende il lessico d'alto uso tale da permettergli una fluente comunicazione relativa alla quotidianità.
- ✓ Varia i registri a seconda del destinatario e dello scopo della comunicazione.
- ✓ Utilizza alcuni semplici termini specifici nei campi di studio.
- ✓ Individua nell'uso quotidiano termini afferenti a lingue differenti.
- ✓ Applica nella comunicazione orale e scritta le conoscenze fondamentali della morfologia tali da consentire coerenza e coesione.

3° LIVELLO

(Traguardi per la fine della Scuola Primaria)

- ✓ Partecipa a scambi comunicativi conversazione, discussione di classe o di gruppo), con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- ✓ Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

- ✓ Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma, e formula su di essi giudizi personali.
- ✓ Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli.
- ✓ È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
- ✓ Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie), completandole, trasformandole.
- ✓ Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.

Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà delle situazioni comunicative.

4° LIVELLO

- ✓ Partecipa in modo efficace a scambi comunicativi con interlocutori diversi rispettando le regole della conversazione e adeguando il registro alla situazione.
- ✓ Interagisce in modo corretto con adulti e compagni, modulando efficacemente la comunicazione a situazioni di gioco, lavoro cooperativo, comunicazione con adulti.
- ✓ Ascolta, comprende e ricava informazioni utili da testi "diretti" e "trasmessi".
- ✓ Esprime oralmente in pubblico argomenti studiati, anche avvalendosi di ausili e supporti come cartelloni, schemi, mappe.
- ✓ Ricava informazioni personali e di studio da fonti diverse: testi, manuali, ricerche in Internet, supporti multimediali, ecc.; ne ricava delle semplici sintesi che sa riferire anche con l'ausilio di mappe e schemi.
- ✓ Legge testi letterari di vario tipo e tipologia che sa rielaborare e sintetizzare.
- ✓ Scrive testi di diversa tipologia corretti e pertinenti al tema e allo scopo.
- ✓ Produce semplici prodotti multimediali con l'ausilio dell'insegnante e la collaborazione dei compagni.
- ✓ Comprende e utilizza un lessico ricco, relativo ai termini d'alto uso e di alta disponibilità; utilizza termini specialistici appresi nei campi di studio.
- ✓ Usa in modo pertinente vocaboli provenienti da lingue differenti riferiti alla quotidianità o ad ambiti di tipo specialistico, e ne sa riferire il significato, anche facendo leva sul contesto.
- ✓ Utilizza con sufficiente correttezza e proprietà la morfologia e la sintassi in comunicazioni orali e scritte di diversa tipologia, anche articolando frasi complesse.
- ✓ Sa intervenire sui propri scritti operando revisioni.

5° LIVELLO
(Traguardi per la fine del Primo Ciclo)

- ✓ Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; utilizza il dialogo, oltre che come strumento comunicativo, per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.
- ✓ Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.
- ✓ Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.
- ✓ Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer ecc.).
- ✓ Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.
- ✓ Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.
- ✓ Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.
- ✓ Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali a quelli iconici e sonori.
- ✓ Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale, di alto uso, di alta disponibilità).
- ✓ Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.
- ✓ Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.
- ✓ Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.
- ✓ Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA INGLESE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio: informazioni di base sulla persona, sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi. ✓ Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali. ✓ Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
ABILITÀ <i>Ascolto (comprensione orale)</i> ✓ Comprendere vocaboli, istruzioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate correttamente. <i>Parlato (produzione e interazione orale)</i> ✓ Interagire con un compagno per presentarsi giocare utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. <i>Lettura (comprensione scritta)</i> ✓ Comprendere parole e semplici frasi apprese oralmente. <i>Scrittura (produzione scritta)</i> ✓ Scrivere semplici parole apprese oralmente.	
CONOSCENZE ✓ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. ✓ Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. ✓ Strutture di comunicazioni semplici e quotidiane relative a saluti, presentazioni, colori, numeri, oggetti scolastici, animali.	



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA INGLESE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio: informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi. ✓ Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari ed abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali. ✓ Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
ABILITÀ <i>Ascolto (comprensione orale)</i> ✓ Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni di uso quotidiano se pronunciate correttamente. <i>Parlato (produzione e interazione orale)</i> ✓ Interagire con un compagno e con l'insegnante per presentarsi e giocare utilizzando vocaboli, espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. <i>Lettura (comprensione scritta)</i> ✓ Comprendere parole e semplici frasi apprese oralmente.	
CONOSCENZE ✓ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. ✓ Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. ✓ Strutture di comunicazioni semplici e quotidiane relative a saluti, presentazioni, colori, numeri, oggetti scolastici, animali, giocattoli, cibo, parti del corpo.	



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA INGLESE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio: informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi ✓ Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari ed abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali. ✓ Interagire per iscritto, anche se in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
ABILITÀ <i>Ascolto (comprensione orale)</i> ✓ Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. <i>Parlato (produzione e interazione orale)</i> ✓ Produrre frasi significative riferite a oggetti, luoghi, persone, situazioni note. ✓ Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. <i>Lettura (comprensione scritta)</i> ✓ Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. <i>Scrittura (produzione scritta)</i> ✓ Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali.	
CONOSCENZE ✓ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana ✓ Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. ✓ Strutture di comunicazione semplici e quotidiane. ✓ Principali connettivi logici. ✓ Parti variabili del discorso ed elementi principali della frase semplice.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA INGLESE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio: informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi ✓ Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari ed abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali. ✓ Interagire per iscritto, anche se in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
ABILITÀ <i>Ascolto (comprensione orale)</i> ✓ Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. <i>Parlato (produzione ed interazione orale)</i> ✓ Interagire in una semplice conversazione per descrivere se stessi e gli altri, oggetti familiari e animali, utilizzando espressioni e frasi memorizzate. <i>Lettura (comprensione scritta)</i> ✓ Leggere e comprendere brevi frasi e semplici testi accompagnati da supporti visivi. <i>Scrittura (produzione scritta)</i> ✓ Scrivere parole e semplici frasi apprese oralmente. Eseguire semplici descrizioni seguendo uno schema dato.	
CONOSCENZE ✓ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana relativo a: animali, tempo atmosferico, stagioni, giorni della settimana, abilità, azioni quotidiane (<i>present simple</i>) sport.	



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA INGLESE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio: informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi ✓ Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari ed abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali. ✓ Interagire per iscritto, anche se in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
ABILITÀ <i>Ascolto (comprensione orale)</i> ✓ Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, se pronunciate chiaramente, e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. ✓ Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale. <i>Parlato (produzione ed interazione orale)</i> ✓ Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. ✓ Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. <i>Lettura (comprensione scritta)</i> ✓ Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. <i>Scrittura (produzione scritta)</i> ✓ Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie ecc. <i>Riflessione sulla lingua</i> ✓ Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. ✓ Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato.	

- ✓ Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.
- ✓ Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.

CONOSCENZE

- ✓ 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: messaggi brevi, biglietti, lettere informali.
- ✓ Cenni di civiltà e cultura dei paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze...).



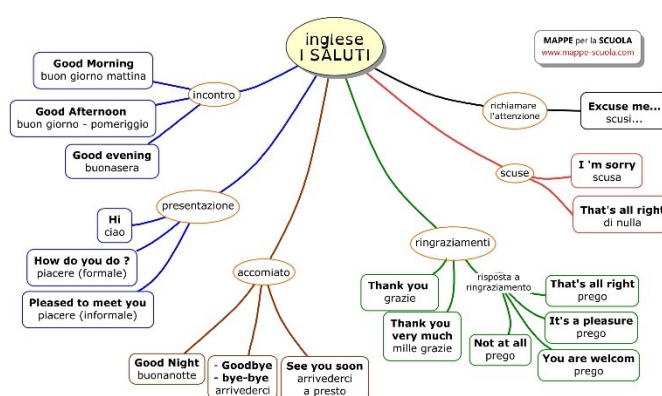
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA INGLESE/SPAGNOLA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio: informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi ✓ Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari ed abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali. ✓ Interagire per iscritto, anche se in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
ABILITÀ <i>Ascolto (comprensione orale)</i> ✓ Comprendere brevi e chiari messaggi su argomenti familiari (famiglia, oggetti scolastici, routine quotidiana, ecc.). ✓ Individuare semplici informazioni su argomenti che riguardano i propri interessi a condizione che tali informazioni siano espresse in modo chiaro (sport, tempo libero, cibi preferiti, animali, ecc.). <i>Parlato (produzione ed interazione orale)</i> ✓ Presentare e descrivere se stessi e gli altri, saper parlare di preferenze con frasi semplici. ✓ Saper interagire con un interlocutore in brevi conversazioni che riguardano situazioni quotidiane. <i>Lettura (comprensione scritta)</i> ✓ Leggere ed individuare informazioni in brevi e semplici testi riguardanti argomenti di uso quotidiano. ✓ Leggere brevi testi e comprenderne il significato globale e individuare parole chiave. <i>Scrittura (produzione scritta)</i> ✓ Produrre semplici e brevi testi su argomenti inerenti la vita quotidiana. ✓ Scrivere cartoline o messaggi di auguri.	

Riflessione sulla lingua

- ✓ Osservare le strutture delle frasi e rilevare semplici regole grammaticali.
- ✓ Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.
- ✓ Rilevare semplici analogie e differenze tra usi di lingua diversi.

CONOSCENZE

- ✓ Elementi basilari su argomenti di vita quotidiana.
- ✓ Uso del dizionario bilingue.
- ✓ Regole grammaticali di base (Es: verbi *To be*, *To have*, *To can* e verbi che esprimono la daily routine, forma interrogativa e negativa, *likes*, *dislikes*, ecc.).



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE SECONDA- SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA INGLESE/SPAGNOLA

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio: informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi
- ✓ Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari ed abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.
- ✓ Interagire per iscritto, anche se in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

ABILITÀ

Ascolto (comprensione orale)

- ✓ Comprendere i punti essenziali di un semplice discorso su argomenti familiari (stagioni, mesi, il tempo atmosferico, l'abbigliamento ecc.).
- ✓ Individuare l'informazione principale in un dialogo o in brevi testi descrittivi riguardanti i propri interessi, il proprio ambiente (viaggi, gite scolastiche, shopping, regolamenti scolastici, percorsi e itinerari).

Parlato (produzione ed interazione orale)

- ✓ Descrivere o presentare persone, compiti quotidiani, esprimere preferenze e semplici opinioni.
- ✓ Interagire con uno o più interlocutori, comprendendo i punti chiave di una conversazione.
- ✓ Saper gestire brevi conversazioni inerenti situazione quotidiane prevedibili.

Lettura (comprensione scritta)

- ✓ Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano o in semplici lettere.
- ✓ Leggere semplici testi descrittivi per individuare informazioni specifiche relative ai propri interessi.
- ✓ Leggere regole riguardanti svolgimento di giochi o semplici istruzioni per l'uso di un oggetto.
- ✓ Leggere brevi storie o semplici biografie e testi narrativi.

Scrittura (produzione scritta)

- ✓ Produrre risposte e formulare domande su semplici testi descrittivi o narrativi.
- ✓ Raccontare brevi esperienze per iscritto esprimendo opinioni con frasi semplici. Scrivere brevi lettere personali con sintassi elementare.

Riflessione sulla lingua

- ✓ Rilevare semplici regolarità e variazioni nella forma di brevi testi descrittivi o narrativi.
- ✓ Confrontare semplici strutture relative a codici verbali diversi.
- ✓ Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue e costumi diversi.
- ✓ Riconoscere attraverso discussioni guidate ciò che si è appreso e cosa ostacola il proprio apprendimento (autovalutazione).

CONOSCENZE

- ✓ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.
- ✓ Uso del dizionario bilingue.
- ✓ Regole grammaticali (Es: passato dei verbi regolari. e irregolari, comparativi e superlativi, futuro intenzionale, verbi di sentimento; *some, any*, preposizioni di luogo, segnali stradali, percorsi ecc.).

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	LINGUA INGLESE/SPAGNOLA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio: informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi ✓ Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari ed abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali. ✓ Interagire per iscritto, anche se in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	
ABILITÀ <i>Ascolto (comprensione orale)</i> ✓ Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, al tempo libero ecc. ✓ Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. ✓ Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. <i>Parlato (produzione ed interazione orale)</i> ✓ Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; 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 e comprensibile. ✓ Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. <i>Lettura (comprensione scritta)</i> ✓ Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente. <i>Scrittura (produzione scritta)</i> ✓ Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche se con errori formali che non compromettano la comprensibilità del messaggio.	

Riflessione sulla lingua

- ✓ Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato.
- ✓ Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.
- ✓ Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.
- ✓ Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.

CONOSCENZE

- ✓ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.
- ✓ Uso del dizionario bilingue.
- ✓ Regole grammaticali fondamentali.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZ. B: Compiti Significativi ed Evidenze	
DISCIPLINA:	LINGUA INGLESE/SPAGNOLA
COMPITI SIGNIFICATIVI ✓ Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, di routine, di studio. ✓ Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze). ✓ Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio. ✓ Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media. ✓ Opera confronti linguistici e relativi a elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue straniere studiate.	
EVIDENZE ✓ In contesti simulati, interagisce con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni. ✓ Corrisponde in lingua straniera, via mail o con posta ordinaria, con coetanei di altri paesi. ✓ Formula oralmente e scrive comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana. ✓ Redige una semplice descrizione di sé in lingua straniera. ✓ Scrive semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera. ✓ Recita in contesti pubblici, testi in lingua straniera (poesie, teatro, prosa...). ✓ Ascolta comunicazioni, notiziari, programmi, in lingua straniera alla TV o mediante il PC e riferirne l'argomento generale. ✓ Ricava informazioni da fogli di istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo redatti in lingua straniera.	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZIONE C: 5 Livelli di Padronanza Rubrica di Valutazione	
DISCIPLINA:	LINGUA INGLESE/SPAGNOLA
1° LIVELLO	
✓ Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori.	

- ✓ Traduce semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti (ad esempio: *The sun is yellow; I have a dog* ecc.).
- ✓ Recita poesie e canzoncine imparate a memoria.
- ✓ Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce.
- ✓ Copia parole e frasi relative a contesti di esperienza.
- ✓ Scrive le parole note.

2° LIVELLO

- ✓ Comprende frasi elementari e brevi relative a un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti.
- ✓ Sa esprimersi producendo parole-frase o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti.
- ✓ Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce.
- ✓ Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori ecc. utilizzando i termini noti.
- ✓ Scrive parole e frasi note.

3° LIVELLO

(Traguardi per la fine della Scuola Primaria)

- ✓ Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
- ✓ Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
- ✓ Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi d'informazioni semplici e di routine.
- ✓ Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.
- ✓ Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

4° LIVELLO

- ✓ Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio: informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro).
- ✓ Comunica in attività semplici e di routine che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali.
- ✓ Descrive oralmente e per iscritto semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.
- ✓ Scrive semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mail, descrizioni, semplici narrazioni, informazioni anche relative ad argomenti di studio).

- ✓ Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.
- ✓ Collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.

5° LIVELLO **(Traguardi per la fine del Primo Ciclo)**

- ✓ Comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.
- ✓ Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.
- ✓ Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.
- ✓ Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo.
- ✓ Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.
- ✓ Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari.
- ✓ Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.
- ✓ Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico.
- ✓ Usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.
- ✓ Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	MATEMATICA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. ✓ Rappresentare, confrontare e analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. ✓ Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. ✓ Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	
ABILITÀ <i>Numeri</i> ✓ Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo per salti di 2, 3 ... ✓ Conoscere i numeri naturali nel loro aspetto ordinale e cardinale. ✓ Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e rappresentarli. ✓ Comprendere le relazioni tra operazioni di addizione e sottrazione. ✓ Esplorare, rappresentare (con disegni, parole e simboli) e risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni. <i>Spazio e Figure</i> ✓ Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, utilizzando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro / fuori). ✓ Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. ✓ Riconoscere semplici figure geometriche del piano e dello spazio. <i>Relazioni, Dati e Previsioni</i> ✓ Effettuare misure (per es. di passi, monete, quadretti, ecc.), con oggetti e strumenti elementari (Es. la bottiglia, a tazza, ecc.). ✓ Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una proprietà data e viceversa. ✓ Raccogliere dati e informazioni e saperli organizzare con rappresentazioni iconiche secondo opportune modalità.	

CONOSCENZE

- ✓ Oggetti, quantità e grandezze.
- ✓ La sequenza numerica.
- ✓ I Raggruppamenti.
- ✓ Numerazioni entro il 20.
- ✓ Gli insiemi numerici, rappresentazioni, operazioni (addizioni e sottrazioni senza il cambio), ordinamento e confronto.
- ✓ Tecniche risolutive di un problema.
- ✓ Problemi con una domanda e una operazione (addizione o sottrazione).
- ✓ La relazione spaziale: sopra-sotto, davanti-dietro, destra-sinistra, dentro-fuori.
- ✓ Oggetti geometrici bi-tridimensionali.
- ✓ Confronti diretti e ordinamenti di lunghezze, volumi, pesi, capacità.
- ✓ Classificazioni, somiglianze e differenze.
- ✓ Raggruppamenti in base a determinate caratteristiche.
- ✓ Elementi essenziali del linguaggio della probabilità.
- ✓ Elementi della rilevazione statistica e rappresentazioni grafiche.

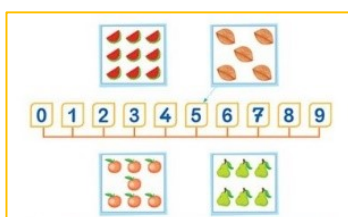


COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	MATEMATICA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. ✓ Rappresentare, confrontare e analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. ✓ Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. ✓ Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	
ABILITÀ <i>Numeri</i> ✓ Contare in senso progressivo e regressivo. ✓ Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, confrontarli, usando la relativa simbologia, e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. ✓ Eseguire operazioni di addizione e sottrazione e semplici operazioni di moltiplicazione, verbalizzando le procedure. ✓ Conoscere la tavola pitagorica a livello operatorio. ✓ Effettuare raggruppamenti per dividere. ✓ Rappresentare graficamente situazioni problematiche e risolvere problemi con una domanda e una operazione (addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni). <i>Spazio e Figure</i> ✓ Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, utilizzando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra /sinistra, dentro/fuori). ✓ Eseguire un semplice percorso, descriverlo verbalmente e attraverso rappresentazioni grafiche. <i>Relazioni, Dati e Previsioni</i> ✓ Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà, utilizzando opportune rappresentazioni. ✓ Denominare, descrivere e disegnare enti geometrici e figure geometriche piane. ✓ Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando unità arbitrarie.	

- ✓ Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.
- ✓ Riconoscere eventi certi, probabili, impossibili.

CONOSCENZE

- ✓ Oggetti, quantità e grandezze.
- ✓ Successioni numeriche e numerazioni entro il 100.
- ✓ I numeri naturali entro il 100 nel loro aspetto ordinale e cardinale.
- ✓ Numeri pari e dispari; conteggi, confronti e ordinamenti tra numeri.
- ✓ Valore posizionale.
- ✓ Composizione e scomposizione di numeri.
- ✓ Addizione e sottrazione come operazioni inverse.
- ✓ La sottrazione come differenza.
- ✓ Addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri, in tabella, in riga e in colonna con il cambio.
- ✓ La proprietà commutativa nell'addizione.
- ✓ La moltiplicazione come schieramento, incrocio, addizione ripetuta.
- ✓ La moltiplicazione in colonna.
- ✓ La proprietà commutativa nella moltiplicazione.
- ✓ La moltiplicazione con il riporto.
- ✓ Il doppio.
- ✓ Le tabelline.
- ✓ La divisione in riga.
- ✓ La divisione come ripartizione e come contenenza.
- ✓ I termini della divisione.
- ✓ La metà.
- ✓ Problemi con una domanda e una operazione (addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni).
- ✓ Rappresentazione grafica di spostamenti e percorsi ed uso corretto degli indicatori spaziali.
- ✓ Il reticolo e le coordinate.
- ✓ Classificazione di oggetti in base ad una o più proprietà.
- ✓ Riconoscimento della proprietà di una classificazione data.
- ✓ Enti geometrici: la linea (aperta / chiusa, curva/spezzata/mista).
- ✓ La posizione della linea sul piano.
- ✓ Concetto di misura.
- ✓ Confronto di lunghezze, pesi e capacità.
- ✓ Misurazioni con campioni arbitrari.
- ✓ Monete e banconote dell'euro.
- ✓ Il tempo e l'orologio.
- ✓ Indagini statistiche e rappresentazione grafica dei dati: l'istogramma.
- ✓ Individuazione di situazioni certe, probabili, impossibili.



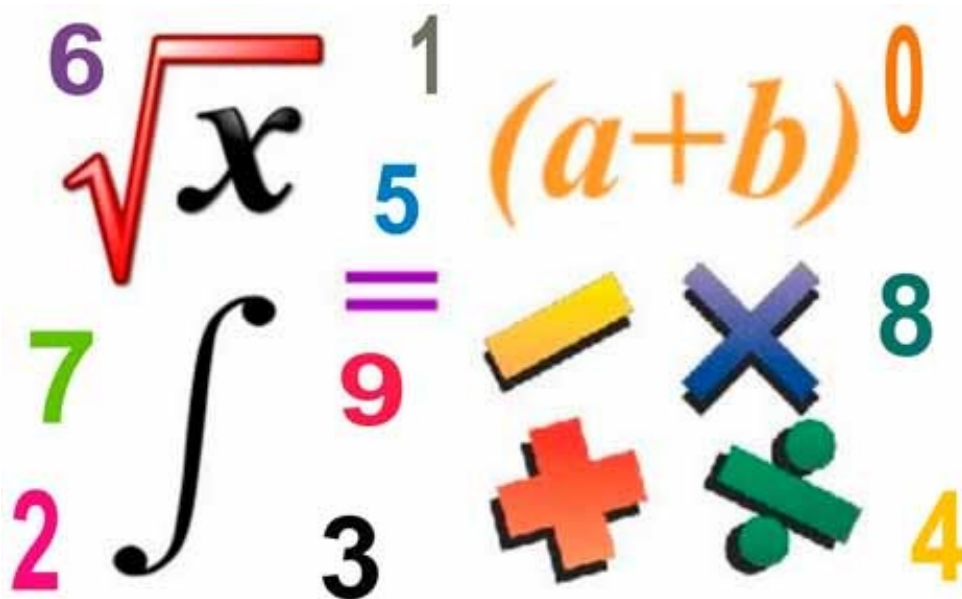
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	MATEMATICA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. ✓ Rappresentare, confrontare e analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. ✓ Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. ✓ Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	
ABILITÀ <i>Numeri</i> ✓ Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di 2, 3 ... ✓ Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. ✓ Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. ✓ Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. ✓ Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. ✓ Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. <i>Spazio e Figure</i> ✓ Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. ✓ Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). ✓ Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. ✓ Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. ✓ Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.	

Relazioni, Dati e Previsioni

- ✓ Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.
- ✓ Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.
- ✓ Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.
- ✓ Misurare grandezze (lunghezze, tempo ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio ecc.).

CONOSCENZE

- ✓ Insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento.
- ✓ Sistemi di numerazione.
- ✓ Operazioni e proprietà.
- ✓ Figure geometriche piane.
- ✓ Piano e coordinate cartesiani.
- ✓ Misure di grandezza.
- ✓ Misurazione e rappresentazione in scala.
- ✓ Fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi.
- ✓ Principali rappresentazioni di un oggetto matematico.
- ✓ Tecniche risolutive di un problema.
- ✓ Unità di misura diverse.
- ✓ Grandezze equivalenti.
- ✓ Elementi essenziali di logica.
- ✓ Elementi essenziali del linguaggio della probabilità.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	MATEMATICA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. ✓ Rappresentare, confrontare e analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. ✓ Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. ✓ Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	
ABILITÀ <i>Numeri</i> ✓ Leggere, scrivere, confrontare e rappresentare sulla retta numeri interi e decimali. ✓ Approfondire e sviluppare i concetti e le tecniche delle 4 operazioni con i numeri interi e decimali e le relative proprietà, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto. ✓ Eseguire la divisione col resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. ✓ Conoscere il concetto di frazione e le frazioni proprie, improprie, apparenti, equivalenti, complementari e decimali e saper operare con esse. ✓ Utilizzare numeri decimali e frazioni per descrivere situazioni quotidiane. ✓ Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. ✓ Analizzare il testo di un problema, individuare le informazioni e le procedure di risoluzione. ✓ Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure. ✓ Utilizzare grandezze e unità di misura per risolvere problemi. <i>Spazio e Figure</i> ✓ Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. ✓ Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. ✓ Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando ad esempio la carta a quadretti). Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie.	

- ✓ Riprodurre una figura in base ad una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni
- ✓ Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.
- ✓ Determinare il perimetro e l'area di una figura attraverso la manipolazione di modelli, l'uso delle più comuni formule o altri procedimenti.
- ✓ Conoscere le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse/pesi e usarle per effettuare misure e stime.
- ✓ Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.

CONOSCENZE

- ✓ La proprietà dissociativa nell'addizione e nella moltiplicazione; la proprietà invariantiva nella sottrazione e nella divisione.
- ✓ Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000 di numeri interi e decimali.
- ✓ La divisione con il divisore di 2 cifre.
- ✓ Multipli e divisori di un numero.
- ✓ Le frazioni: decimali, proprie, improprie, apparenti, complementari, equivalenti.
- ✓ La numerazione romana.
- ✓ Problemi logici.
- ✓ Problemi aritmetici con dati impossibili, mancanti, impliciti.
- ✓ Problemi con più domande esplicite e più operazioni.
- ✓ Problemi con domanda implicita.
- ✓ Problemi geometrici.
- ✓ Problemi sulle misure
- ✓ La posizione della retta sul piano: orizzontale e verticale.
- ✓ Rapporti spaziali tra due linee rette: incidenza, parallelismo, perpendicolarità.
- ✓ Le isometrie: traslazione, rotazione e ribaltamento.
- ✓ Ingrandimenti e riduzioni in scala.
- ✓ Classificazione di figure in base ad una o più proprietà.
- ✓ La simmetria.
- ✓ I poligoni: concavi e convessi.
- ✓ I triangoli; i quadrilateri: parallelogrammi e trapezi.
- ✓ Gli angoli e il goniometro.
- ✓ Il perimetro dei poligoni.
- ✓ Figure isoperimetriche, congruenti, equiestese o equivalenti.
- ✓ Misure di lunghezza, peso, capacità.
- ✓ Peso lordo, peso netto, tara.
- ✓ Il grado.
- ✓ Misure di tempo e di valore: costo unitario/costo totale.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	MATEMATICA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. ✓ Rappresentare, confrontare e analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. ✓ Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. ✓ Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	
ABILITÀ <i>Numeri</i> ✓ Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. ✓ Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice, a seconda delle situazioni. ✓ Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. ✓ Stimare il risultato di una operazione. ✓ Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. ✓ Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. ✓ Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. ✓ Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. ✓ Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. <i>Spazio e Figure</i> ✓ Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. ✓ Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). ✓ Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.	

- ✓ Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.
- ✓ Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.
- ✓ Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.
- ✓ Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità parallelismo, orizzontalità, verticalità.
- ✓ Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).
- ✓ Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.
- ✓ Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.
- ✓ Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte ecc.).

Relazioni, Dati e Previsioni

- ✓ Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. Usare le nozioni di media aritmetica e di frequenza.
- ✓ Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.
- ✓ Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi e usarle per effettuare misure e stime.
- ✓ Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.
- ✓ In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.
- ✓ Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.

CONOSCENZE

- ✓ Insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento.
- ✓ Sistemi di numerazione.
- ✓ Operazioni e proprietà.
- ✓ Frazioni e frazioni equivalenti.
- ✓ Sistemi di numerazione diversi nello spazio e nel tempo.
- ✓ Figure geometriche piane.
- ✓ Piano e coordinate cartesiani.
- ✓ Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni.
- ✓ Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti.
- ✓ Misurazione e rappresentazione in scala.
- ✓ Fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi.
- ✓ Principali rappresentazioni di un oggetto matematico.
- ✓ Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche.
- ✓ Unità di misura diverse.
- ✓ Grandezze equivalenti.
- ✓ Frequenza, media, percentuale.

- ✓ Elementi essenziali di logica.
- ✓ Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO- SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	MATEMATICA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. ✓ Rappresentare, confrontare e analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. ✓ Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. ✓ Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	
ABILITÀ <i>Numeri</i> ✓ Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali) quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo, e valutando quale strumento può essere più opportuno. ✓ Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni. ✓ Dare stime approssimate per il risultato di un'operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. ✓ Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. ✓ Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. ✓ Comprendere il significato di potenza, eseguire calcoli con potenze ed applicare proprietà per semplificare calcoli e notazioni. ✓ Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. ✓ 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, in matematica e in situazioni concrete. ✓ In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini.	

- ✓ Analizzare il testo di un problema e progettare un percorso risolutivo strutturato in tappe dopo aver valutato la strategia più opportuna.
- ✓ Risolvere problemi con le 4 operazioni con il metodo delle espressioni, con il metodo grafico e con i diagrammi di flusso.
- ✓ Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.

Spazio e Figure

- ✓ Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).
- ✓ Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali...), delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio).

Scrittura (produzione scritta)

- ✓ Produrre semplici e brevi testi su argomenti inerenti la vita quotidiana.
- ✓ Scrivere cartoline o messaggi di auguri.

Riflessione sulla lingua

- ✓ Osservare le strutture delle frasi e rilevare semplici regole grammaticali.
- ✓ Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi.
- ✓ Rilevare semplici analogie e differenze tra usi di lingua diversi.

CONOSCENZE

- ✓ L'insieme dei numeri naturali e le sue caratteristiche.
- ✓ Le quattro operazioni fondamentali e le loro proprietà per eseguire calcoli mentali e scritti.
- ✓ Il significato di potenza come moltiplicazione ripetuta e le sue proprietà.
- ✓ Le espressioni numeriche: ordine di svolgimento delle operazioni e loro risoluzione.
- ✓ Numeri primi e composti.
- ✓ Criteri di divisibilità MCD e m.c.m.
- ✓ Frazioni.
- ✓ Strategie risolutive di situazioni problematiche: lettura, impostazione e svolgimento di problemi con il metodo delle espressioni, il metodo grafico, il diagramma di flusso e l'applicazione delle proprietà delle figure geometriche.
- ✓ Enti fondamentali della geometria e significato dei termini "assioma", "teorema", "definizione".
- ✓ Piano euclideo: relazioni tra rette; congruenza di figure.
- ✓ Le figure piane: caratteristiche e rappresentazione; formule dirette e inverse per calcolo del perimetro.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO- SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE SECONDA- SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	MATEMATICA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. ✓ Rappresentare, confrontare e analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. ✓ Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. ✓ Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	
ABILITÀ <i>Numeri</i> ✓ Eseguire espressioni di calcolo con i numeri frazionari. ✓ Sviluppare la radice quadrata utilizzando vari metodi. ✓ Utilizzare il concetto di rapporto tra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale sia mediante frazione. ✓ Conoscere il concetto di proporzione e saper applicare le proprietà. ✓ Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni. ✓ Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse. ✓ Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale. <i>Spazio e Figure</i> ✓ Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata. ✓ Conoscere il teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete. ✓ Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli, o utilizzando le più comuni formule. <i>Dati e Previsioni</i>	

- ✓ Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico.
- ✓ In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative.
- ✓ Scegliere e utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia e alle caratteristiche dei dati a disposizione.
- ✓ Saper valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione.

CONOSCENZE

- ✓ Espressioni con le frazioni: tecniche di risoluzione; approfondimento del concetto di operazione inversa.
- ✓ Concetto di radice quadrata e suo utilizzo.
- ✓ Proporzionalità diretta e inversa.
- ✓ I rapporti.
- ✓ Le proporzioni e loro proprietà.
- ✓ Risoluzione delle proporzioni con elementi incogniti.
- ✓ Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche.
- ✓ Ingrandimenti, riduzioni e scale.
- ✓ Dimensioni reali e rappresentazioni in scala.
- ✓ I poligoni e loro proprietà.
- ✓ Equivalenza di figure piane; utilizzo di formule dirette ed inverse per il calcolo delle aree dei poligoni in situazioni problematiche.
- ✓ Circonferenza e cerchio.
- ✓ Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni.
- ✓ Teorema di Pitagora.
- ✓ Significato di analisi e organizzazione di dati numerici.
- ✓ Elaborazione dei dati mediante il calcolo della frequenza, della moda, della mediana.
- ✓ Interpretazione dei dati e loro rappresentazione grafica.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO- SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	MATEMATICA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. ✓ Rappresentare, confrontare e analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. ✓ Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. ✓ Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	
ABILITÀ <i>Numeri</i> ✓ Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo, e valutando quale strumento può essere più opportuno. ✓ Dare stime approssimate per il risultato di un'operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. ✓ Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. ✓ Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. ✓ Utilizzare il concetto di rapporto tra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale sia mediante frazione. ✓ Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni. ✓ Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse ✓ Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale. ✓ 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, in matematica e in situazioni concrete.	

- ✓ In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini.
- ✓ Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato, e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.
- ✓ Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato.
- ✓ Dare stime della radice quadrata utilizzando soltanto la moltiplicazione.
- ✓ Sapere che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2, o altri numeri interi.
- ✓ Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni.
- ✓ Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.
- ✓ Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni.
- ✓ Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.

Spazio e Figure

- ✓ Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).
- ✓ Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano.
- ✓ Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali ...), delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio).
- ✓ Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri.
- ✓ Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri.
- ✓ Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata.
- ✓ Conoscere il teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete.
- ✓ Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli, o utilizzando le più comuni formule.
- ✓ Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve.
- ✓ Conoscere il numero π , e alcuni modi per approssimarlo.
- ✓ Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa.
- ✓ Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti.
- ✓ Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano.
- ✓ Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali.
- ✓ Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana.
- ✓ Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.

Relazioni e funzioni.

- ✓ Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.
- ✓ Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa.
- ✓ Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y = ax$, $y = a/x$, $y = ax^2$, $y = 2^n$ e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità.
- ✓ Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado.

Dati e Previsioni

- ✓ Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico; in situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative.
- ✓ Scegliere e utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia e alle caratteristiche dei dati a disposizione.
- ✓ Saper valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione.
- ✓ In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti.
- ✓ Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.

CONOSCENZE

- ✓ Insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento.
- ✓ Sistemi di numerazione.
- ✓ Operazioni e proprietà.
- ✓ Frazioni.
- ✓ Potenze di numeri.
- ✓ Espressioni algebriche: principali operazioni.
- ✓ Equazioni di primo grado.
- ✓ Enti fondamentali della geometria e significato dei termini "assioma", "teorema", "definizione".
- ✓ 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.
- ✓ Metodo delle coordinate: piano cartesiano
- ✓ Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti.
- ✓ Fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi.
- ✓ Principali rappresentazioni di un oggetto matematico.
- ✓ Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche, equazioni di primo grado.
- ✓ Significato di analisi e organizzazione di dati numerici.
- ✓ Piano cartesiano e concetto di funzione.
- ✓ Superficie e volume di poligoni e solidi.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZ. B: Compiti Significativi ed Evidenze	
DISCIPLINA:	MATEMATICA
COMPITI SIGNIFICATIVI ✓ Applicare, e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere. ✓ Eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali. ✓ Utilizzare i concetti e le formule relativi alla proporzionalità nelle riduzioni in scala. ✓ Calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone. ✓ Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche. ✓ Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici. ✓ Utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale. ✓ Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o verosimili (impostare l'equazione per determinare un dato sconosciuto in contesto reale). ✓ Determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato "reale" dei simboli in un'operazione o espressione algebrica. ✓ Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, all'espressione artistica, al disegno tecnico (ingrandimenti, riduzioni ...), alla statistica (grafici e tabelle). ✓ Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso. ✓ Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica) a eventi concreti.	
EVIDENZE ✓ Si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. ✓ Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi. ✓ Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni. ✓ Riconosce e risolve problemi in contesti diversi, valutando le informazioni. ✓ Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi. ✓ Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni. ✓ Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni ...), e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale e le situazioni reali.	

- ✓ Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.
- ✓ Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G.

**SEZIONE C: 5 Livelli di Padronanza
Rubrica di Valutazione**

DISCIPLINA:

MATEMATICA

1° LIVELLO

- ✓ Numera in senso progressivo.
- ✓ Utilizza i principali quantificatori.
- ✓ Esegue semplici addizioni e sottrazioni in riga senza cambio.
- ✓ Padroneggia le più comuni relazioni topologiche: vicino/lontano; alto basso; destra/sinistra; sopra/sotto ecc.
- ✓ Esegue percorsi sul terreno e sul foglio.
- ✓ Conosce le principali figure geometriche piane.
- ✓ Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti e in base a uno o due attributi.
- ✓ Utilizza misure e stime arbitrarie con strumenti non convenzionali.
- ✓ Risolve problemi semplici, con tutti i dati noti ed espliciti, con l'ausilio di oggetti o disegni.

2° LIVELLO

- ✓ Conta in senso progressivo e regressivo anche saltando numeri.
- ✓ Conosce il valore posizionale delle cifre e opera nel calcolo tenendone conto correttamente.
- ✓ Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni e opera utilizzando le tabelline.
- ✓ Opera con i numeri naturali e le frazioni.
- ✓ Esegue percorsi anche su istruzione di altri.
- ✓ Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente e nello spazio.
- ✓ Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito.
- ✓ Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza.
- ✓ Esegue misure utilizzando unità di misura convenzionali.
- ✓ Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di esperienza con tutti i dati esplicitati e con la supervisione dell'adulto.

3° LIVELLO

(Traguardi per la fine della Scuola Primaria)

- ✓ Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- ✓ Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- ✓ Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- ✓ Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro ...).
- ✓ Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- ✓ Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- ✓ Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- ✓ Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.
- ✓ Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- ✓ Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- ✓ Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione ...).
- ✓ Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà.

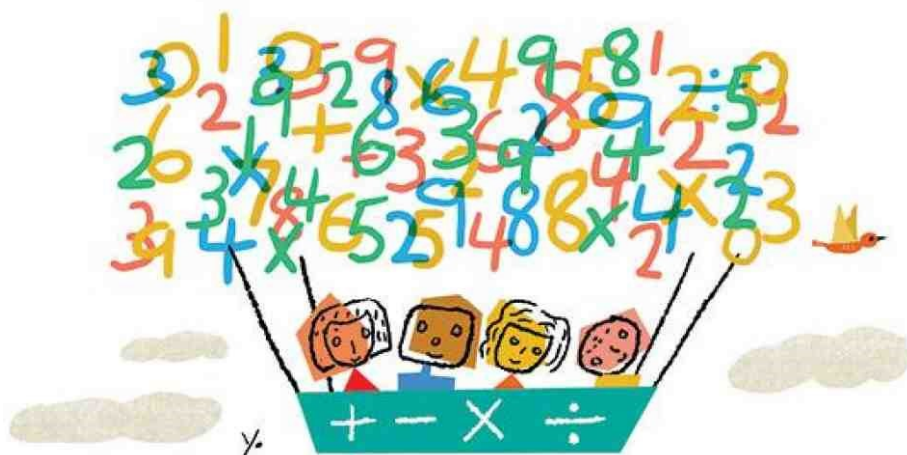
4° LIVELLO

- ✓ Opera con i numeri naturali, decimali e frazionari; utilizza i numeri relativi, le potenze e le proprietà delle operazioni, con algoritmi anche approssimati in semplici contesti.
- ✓ Opera con figure geometriche piane e solide identificandole in contesti reali.
- ✓ Le rappresenta nel piano e nello spazio; utilizza in autonomia strumenti di disegno geometrico e di misura adatti alle situazioni.
- ✓ Padroneggia il calcolo di perimetri, superfici, volumi.
- ✓ Interpreta semplici dati statistici e utilizza il concetto di probabilità.
- ✓ Utilizza in modo pertinente alla situazione gli strumenti di misura convenzionali.
- ✓ Stima misure lineari e di capacità con buona approssimazione.
- ✓ Stima misure di superficie e di volume utilizzando il calcolo approssimato.
- ✓ Interpreta fenomeni della vita reale, raccogliendo e organizzando i dati in tabelle e in diagrammi in modo autonomo.
- ✓ Sa ricavare: frequenza, percentuale, media, moda e mediana dai fenomeni analizzati.
- ✓ Risolve problemi di esperienza, utilizzando le conoscenze apprese e riconoscendo i dati utili da quelli superflui.
- ✓ Sa spiegare il procedimento seguito e le strategie adottate.

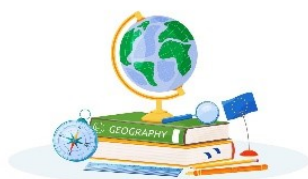
- ✓ Utilizza il linguaggio e gli strumenti matematici appresi per spiegare fenomeni e risolvere problemi concreti.

5° LIVELLO
(Traguardi per la fine del Primo Ciclo)

- ✓ Si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.
- ✓ Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.
- ✓ Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza; spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.
- ✓ Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.
- ✓ Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio, sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).
- ✓ Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e contro esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni.
- ✓ Accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di un'argomentazione corretta.
- ✓ Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni ...), e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale.
- ✓ Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi ...), si orienta con valutazioni di probabilità.
- ✓ Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	GEOGRAFIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico. ✓ Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico. ✓ Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni. ✓ Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.	
ABILITÀ <i>Orientamento</i> ✓ Percepire consapevolmente la "spazialità" del proprio corpo. ✓ Stabilire relazioni spaziali tra le diverse parti del corpo utilizzando i principali indicatori topologici (sopra, sotto, destra, sinistra, in alto, in basso ...). <i>Linguaggio della geo-graficità</i> ✓ Rappresentare adeguatamente il proprio corpo rispettando le relazioni spaziali fra i diversi segmenti corporei e la loro proporzione. ✓ Eseguire movimenti con diverse parti del corpo sulla base di precise indicazioni spaziali e tradurli graficamente con adeguata simbologia. <i>Paesaggio</i> ✓ Conoscere lo spazio-corpo attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. ✓ Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti dello spazio in cui vive (aula, cameretta, parco giochi ...).	
CONOSCENZE ✓ Elementi essenziali dello spazio: estensione, relazionalità fra parti. ✓ Collocazione o posizione. ✓ Elementi di orientamento.	



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	GEOGRAFIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico. ✓ Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico. ✓ Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni. ✓ Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.	
ABILITÀ <i>Orientamento</i> ✓ Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto rispetto a diversi punti di riferimento. ✓ Linguaggio della geo-graficità. ✓ Leggere semplici rappresentazioni iconiche utilizzando le legende. <i>Linguaggio della geo-graficità</i> ✓ Riconoscere e rappresentare graficamente i principali tipi di paesaggio (urbano, rurale, costiero, montano). ✓ Descrivere un paesaggio nei suoi elementi essenziali, usando una terminologia appropriata. ✓ Riconoscere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio. <i>Paesaggio</i> ✓ Riconoscere le più evidenti modificazioni apportate dall'uomo nel proprio territorio.	
CONOSCENZE ✓ Organizzatori spaziali (sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano, ecc). ✓ Rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione. ✓ Elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi. ✓ L'uomo e le sue attività come parte dell'ambiente e della sua fruizione-tutela.	



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	GEOGRAFIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico. ✓ Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico. ✓ Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni. ✓ Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.	
ABILITÀ <i>Orientamento</i> ✓ Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra ecc.), e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). <i>Linguaggio della geo-graficità</i> ✓ Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula ecc.), e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. ✓ Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. <i>Paesaggio</i> ✓ Conoscere il territorio circostante. attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. ✓ Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. ✓ Regione e sistema territoriale. ✓ Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. ✓ Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo, e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.	
CONOSCENZE ✓ Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento. ✓ Piante, mappe, carte. ✓ Elementi di orientamento. ✓ Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio). ✓ Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del paese e loro usi. ✓ Cenni su clima, territorio e influssi umani.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	GEOGRAFIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico. ✓ Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico. ✓ Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni. ✓ Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.	
ABILITÀ <i>Orientamento</i> ✓ Conoscere i principali sistemi di riferimento e di orientamento. ✓ Distinguere i punti cardinali nello spazio e sulle carte geografiche. ✓ Orientarsi grazie alle proprie carte mentali utilizzando i riferimenti topologici. ✓ Estendere le carte mentali per localizzare aspetti fisici del territorio italiano. <i>Linguaggio della geo-graficità</i> ✓ Analizzare i caratteri fisici del territorio, leggendo e interpretando dati organizzati in grafici, tabelle carte geografiche, carte tematiche. ✓ Localizzare sulle carte geografiche, gli elementi fisici che caratterizzano il territorio italiano, decodificando la simbologia cromatica. <i>Paesaggio</i> ✓ Conoscere gli elementi fisici e antropici del territorio italiano, individuando il nesso tra l'ambiente, risorse, attività economiche e i segni di trasformazione operate dall'uomo. <i>Regione e sistema territoriale</i> ✓ Avviare il concetto di Regione geografica nei suoi aspetti morfologici, demografici, socio-culturali ed economici; riferito al contesto italiano. ✓ Ricercare e proporre soluzioni ai problemi relativi alla protezione, conservazione e valorizzazione del patrimonio ambientale.	
CONOSCENZE ✓ Elementi di Orientamento. ✓ Elementi di cartografia: vari tipi di carte geografiche, riduzione in scala, simbologia universale delle carte, reticolato e coordinate geografiche. ✓ Paesaggi italiani con i propri elementi fisici e antropici (clima, morfologie, risorse, attività economiche). ✓ Elementi essenziali di geografia atte a comprendere i fenomeni legati alla nostra Regione e alle Regioni italiane.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	GEOGRAFIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico. ✓ Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico. ✓ Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni. ✓ Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.	
ABILITÀ <i>Orientamento</i> ✓ Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole. ✓ Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ecc.). <i>Linguaggio della geo-graficità</i> ✓ Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori sociodemografici ed economici. ✓ Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative. ✓ Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. ✓ Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani. <i>Paesaggio</i> ✓ Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato), e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.	

Regione e sistema territoriale

- ✓ Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa), e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.
- ✓ Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.

CONOSCENZE

- ✓ Elementi di Orientamento.
- ✓ Elementi di cartografia: vari tipi di carte geografiche, riduzione in scala, simbologia universale delle carte, reticolato e coordinate geografiche.
- ✓ Paesaggi italiani con i propri elementi fisici e antropici (clima, morfologie, risorse, attività economiche).
- ✓ Elementi essenziali di geografia atte a comprendere i fenomeni legati alla nostra Regione e alle Regioni italiane.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO- SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	GEOGRAFIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico. ✓ Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico. ✓ Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni. ✓ Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.	
ABILITÀ <i>Orientamento</i> ✓ Sapersi orientare nello spazio geografico di riferimento: Comune, Area Metropolitana (ex Provincia Regionale), Regione, in rapporto all'Italia e all'Europa, in base ai punti cardinali e a punti di riferimento fissi. ✓ Sapersi orientare sulle carte a grande scala in base ai punti cardinali di riferimento fissi. <i>Linguaggio della geo-graficità</i> ✓ Leggere ed interpretare i simboli cartografici più comuni. ✓ Utilizzare e riprodurre vari tipi di carte (fisiche, politiche tematiche), e di piante (della propria casa, dell'aula). <i>Paesaggio</i> ✓ Interpretare le caratteristiche del paesaggio in cui si vive confrontandole con quelle delle altre regioni italiane. ✓ Leggere le relazioni fra paesaggio naturale e paesaggio antropico. <i>Regione e sistema territoriale</i> ✓ Sviluppare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica), applicandolo all'Italia. ✓ Riconoscere nel proprio ambiente gli interventi positivi e negativi dell'uomo (antropizzazione), e progettare soluzioni esercitando la cittadinanza attiva. ✓ Avviare un'analisi delle relazioni fra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale.	

CONOSCENZE

- ✓ Funzione delle carte geografiche più comuni (fisiche, politiche, tematiche), piante, mappe.
- ✓ Elementi di base del linguaggio specifico delle carte (scale, paralleli, meridiani).
- ✓ Concetti: spazio geografico, regione, paesaggio, ambiente, flussi migratori, sistema antropofisico, rapporto uomo/ambiente.
- ✓ I principali problemi dell'ambiente.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MATEMATICA
E COMPETENZE DI BASE IN GEO-
SCIENZA
E TECNOLOGIA

SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE SECONDA- SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

GEOGRAFIA

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.
- ✓ Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico.
- ✓ Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni.
- ✓ Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.

ABILITÀ

Orientamento

- ✓ Sapersi orientare nello spazio geografico di riferimento (l'Italia e le altre nazioni europee), in base ai punti cardinali e a punti di riferimento fissi.

Linguaggio della geo-graficità

- ✓ Leggere ed interpretare vari tipi di carte geografiche.
- ✓ Comprendere le scale di riduzione e il loro uso.
- ✓ Utilizzare e riprodurre carte di vario tipo, grafici e dati statistici.

Paesaggio

- ✓ Interpretare e confrontare i caratteri dei paesaggi delle regioni europee con quelli dell'Italia.

ABILITÀ

Orientamento

- ✓ Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali (anche con l'utilizzo della bussola), e a punti di riferimento fissi.
- ✓ Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto.

Linguaggio della geo-graficità

- ✓ Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia.
- ✓ Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.), e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata), 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 come patrimonio naturale e culturale, e progettare azioni di valorizzazione.

Regione e sistema territoriale

- ✓ Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti.
- ✓ Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale.
- ✓ Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.

CONOSCENZE

- ✓ Carte fisiche, politiche, tematiche, cartogrammi, immagini satellitari.
- ✓ Funzione delle carte di diverso tipo e di vari grafici.
- ✓ Elementi di base del linguaggio specifico delle rappresentazioni cartografiche: scale, curve di livello, paralleli, meridiani.
- ✓ Nuovi strumenti e metodi di rappresentazione dello spazio geografico (telerilevamento, cartografia computerizzata).
- ✓ Concetti: ubicazione, localizzazione, regione, paesaggio, ambiente, territorio, sistema antropofisico.
- ✓ Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo.
- ✓ Organizzazione della vita e del lavoro in base alle risorse che offre l'ambiente.
- ✓ Influenza e condizionamenti del territorio sulle attività umane: settore primario, secondario, terziario, terziario avanzato.
- ✓ Modelli relativi all'organizzazione del territorio.
- ✓ Elementi e fattori che caratterizzano i paesaggi di ambienti naturali europei ed extraeuropei e descrivono il clima dei diversi continenti.

- ✓ Principali aree economiche del pianeta. Distribuzione della popolazione, flussi migratori, l'emergere di alcune aree rispetto ad altre.
- ✓ Assetti politico-amministrativi delle macroregioni e degli Stati studiati.
- ✓ Diversa distribuzione del reddito nel mondo: situazione economico-sociale, indicatori di povertà e ricchezza, di sviluppo e di benessere.
- ✓ Principali problemi ecologici (sviluppo sostenibile, buco ozono ecc.).
- ✓ Concetti: sviluppo umano, sviluppo sostenibile, processi di globalizzazione.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZ. B: Compiti Significativi ed Evidenze	
DISCIPLINA:	GEOGRAFIA
COMPITI SIGNIFICATIVI ✓ Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente. ✓ Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico/intervento antropico. ✓ Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia. ✓ Presentare un paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico. ✓ Costruire semplici guide relative al proprio territorio. ✓ Effettuare percorsi di orienteering utilizzando carte e strumenti di orientamento. ✓ Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (Es.: dissesti idrogeologici, costruzioni non a norma, ecc.).	
EVIDENZE ✓ Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche, utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi.	

- ✓ Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.
- ✓ Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura.
- ✓ Distingue nei paesaggi italiani, europei e mondiali, gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali; ricerca informazioni e fa confronti anche utilizzando strumenti tecnologici.
- ✓ Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo, e ne valuta gli effetti delle azioni dell'uomo.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

**COMPETENZA MATEMATICA
E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA
E TECNOLOGIA**

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G.

**SEZIONE C: 5 Livelli di Padronanza
Rubrica di Valutazione**

DISCIPLINA:

GEOGRAFIA

1° LIVELLO

- ✓ Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano, sopra/sotto, destra/sinistra avanti/dietro, rispetto alla posizione assoluta.
- ✓ Esegue percorsi nello spazio fisico seguendo istruzioni date dall'adulto e sul foglio; localizza oggetti nello spazio.
- ✓ Si orienta negli spazi della scuola e sa rappresentare graficamente, senza tener conto di rapporti di proporzionalità e scalari, la classe, la scuola, il cortile, gli spazi della propria casa.
- ✓ Con domande stimolo dell'adulto, sa nominare alcuni punti di riferimento posti nel tragitto casa/scuola.
- ✓ Sa individuare alcune caratteristiche essenziali di paesaggi e ambienti a lui noti: il mare, la montagna, la città, il prato, il fiume, ecc.
- ✓ Sa descrivere verbalmente alcuni percorsi all'interno della scuola: il percorso dall'aula alla palestra, alla mensa, ecc.

2° LIVELLO

- ✓ Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto alla posizione relativa.
- ✓ Sa orientarsi negli spazi della scuola e in quelli prossimi del quartiere utilizzando punti di riferimento.
- ✓ Sa descrivere tragitti brevi (casa-scuola casa-chiesa), individuando punti di riferimento.
- ✓ Sa rappresentare i tragitti più semplici graficamente.
- ✓ Sa rappresentare con punto di vista dall'alto oggetti e spazi.
- ✓ Sa disegnare la pianta dell'aula e ambienti noti della scuola e della casa con rapporti scalari fissi dati (i quadretti del foglio).
- ✓ Sa leggere piante degli spazi vissuti utilizzando punti di riferimento fissi.

- ✓ Descrive le caratteristiche di paesaggi noti, distinguendone gli aspetti naturali e antropici.

3° LIVELLO **(Traguardi per la fine della Scuola Primaria)**

- ✓ Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
- ✓ Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.
- ✓ Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
- ✓ Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).
- ✓ Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici ecc.), con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.
- ✓ Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
- ✓ Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

4° LIVELLO

- ✓ Si orienta nello spazio e sulle carte utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali, strumenti per l'orientamento.
- ✓ Utilizza con pertinenza il linguaggio geografico nell'uso delle carte e per descrivere oggetti e paesaggi geografici.
- ✓ Ricava in autonomia informazioni geografiche da fonti diverse, anche multimediali e tecnologiche, e ne organizza di proprie (relazioni, rapporti ...).
- ✓ Individua e descrive le caratteristiche dei diversi paesaggi geografici a livello locale e mondiale, le trasformazioni operate dall'uomo e gli impatti di alcune di queste sull'ambiente e sulla vita delle comunità.

5° LIVELLO **(Traguardi per la fine del Primo Ciclo)**

- ✓ Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche. Sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.
- ✓ Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.
- ✓ Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.
- ✓ Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo, e valuta gli effetti delle azioni dell'uomo sui sistemi territoriali.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	SCIENZA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni. ✓ Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi. ✓ Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.	
ABILITÀ <i>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</i> ✓ Individuare qualità, proprietà e materiali attraverso i cinque sensi. ✓ Esplorare il mondo con i sensi. ✓ Confrontare oggetti e raggrupparli per somiglianze. ✓ Ordinare, seriare, classificare oggetti secondo relazioni di forma, grandezza, colore o in base alle loro proprietà. ✓ Individuare le caratteristiche di corpi noti e le parti che li compongono. ✓ Osservare e sperimentare sul campo. ✓ Osservare, descrivere e confrontare gli elementi della realtà circostante. ✓ Cogliere somiglianze e differenze nel mondo vegetale in quello animale. <i>Osservare e sperimentare sul campo</i> ✓ Osservare e sperimentare sul campo. ✓ Osservare, descrivere e confrontare gli elementi della realtà circostante. ✓ Cogliere somiglianze e differenze nel mondo vegetale in quello animale. <i>L'uomo, i viventi e l'ambiente</i> ✓ Distinguere gli organismi viventi dai non viventi. ✓ Individuare e descrivere caratteristiche di oggetti, piante e animali. ✓ Raggruppare per somiglianze e distinguere in base alle differenze piante e animali. ✓ Descrivere animali in base alle caratteristiche.	
CONOSCENZE ✓ Cinque sensi. ✓ Realtà circostante. ✓ Confronti e raggruppamenti. ✓ Somiglianze e differenze. ✓ Ordinamenti, seriazioni e classificazioni. ✓ Proprietà. ✓ Caratteristiche e parti costitutive di un oggetto.	

- ✓ Realtà circostante.
- ✓ Somiglianze e differenze nel mondo vegetale e nel mondo animale.
- ✓ Organismi viventi e non.
- ✓ Confronti tra organismi non viventi, organismi viventi appartenenti al mondo vegetale e organismi viventi appartenenti al mondo animale.
- ✓ Mondo animale e vegetale.
- ✓ Somiglianze e differenze tra piante e tra animali.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	SCIENZA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni. ✓ Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi. ✓ Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.	
ABILITÀ <i>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</i> ✓ Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di semplici oggetti. ✓ Analizzare qualità e proprietà di oggetti. ✓ Descrivere oggetti nella loro insieme e descriverne le parti. <i>Osservare e sperimentare sul campo</i> ✓ Descrivere fenomeni osservabili nel quotidiano. ✓ Individuare gli elementi fondamentali dei diversi ambienti. ✓ Identificare le caratteristiche del proprio ambiente. ✓ Porre in relazione organismi viventi e i loro ambienti. ✓ Individuare le caratteristiche principali del mondo animale e vegetale. ✓ Osservare e cogliere le trasformazioni ambientali durante i cicli stagionali. ✓ Individuare le modalità di adattamento ambientale degli esseri viventi, in base ai cambiamenti climatici e all'avvicinarsi delle stagioni. <i>L'uomo, i viventi e l'ambiente</i> ✓ Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. ✓ Individuare le condizioni necessarie alla vita. ✓ Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali in Natura. ✓ Distinguere le parti principali del corpo e comprenderne le funzioni. ✓ Individuare e adottare comportamenti adeguati, utilizzando una corretta e sana alimentazione e le basilari norme igieniche. ✓ Riconoscere l'acqua come elemento essenziale per la vita degli esseri viventi. ✓ Ricostruire il ciclo dell'acqua attraverso i cambiamenti di stato.	
CONOSCENZE ✓ Struttura di oggetti.	

- ✓ Qualità e proprietà di oggetti.
- ✓ Oggetti nel loro insieme e nelle loro parti costitutive.
- ✓ Fenomeni naturali.
- ✓ Ambienti e loro caratteristiche.
- ✓ Rapporto organismi viventi/ambienti.
- ✓ Mondo animale e vegetale.
- ✓ Trasformazioni ambientali e cicli stagionali.
- ✓ Letargo, migrazioni, fasi di crescita delle piante.
- ✓ Vita degli organismi viventi: nascita, crescita, riproduzione e morte di organismi viventi.
- ✓ Parti delle piante e loro funzioni.
- ✓ Trasformazioni ambientali.
- ✓ Parti del corpo e loro funzioni.
- ✓ Corretta alimentazione e norme igieniche.
- ✓ Acqua, elemento essenziale per la vita.
- ✓ Ciclo dell'acqua.
- ✓ Proprietà della materia.
- ✓ Trasformazione della materia.

COMPETENZA CHIAVE
EUROPEA

COMPETENZA MATEMATICA
E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA
E TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

SCIENZA

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.
- ✓ Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.
- ✓ Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.

ABILITÀ

Esplorare e descrivere oggetti e materiali

- ✓ Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.
- ✓ Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.
- ✓ Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati.
- ✓ Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore ecc.

- ✓ Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando in classe allevamenti di piccoli animali, semine in terrari e orti ecc.
- ✓ Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.
- ✓ Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque.
- ✓ Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (a opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua ecc.), e quelle a opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione ecc.).
- ✓ Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia ecc.), e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni).

- ✓ Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.
- ✓ Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo ecc.), per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento.
- ✓ Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.

- ✓ Viventi e non viventi.
- ✓ Corpo umano; i sensi.
- ✓ Proprietà degli oggetti e dei materiali.
- ✓ Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti).
- ✓ Passaggi di stato della materia.
- ✓ Classificazioni dei viventi.
- ✓ Organi dei viventi e loro funzioni.
- ✓ Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente.
- ✓ Ecosistemi e catene alimentari.
- ✓ Processo e fasi di sviluppo della vita vegetale/animale.
- ✓ La ciclicità del tempo.
- ✓ La ciclicità dell'acqua.
- ✓ Fenomeni atmosferici.
- ✓ Il corpo: composizione e funzionamento.
- ✓ Diversità di bisogni.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	SCIENZA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni. ✓ Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi. ✓ Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.	
ABILITÀ <i>Oggetti, materiali e trasformazioni</i> ✓ Esplorare, descrivere e sperimentare in modo scientifico. ✓ Utilizzare termini scientifici appropriati. ✓ Individuare e classificare le proprietà, la struttura e gli stati della materia. ✓ Riconoscere e descrivere le caratteristiche e le proprietà di aria, acqua e suolo. <i>Osservare e sperimentare sul campo</i> ✓ Osservare e sperimentare fenomeni legati a sole, luce e calore. ✓ Distinguere tra calore e temperatura. ✓ Sperimentare la misurazione della temperatura di un corpo. ✓ Verificare sperimentalmente il ruolo determinante del calore nei passaggi di stato. ✓ Osservare trasformazioni ambientali ad opera di agenti atmosferici e dell'uomo. ✓ Osservare e descrivere fenomeni atmosferici e celesti (di/notte, stagioni). <i>L'uomo, i viventi e l'ambiente</i> ✓ Individuare relazioni tra organismi viventi e ambiente. ✓ Individuare le interconnessioni esistenti tra organismi viventi. ✓ Riconoscere e prevenire comportamenti e situazioni potenzialmente dannosi per la salute, l'ambiente e le altre forme di vita.	
CONOSCENZE ✓ Metodo scientifico. ✓ Linguaggio scientifico. ✓ La materia. ✓ Stato liquido, solido e gassoso. ✓ L'acqua, l'aria e il suolo. ✓ Il Sole, la luce e il calore; ✓ Calore. ✓ Temperatura. ✓ Calore e cambiamenti di stato. ✓ Trasformazioni ambientali naturali e artificiali.	

- ✓ Fenomeni atmosferici e celesti.
- ✓ Ecosistema;
- ✓ Catena alimentare.
- ✓ Comportamenti rispettosi nei confronti della salute, dell'ambiente e delle altre forme di vita.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	SCIENZA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni. ✓ Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi. ✓ Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.	
ABILITÀ <i>Oggetti, materiali e trasformazioni</i> ✓ Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore ecc. ✓ Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. ✓ Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla ecc., imparando a servirsi di unità convenzionali. ✓ Individuare le proprietà di alcuni materiali, come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità ecc. ✓ Realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro ecc). ✓ Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando a esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo ecc.).	

Osservare e sperimentare sul campo

- ✓ Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino.
- ✓ Individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.
- ✓ Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci.
- ✓ Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.
- ✓ Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi con il corpo.

L'uomo, i viventi e l'ambiente

- ✓ Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente.
- ✓ Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati.
- ✓ Elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare.
- ✓ Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio.
- ✓ Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e sulla sessualità.
- ✓ Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti ecc., che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.
- ✓ Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.
- ✓ Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.

CONOSCENZE

- ✓ Metodo scientifico.
- ✓ Linguaggio scientifico.
- ✓ La materia.
- ✓ Stato liquido, solido e gassoso.
- ✓ L'acqua, l'aria e il suolo.
- ✓ Il Sole, la luce e il calore.
- ✓ Calore.
- ✓ Temperatura.
- ✓ Calore e cambiamenti di stato.
- ✓ Trasformazioni ambientali naturali e artificiali.
- ✓ Fenomeni atmosferici e celesti.
- ✓ Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali.
- ✓ Classificazioni, seriazioni.
- ✓ Materiali e loro caratteristiche: trasformazioni.
- ✓ Fenomeni fisici e chimici.
- ✓ Energia: concetto, fonti, trasformazione.
- ✓ Ecosistemi e loro organizzazione.
- ✓ Viventi e non viventi e loro caratteristiche.
- ✓ Classificazioni.
- ✓ Relazioni organismi/ambiente; organi/funzioni.
- ✓ Relazioni uomo/ambiente/ecosistemi.
- ✓ Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO- SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	SCIENZA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni. ✓ Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi. ✓ Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.	
ABILITÀ <i>Fisica e Chimica</i> ✓ Applicare il metodo scientifico. ✓ Incominciare ad utilizzare in varie situazioni di esperienza i concetti fisici fondamentali, quali pressione, volume, densità, concentrazione, temperatura e calore. ✓ Individuare dati su variabili rilevanti di alcuni fenomeni e incominciare a raccogliarli, a coglierne relazioni quantitative e a esprimerle con rappresentazioni formali di diverso tipo. ✓ Realizzare prime esperienze relative a galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua con il frullatore, elica rotante sul termosifone, fusione del ghiaccio, soluzioni in acqua, combustione di una candela. <i>Astronomia e Scienze della Terra</i> ✓ Precisare l'osservabilità e l'interpretazione di latitudine e longitudine, punti cardinali e sistemi di riferimento. ✓ Considerare il suolo come ecosistema. ✓ Adottare comportamenti adeguati in caso di situazioni di emergenza (Es. durante un terremoto). <i>Biologia</i> ✓ Incominciare ad individuare le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi. ✓ Avviarsi alla comprensione del senso delle grandi classificazioni. ✓ Realizzare prime esperienze relative all'osservazione, in stesse coltivazioni e allevamenti, della variabilità in individui della stessa specie. ✓ Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare, operando collegamenti tra respirazione (ventilazione polmonare), e respirazione cellulare, tra	

crescita/sviluppo e la duplicazione cellulare, tra la crescita delle piante e la fotosintesi.

- ✓ Realizzare esperienze quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi.
- ✓ Riconoscere e incominciare ad assumere comportamenti e scelte personali in rispetto dell'ambiente.
- ✓ Rispettare l'ecosistema e preservare la biodiversità nei sistemi.

CONOSCENZE

- ✓ Metodo scientifico.
- ✓ Concetti fisici: densità, concentrazione, pressione, volume, temperatura e calore.
- ✓ Caratteristiche proprie degli stati e proprietà particolarmente significative.
- ✓ I cambiamenti di stato.
- ✓ Idrosfera, atmosfera e litosfera.
- ✓ Acqua.
- ✓ Orientamento nello spazio.
- ✓ Il suolo: composizione, vari tipi, correzione (concimazione), erosione e inquinamento.
- ✓ Emergenza terremoto: che cosa fare.
- ✓ Relazione uomo-ambiente nei mutamenti dovuti alle varie forme di inquinamento.
- ✓ Cellula, organismi unicellulari e pluricellulari.
- ✓ Classificazione degli organismi viventi.
- ✓ Caratteristiche degli animali e dei vegetali.
- ✓ Gli ecosistemi.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MATEMATICA
E COMPETENZE DI BASE IN GEO-
SCIENZA
E TECNOLOGIA

SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE SECONDA- SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

SCIENZA

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.
- ✓ Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.
- ✓ Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.

ABILITÀ

Fisica e Chimica

- ✓ Utilizzare i concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, peso, forza, temperatura, calore ecc., in varie situazioni di esperienza.
- ✓ Raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni.
- ✓ Realizzare esperienze quali piano inclinato, galleggiamento, leve.
- ✓ Costruire grafici sui vari tipi di moto.
- ✓ Costruire e utilizzare il concetto di energia come quantità che si conserva.
- ✓ Individuare la dipendenza dell'energia da altre variabili.
- ✓ Riconoscere l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche.
- ✓ Sperimentare reazioni anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia.
- ✓ Osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti.
- ✓ Realizzare esperienze quali soluzioni in acqua, bicarbonato di sodio più aceto.

Astronomia e Scienze della Terra

- ✓ Individuare i vari rischi geologici della propria regione per pianificare eventuali attività di prevenzione.
- ✓ Adottare comportamenti in grado di salvaguardare la propria ed altrui incolumità in situazioni di emergenza.

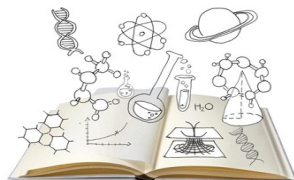
Biologia

- ✓ Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi.
- ✓ Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (Es. collegando l'alimentazione con il metabolismo cellulare).
- ✓ Acquisire e sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione, una corretta igiene personale e di un corretto funzionamento dei vari apparati.
- ✓ Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.

CONOSCENZE

- ✓ Pressione, densità, peso specifico, principio di Archimede.
- ✓ Forze e leve.
- ✓ Equilibrio dei corpi.
- ✓ Principi della dinamica.
- ✓ Energia.
- ✓ Reazioni chimiche, sostanze e loro caratteristiche chimiche.
- ✓ Relazioni uomo/ambiente nei mutamenti climatici, morfologici, idrogeologici e loro effetti.
- ✓ Il piano di evacuazione della scuola.
- ✓ Comportamenti idonei in caso di pericolo.
- ✓ Funzionamento delle specie diverse.
- ✓ Il corpo umano e la sua organizzazione.
- ✓ Il rivestimento.
- ✓ Il sostegno.
- ✓ Il movimento.
- ✓ L'apparato digerente.

- ✓ L'apparato circolatorio.
- ✓ L'apparato escretore.
- ✓ Cenni sul sistema nervoso.
- ✓ Igiene e comportamenti di cura e salute.
- ✓ Biodiversità.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

**COMPETENZA MATEMATICA
E COMPETENZE DI BASE IN GEO-
SCIENZA
E TECNOLOGIA**

SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

SCIENZA

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.
- ✓ Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.
- ✓ Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.

ABILITÀ

Fisica e Chimica

- ✓ Utilizzare concetti fisici fondamentali quali: pressione, volume, velocità, peso, peso specifico, forza, temperatura, calore, carica elettrica ecc., in varie situazioni di esperienza; in alcuni casi raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso.
- ✓ Realizzare esperienze, quali ad esempio: piano inclinato, galleggiamento, vasi comunicanti, riscaldamento dell'acqua, fusione del ghiaccio, costruzione di un circuito pila-interruttore-lampadina.
- ✓ Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva; individuare la sua dipendenza da altre variabili; riconoscere l'inevitabile produzione di calore nelle catene energetiche reali.
- ✓ Realizzare esperienze, quali ad esempio: mulino ad acqua, dinamo, elica rotante sul termosifone, riscaldamento dell'acqua con il frullatore.
- ✓ Padroneggiare concetti di trasformazione chimica.
- ✓ Sperimentare reazioni (non pericolose), anche con prodotti chimici di uso domestico e interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia.
- ✓ Osservare e descrivere lo svolgersi delle reazioni e i prodotti ottenuti.

- ✓ Realizzare esperienze, quali ad esempio: soluzioni in acqua, combustione di una candela, bicarbonato di sodio + aceto.

Biologia

- ✓ Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi.
- ✓ Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie.
- ✓ Realizzare esperienze, quali ad esempio: in coltivazioni e allevamenti osservare la variabilità in individui della stessa specie.
- ✓ Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare (collegando, ad esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi).
- ✓ Realizzare esperienze, quali ad esempio: dissezione di una pianta, modellizzazione di una cellula, osservazione di cellule vegetali al microscopio, coltivazione di muffe e microorganismi.
- ✓ Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari, acquisendo le prime elementari nozioni di genetica.
- ✓ Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e sulla sessualità.
- ✓ Sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; evitare consapevolmente i danni prodotti dal fumo e dalle droghe.
- ✓ Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili.
- ✓ Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.
- ✓ Realizzare esperienze, quali ad esempio: costruzione di nidi per uccelli selvatici, adozione di uno stagno o di un bosco.

CONOSCENZE

- ✓ Elementi di fisica: velocità, densità, concentrazione, forza ed energia, temperatura e calore.
- ✓ Elementi di chimica: reazioni chimiche, sostanze e loro caratteristiche, trasformazioni chimiche.
- ✓ Elementi di astronomia: sistema solare, universo, cicli dì/notte, stagioni, fenomeni astronomici (eclissi, moti degli astri e dei pianeti, fasi lunari).
- ✓ Coordinate geografiche.
- ✓ Elementi di geologia: fenomeni tellurici, struttura della Terra e sua morfologia, rischi sismici, idrogeologici, atmosferici.
- ✓ Relazioni uomo/ambiente nei mutamenti climatici, morfologici, idrogeologici e loro effetti.
- ✓ Struttura dei viventi; classificazioni di viventi e non viventi.
- ✓ Cicli vitali, catene alimentari, ecosistemi; relazioni organismi-ambiente; evoluzione e adattamento; cibi salutari e sostanze nocive.
- ✓ Igiene e comportamenti di cura della salute.
- ✓ Biodiversità e Sviluppo sostenibile.
- ✓ Impatto ambientale dell'organizzazione umana; ambiente fisico e sue trasformazioni.
- ✓ Evoluzione e riproduzione della vita vegetale, animale.
- ✓ Fasi evolutive della crescita umana.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZ. B: Compiti Significativi ed Evidenze	
DISCIPLINA	SCIENZA
COMPITI SIGNIFICATIVI ✓ Contestualizzare i fenomeni fisici a eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio: determinare il tempo di arresto di un veicolo in ragione della velocità (in contesto stradale). ✓ Applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabile non; uso oculato delle risorse energetiche), ma anche alle questioni di igiene e educazione alla salute (concetto di energia collegato al concetto di "calorie" nell'alimentazione). ✓ Contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze ecc.); rischi di natura fisica (movimentazione scorretta di carichi, rumori, luminosità, aerazione ...). ✓ Condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare rischi di natura fisica, chimica, biologica ✓ Rilevare la presenza di bioindicatori nel proprio ambiente di vita ed esprimere valutazioni pertinenti sullo stato di salute dell'ecosistema. ✓ Analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuando le regole che governano la classificazione, come ad esempio l'appartenenza di un animale a un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto, come mammiferi). ✓ Individuare, attraverso l'analisi di biodiversità, l'adattamento degli organismi all'ambiente dal punto di vista morfologico, delle caratteristiche e dei modi di vivere. ✓ Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano), di sostanze tossico-nocive. ✓ Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali, ecc. ✓ Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. ✓ Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche; redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale. ✓ Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente; redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo-comportamentale e strutturale. ✓ Confezionare la segnaletica per le emergenze.	
EVIDENZE ✓ Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni. ✓ Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione.	

- ✓ Individua grandezze e relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso.
- ✓ Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza.
- ✓ Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi.
- ✓ Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente, ecc.).
- ✓ Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi, ecc.).

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G.

**SEZIONE C: 5 Livelli di Padronanza
Rubrica di Valutazione**

DISCIPLINA

SCIENZA

1° LIVELLO

- ✓ Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni direttamente congiunti alla personale esperienza di vita.
- ✓ È in grado di formulare semplici ipotesi e fornire spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza o di parafrasare quelle fornite dall'adulto.
- ✓ Dietro precise istruzioni e diretta supervisione, utilizza semplici strumenti per osservare e analizzare fenomeni di esperienza.
- ✓ Realizza elaborati suggeriti dall'adulto o concordati nel gruppo.
- ✓ Assume comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto, all'abitudine, o alle conclusioni sviluppate nel gruppo coordinato dall'adulto.

2° LIVELLO

- ✓ Possiede conoscenze scientifiche tali da poter essere applicate soltanto in poche situazioni a lui familiari.
- ✓ Osserva fenomeni sotto lo stimolo dell'adulto; pone domande e formula ipotesi direttamente legate all'esperienza.
- ✓ Opera raggruppamenti secondo criteri e istruzioni date.
- ✓ Utilizza semplici strumenti per l'osservazione, l'analisi di fenomeni, la sperimentazione, con la supervisione dell'adulto.
- ✓ È in grado di esporre spiegazioni di carattere scientifico che siano ovvie e procedano direttamente dalle prove fornite.
- ✓ Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze di tipo scientifico direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia.

- ✓ Realizza semplici elaborati grafici, manuali, tecnologici a fini di osservazione e sperimentazione di semplici fenomeni d'esperienza, con la supervisione e le istruzioni dell'adulto.

3° LIVELLO **(Traguardi per la fine della Scuola Primaria)**

- ✓ Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
- ✓ Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
- ✓ Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio temporali.
- ✓ Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
- ✓ Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
- ✓ Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi e ha cura della sua salute.
- ✓ Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
- ✓ Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
- ✓ Trova da varie fonti (libri, Internet, discorsi degli adulti ecc.), informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

4° LIVELLO

- ✓ Esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, formula ipotesi e ne verifica le cause; ipotizza soluzioni ai problemi in contesti noti. Nell'osservazione dei fenomeni, utilizza un approccio metodologico di tipo scientifico.
- ✓ Utilizza in autonomia strumenti di laboratorio e tecnologici semplici per effettuare osservazioni, analisi ed esperimenti; sa organizzare i dati in semplici tabelle e opera classificazioni.
- ✓ Interpreta e utilizza i concetti scientifici e tecnologici acquisiti con argomentazioni coerenti.
- ✓ Individua le relazioni tra organismi e gli ecosistemi; ha conoscenza del proprio corpo e dei fattori che possono influenzare il suo corretto funzionamento.
- ✓ Sa ricercare in autonomia informazioni pertinenti da varie fonti e utilizza alcune strategie di reperimento, organizzazione, recupero.
- ✓ Sa esporre informazioni anche utilizzando ausili di supporto grafici o multimediali.

- ✓ Fa riferimento a conoscenze scientifiche e tecnologiche apprese per motivare comportamenti e scelte ispirati alla salvaguardia della salute, della sicurezza e dell'ambiente, portando argomentazioni coerenti.

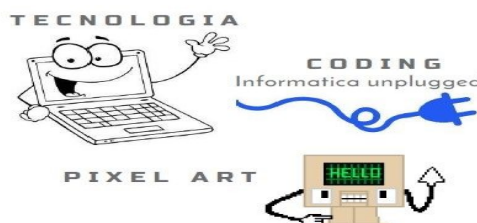
5° LIVELLO
(Traguardi per la fine del Primo Ciclo)

- ✓ Esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.
- ✓ Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.
- ✓ Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, ed è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.
- ✓ Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della sua evoluzione nel tempo.
- ✓ Riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.
- ✓ È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.
- ✓ Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.
- ✓ Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TECNOLOGIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. ✓ Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	
ABILITÀ <i>Vedere e osservare</i> ✓ Osservare, analizzare, classificare gli oggetti, gli strumenti e le macchine di uso comune. ✓ Osservare un oggetto cogliendone le caratteristiche, le proprietà e parti costitutive. ✓ Osservare ed analizzare le caratteristiche di elementi che compongono l'ambiente di vita riconoscendone le funzioni. ✓ Osservare e cogliere relazioni tra oggetto-funzione, oggetto comune, riconoscere i materiali di cui sono fatti e classificarli in base a materiali e funzioni. ✓ Osservare e identificare alcuni materiali (carta, legno, plastica, vetro, metallo). <i>Prevedere e immaginare</i> ✓ Effettuare stime approssimative su misure di oggetti dell'ambiente scolastico. ✓ Prevedere il comportamento di alcuni materiali in base alle loro proprietà. ✓ Interagire con l'ambiente mettendo in atto comportamenti rispettosi ed adeguati. ✓ Pianificare la costruzione di un semplice oggetto elencando i materiali necessari. Prevedere e pianificare il riciclo di materiali (carta, cartoncino, cartone, plastica ...). <i>Intervenire e trasformare</i> ✓ Smontare semplici oggetti e rimontarli (ad esempio la penna). ✓ Montare semplici oggetti seguendo istruzioni di tipo grafico/verbale. ✓ Realizzare un oggetto in cartoncino. ✓ Sperimentare le proprietà dei materiali più comuni.	
CONOSCENZE ✓ Oggetti, strumenti e macchine a servizio dei bisogni dell'uomo. ✓ Caratteristiche, proprietà e parti costitutive propri di un oggetto. ✓ Materiali, loro impiego e loro storia. ✓ Relazioni tra oggetto-funzione, oggetto-mestiere, oggetto bisogno. ✓ Differenze tra i materiali, tipologie e proprietà.	

- ✓ Procedure di misurazione.
- ✓ Relazione tra le proprietà dei diversi materiali e il loro comportamento.
- ✓ Comportamenti rispettosi e adeguati nei confronti dell'ambiente.
- ✓ Modalità e procedure di realizzazione di un oggetto.
- ✓ Riciclo di materiali e loro possibilità di impiego per creare nuovi oggetti.
- ✓ Modalità e procedure di montaggio/smontaggio.



COMPETENZACHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MATEMATICA
E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA
E TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

TECNOLOGIA

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Progettare e realizzare manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.
- ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- ✓ Individuare le semplici potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

ABILITÀ

Vedere e osservare

- ✓ Individuare la funzione di oggetti di uso comune.
- ✓ Distinguere e analizzare i materiali di cui sono realizzati gli oggetti di uso.
- ✓ Analizzare un oggetto in base alla forma, alla funzione, alla funzionalità.
- ✓ Classificare i materiali in base alle caratteristiche di pesantezza/leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità.
- ✓ Riconoscere le caratteristiche di un utensile semplice.

Prevedere e immaginare

- ✓ Descrivere la sequenza di operazioni necessarie per realizzare un prodotto.
- ✓ Immaginare possibili miglioramenti di un oggetto/utensile, tenendo conto delle sue trasformazioni nel tempo.
- ✓ Uso di materiali più idonei alla realizzazione di oggetti.

Intervenire e trasformare

- ✓ Smontare semplici oggetti e rimontarli autonomamente o eseguendo semplici istruzioni d'uso.
- ✓ Seguire una serie di azioni procedurali.

CONOSCENZE

- ✓ Materiali e loro differenze.
- ✓ Forme, funzioni e funzionalità degli oggetti.
- ✓ Caratteristiche di oggetti/utensili.
- ✓ Relazione oggetto- funzione.
- ✓ Funzioni di oggetti.
- ✓ Sequenza di operazioni finalizzate alla realizzazione di un prodotto.
- ✓ Trasformazioni di oggetti nel tempo.
- ✓ Possibili azioni di miglioramento di un oggetto/utensile.
- ✓ Materiali adeguati ad oggetti e funzioni.
- ✓ Regole di montaggio e smontaggio.
- ✓ Fasi di realizzazione di un oggetto.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MATEMATICA
E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA
E TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

TECNOLOGIA

SPECIFICHE

- ✓ Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.
- ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- ✓ Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

ABILITÀ

Vedere e osservare

- ✓ Distinguere e analizzare i materiali di cui sono realizzati gli oggetti di uso.
- ✓ Analizzare un oggetto in base alla forma, alla funzione, alla funzionalità.
- ✓ Classificare i materiali in base alle caratteristiche di pesantezza/leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità.
- ✓ Riconoscere le caratteristiche di un utensile semplice.
- ✓ Individuare le funzioni di alcuni strumenti e classificarli in base al compito svolto.
- ✓ Individuare le possibilità di utilizzo di un oggetto noto o sconosciuto.

Prevedere e immaginare

- ✓ Immaginare possibili miglioramenti di un oggetto/utensile, tenendo conto delle sue trasformazioni nel tempo.
- ✓ Prevedere l'uso di materiali più idonei alla realizzazione di oggetti in relazione alla loro funzione.

- ✓ Prevedere e pianificare un utilizzo diverso dei diversi materiali rispetto a quello usuale.

Intervenire e trasformare

- ✓ Smontare semplici oggetti e rimontarli autonomamente o eseguendo semplici istruzioni d'uso.
- ✓ Seguire una serie di azioni pianificate per creare nuovi oggetti, utilizzando materiali di uso comune.

CONOSCENZE

- ✓ Materiali e loro differenze.
- ✓ Forme, funzioni e funzionalità degli oggetti.
- ✓ Caratteristiche di oggetti/utensili.
- ✓ Classificazione in base a caratteristiche.
- ✓ Relazione oggetto- funzione.
- ✓ Possibilità di utilizzo di oggetti.
- ✓ Trasformazioni di oggetti nel tempo.
- ✓ Possibili azioni di miglioramento di un oggetto/utensile.
- ✓ Materiali adeguati ad oggetti e funzioni.
- ✓ Fasi e azioni di pianificazione.
- ✓ Regole di montaggio e smontaggio.
- ✓ Fasi e procedure di realizzazione di un oggetto.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MATEMATICA
E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA
E TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

TECNOLOGIA

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.
- ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- ✓ Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

ABILITÀ

Vedere e osservare

- ✓ Ricavare informazioni da istruzioni da volantini, etichette o altra documentazione tecnica e commerciale relativa ad un oggetto.
- ✓ Individuare le funzioni di una semplice macchina.
- ✓ Osservando oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia dell'umanità.
- ✓ Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli.
- ✓ Individuare il diverso tipo di energia utilizzato da macchine e elettrodomestici.

Prevedere e immaginare

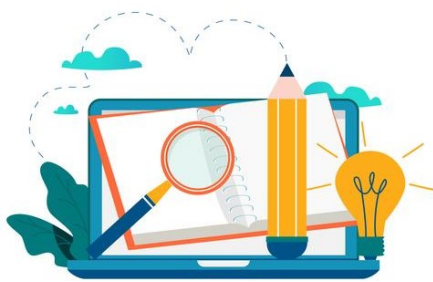
- ✓ Prevedere i rischi di uno scorretto uso e rispettare le regole di sicurezza nell'uso di strumenti che funzionano con le diverse forme di energia.
- ✓ Progettare macchine e prototipi funzionanti grazie alle trasformazioni dell'energia.
- ✓ Riconoscere e localizzare i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti.
- ✓ Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni, valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.

Intervenire e trasformare

- ✓ Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.
- ✓ Realizzare oggetti e manufatti seguendo una definita metodologia progettuale. Realizzare macchine funzionanti grazie alle trasformazioni delle diverse forme di energia.

CONOSCENZE

- ✓ Terminologia e simboli presenti nelle istruzioni, nei volantini e nella documentazione tecnica e commerciale di un oggetto.
- ✓ Funzioni di una macchina.
- ✓ Oggetti e utensili nel tempo.
- ✓ Modalità di rappresentazione di oggetti processi.
- ✓ Forme di energia utilizzate da macchine e elettrodomestici.
- ✓ Rischi di un uso scorretto di con l'energia.
- ✓ Strumenti/elettrodomestici funzionanti e regole di sicurezza.
- ✓ Procedure di realizzazione di una macchina.
- ✓ Modalità di trasformazione dell'energia.
- ✓ Funzionamento corretto e difetti di un oggetto.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TECNOLOGIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. ✓ Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	
ABILITÀ <i>Vedere e osservare</i> ✓ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ✓ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. ✓ Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. ✓ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ✓ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. ✓ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <i>Prevedere e immaginare</i> ✓ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. ✓ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti, personali o relativi alla propria classe. ✓ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. ✓ Organizzare una gita o una visita a un museo, usando Internet per reperire notizie e informazioni. <i>Intervenire e trasformare</i> ✓ Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. ✓ Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. ✓ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.	

- ✓ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

CONOSCENZE

- ✓ Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.
- ✓ Modalità di manipolazione dei materiali più comuni.
- ✓ Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo.
- ✓ Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali.
- ✓ Procedure di utilizzo sicuro di utensili e segnali di sicurezza più comuni.
- ✓ Terminologia specifica.
- ✓ Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
- ✓ Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.
- ✓ Diversità di materiali.
- ✓ Diversità di opinioni.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO-SCIENZE E TECNOLOGIA
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TECNOLOGIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. ✓ Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	
ABILITÀ <i>Vedere, osservare e sperimentare</i> ✓ Osservare la realtà e riconoscere che la tecnologia progetta dispositivi, le macchine e gli apparati che sostengono i processi dell'organizzazione della vita sociale e si occupa delle forme di controllo e di gestione dell'informazione e della comunicazione. ✓ Eseguire rilievi sull'ambiente scolastico e sulla propria abitazione. ✓ Individuare, descrivere e classificare utensili e macchine cogliendone le diversità strutturali e funzionali. ✓ Ricavare dati da disegni tecnici e raccogliarli con uso di strumenti. ✓ Applicare nella rappresentazione di oggetti e modelli le regole e gli strumenti del disegno tecnico. <i>Prevedere, immaginare e progettare</i> ✓ Pianificare le fasi di realizzazione di un oggetto, utilizzando materiali e strumenti di lavoro di facile reperibilità della vita quotidiana. ✓ Elaborare semplici progetti valutando i tipi di materiale da utilizzare in funzione dell'impiego. ✓ Immaginare modifiche di oggetti esistenti in funzione di nuovi bisogni e necessità. ✓ Valutare la complessità dell'ambiente e la necessità per l'uomo di tutelarla. <i>Intervenire, trasformare e produrre</i> ✓ Smontare e rimontare semplici oggetti. ✓ Realizzare oggetti in base alle esigenze e ai materiali. ✓ Disegnare la propria abitazione e l'ambiente scolastico.	
CONOSCENZE ✓ Rapporto tra tecnologia e realtà sociale.	

- ✓ Rapporto tra tecnologia e informazione.
- ✓ Rapporto tra tecnologia e comunicazione.
- ✓ Modalità di rilevazione di un ambiente.
- ✓ Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.
- ✓ Modalità di manipolazione dei diversi materiali.
- ✓ Funzioni e modalità di utilizzo degli utensili e degli strumenti più comuni.
- ✓ Trasformazione degli utensili e di strumenti nel tempo.
- ✓ Strumenti e tecniche di rappresentazione.
- ✓ Segnali di sicurezza e simboli di pericolo/rischio.
- ✓ Terminologia specifica.
- ✓ Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.
- ✓ Modalità e procedure di realizzazione di un oggetto.
- ✓ Fasi e procedure di progettazione.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MATEMATICA
E COMPETENZE DI BASE IN GEO-
SCIENZA
E TECNOLOGIA

SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE SECONDA- SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

TECNOLOGIA

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.
- ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- ✓ Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

ABILITÀ

Vedere, osservare e sperimentare

- ✓ Individuare le proprietà fondamentali (fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche), dei principali materiali.
- ✓ Interpretare semplici disegni tecnici e ricavare da essi informazioni.
- ✓ Rappresentare oggetti e processi mediante il disegno tecnico.

Prevedere, immaginare e progettare

- ✓ Immaginare modifiche di oggetti in relazione a nuovi bisogni o necessità.

- ✓ Progettare oggetti valutando materiali in funzione dell'impiego.
- ✓ Valutare individualmente o in gruppo le conseguenze di scelte e decisioni in situazioni problematiche.

Intervenire, trasformare e produrre

- ✓ Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, individualmente o in gruppo.
 - ✓ Eseguire prove sperimentali in diversi settori della tecnologia.
 - ✓ Smontare/rimontare, aggiustare oggetti, apparecchiature elettroniche o dispositivi comuni.
- Disegnare ambienti interni ed esterni mediante il disegno tecnico, anche avvalendosi di software.

CONOSCENZE

- ✓ Proprietà dei materiali.
- ✓ Regole del disegno tecnico.
- ✓ Strumenti e tecniche di rappresentazione.
- ✓ Possibili modifiche di oggetti.
- ✓ Diversità dei materiali.
- ✓ Diversità delle situazioni.
- ✓ Metodologia progettuale.
- ✓ Fasi e procedure di una sperimentazione.
- ✓ Procedure di montaggio/smontaggio.
- ✓ Serie di azioni, loro concatenamento e successione.
- ✓ Regole, strumenti e procedure del disegno tecnico.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN GEO- SCIENZA E TECNOLOGIA
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TECNOLOGIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. ✓ Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	
ABILITÀ <i>Vedere, osservare e sperimentare</i> ✓ Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ✓ Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. ✓ Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. ✓ Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. ✓ Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. <i>Prevedere, immaginare e progettare</i> ✓ Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. ✓ Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti 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 o la visita a una mostra usando Internet per reperire e selezionare le informazioni utili. <i>Intervenire, trasformare e produrre</i> ✓ Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. ✓ Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (Es. preparazione e cottura degli alimenti).	

- ✓ 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.

CONOSCENZE

- ✓ Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.
- ✓ Modalità di manipolazione dei diversi materiali.
- ✓ Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune.
- ✓ Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti più comuni, e loro trasformazione nel tempo.
- ✓ Eco tecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio ...).
- ✓ Strumenti e tecniche di rappresentazione (anche informatici).



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MATEMATICA
E COMPETENZE DI BASE IN GEO-
SCIENZA
E TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZ. B: Compiti Significativi ed Evidenze

DISCIPLINA

TECNOLOGIA

COMPITI SIGNIFICATIVI

- ✓ Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali, utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica.
- ✓ Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire.
- ✓ Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche.
- ✓ Redigere protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale.
- ✓ Effettuare ricognizioni per valutare i rischi presenti nell'ambiente.

- ✓ Redigere semplici istruzioni preventive e ipotizzare misure correttive di tipo organizzativo-comportamentale e strutturale.
- ✓ Confezionare la segnaletica per le emergenze.
- ✓ Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, progettare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni.
- ✓ Redigere protocolli d'uso corretto della posta elettronica e di Internet.

EVIDENZE

- ✓ Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente.
- ✓ Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- ✓ Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi.
- ✓ Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali.
- ✓ Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- ✓ Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato.
- ✓ Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione e li utilizza in modo efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
- ✓ Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- ✓ Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione, anche collaborando e cooperando con i compagni.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

**COMPETENZA MATEMATICA
E COMPETENZE DI BASE IN GEO-
SCIENZA
E TECNOLOGIA**

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G.

**SEZIONE C: 5 Livelli di Padronanza
Rubrica di Valutazione**

DISCIPLINA

TECNOLOGIA

1° LIVELLO

- ✓ Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.
- ✓ Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali.

- ✓ Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC, e sa indicarne la funzione.

2° LIVELLO

- ✓ Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
- ✓ Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune).
- ✓ Utilizza alcune tecniche per disegnare e rappresentare (riga e squadra, carta quadrettata, riduzioni e ingrandimenti), impiegando semplici grandezze scalari.
- ✓ Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione. Smonta e rimonta giocattoli.

3° LIVELLO

(Traguardi per la fine della Scuola Primaria)

- ✓ Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- ✓ Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- ✓ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura, e di spiegarne il funzionamento.
- ✓ Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- ✓ Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- ✓ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- ✓ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

4° LIVELLO

- ✓ Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente.
- ✓ Conosce i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse.
- ✓ È in grado di prevedere le conseguenze di una propria azione di tipo tecnologico. Conosce e utilizza oggetti e strumenti, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti.
- ✓ Sa formulare semplici progetti ed effettuare pianificazioni per la realizzazione di oggetti, eventi ecc.
- ✓ Ricava informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche, manuali d'uso; sa redigerne di semplici relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni.
- ✓ Utilizza autonomamente e con relativa destrezza i principali elementi del disegno tecnico.
- ✓ Sa descrivere e interpretare in modo critico alcune opportunità, ma anche impatti e limiti delle attuali tecnologie sull'ambiente e sulla vita dell'uomo.

5° LIVELLO
(Traguardi per la fine del Primo Ciclo)

- ✓ Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.
- ✓ Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- ✓ È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- ✓ Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
- ✓ Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- ✓ Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- ✓ Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
- ✓ Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- ✓ Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. ✓ Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	
ABILITÀ ✓ Individuare e nominare le diverse componenti del computer, distinguendole in base alla loro funzione. ✓ Discriminare le caratteristiche delle diverse parti del computer. ✓ Eseguire le procedure di accensione/spegnimento del computer. ✓ Eseguire le procedure relative al funzionamento del computer. ✓ Utilizzare programmi per comporre immagini e semplici testi. ✓ Discriminare ed utilizzare tasti quali invio, barra scelta spaziatrice, maiuscola, copia, taglia, incolla, dimensione carattere. ✓ Utilizzare giochi didattici. ✓ Utilizzare i comandi di apertura/chiusura/salvataggio di un file. ✓ Discriminare e distinguere le icone in base al loro significato.	
CONOSCENZE ✓ Componenti principali del computer (monitor, tastiera, mouse, periferiche) e loro funzione. ✓ Procedure di accensione/spegnimento. ✓ Procedure relative al funzionamento del computer. ✓ Programmi e giochi didattici. ✓ Tasti e loro impiego. ✓ Operazioni di apertura/chiusura/salvataggio di un file. ✓ Icone sul desktop e loro significato.	
	

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZA DIGITALE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. ✓ Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	
ABILITÀ ✓ Utilizzare lo strumento computer nelle sue componenti essenziali. ✓ Utilizzare la videoscrittura e programmi di grafica. ✓ Utilizzare il tasto destro e sinistro del mouse per puntare, cliccare, trascinare, selezionare, evidenziare. ✓ Utilizzare la tastiera per spostare il cursore sullo schermo. ✓ Utilizzare il computer a scopi didattici. ✓ Usare le procedure di collegamento ad Internet. ✓ Utilizzare il browser web. ✓ Ricercare e salvare immagini e inserirle in un testo.	
CONOSCENZE ✓ Il computer e le sue parti principali. ✓ Programmi di videoscrittura e videografica. ✓ Procedure informatiche. ✓ Collegamento a siti internet. ✓ Browser web. ✓ Motore di ricerca. ✓ Procedure di ricerca e salvataggio di immagini e operazioni di inserimento delle immagini in documenti testuali.	
	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. ✓ Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	
ABILITÀ ✓ Scrivere e creare con Word. ✓ Disegnare e creare con Paint. ✓ Utilizzare Excel. ✓ Utilizzare il programma PowerPoint per la realizzazione di presentazioni, inserendo animazioni, immagini, testo e audio. ✓ Scegliere ed eseguire giochi didattici. ✓ Archiviare e catalogare i file, creando cartelle. ✓ Salvare i file creati in cartelle. ✓ Effettuare le procedure di stampa dei dati. ✓ Consultare opere multimediali. ✓ Utilizzare software didattici relativi alle discipline. ✓ Accedere e navigare su internet visitando siti indicati. ✓ Utilizzare il motore di ricerca per effettuare ricerche su internet. ✓ Utilizzare la posta elettronica per ricevere e inviare e-mail. ✓ Utilizzare una terminologia appropriata. ✓ Utilizzare il computer come strumento didattico, di comunicazione, di ricerca e di gioco.	
CONOSCENZE ✓ Microsoft Office. ✓ Hardware e sue funzioni. ✓ Giochi didattici. ✓ File e cartelle. ✓ Stampa. ✓ Opere multimediali. ✓ Software didattici. ✓ Motore di ricerca. ✓ Modalità di ricerca su internet. ✓ Posta elettronica. ✓ Terminologia appropriata.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. ✓ Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	
ABILITÀ ✓ Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base, soprattutto in riferimento agli impianti programmi domestici. ✓ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. ✓ Utilizzare il computer, alcune periferiche e applicativi. ✓ Avviare alla conoscenza della rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. ✓ Individuare i rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. ✓ Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.	
CONOSCENZE ✓ Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento. Principali dispositivi informatici di input e output. ✓ Principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici. ✓ Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. ✓ Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. ✓ Rischi nell'utilizzo della rete con computer e telefonini.	



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. ✓ Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	
ABILITÀ ✓ Utilizzare il computer nelle sue parti hardware e software. ✓ Utilizzare il programma Paint per costruire e misurare angoli, per rappresentare le figure nel piano, effettuando proiezioni ortogonali di figure piane. ✓ Utilizzare il programma Word per editare ed elaborare documenti di testo. ✓ Analizzare tabelle realizzate con i programmi Word o Excel ed interpretare e elaborare i dati contenuti. ✓ Utilizzare materiali digitali per l'apprendimenti adeguati all'età. ✓ Usare software didattici adeguati all'età. ✓ Utilizzare adeguate risorse per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti di tipo digitale.	
CONOSCENZE ✓ Rapporto tra tecnologia e realtà sociale. ✓ Rapporto tra tecnologia e informazione. ✓ Rapporto tra tecnologia e comunicazione. ✓ Modalità di rilevazione di un ambiente. ✓ Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. ✓ Modalità di manipolazione dei diversi materiali. ✓ Funzioni e modalità di utilizzo degli utensili e degli strumenti più comuni. ✓ Trasformazione degli utensili e di strumenti nel tempo. ✓ Strumenti e tecniche di rappresentazione. ✓ Segnali di sicurezza e simboli di pericolo/rischio. ✓ Terminologia specifica. ✓ Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. ✓ Modalità e procedure di realizzazione di un oggetto. ✓ Fasi e procedure di progettazione.	



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE SECONDA- SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. ✓ Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	
ABILITÀ ✓ Utilizzare il programma Paint per costruire e misurare angoli e per rappresentare le figure nel piano e nello spazio, effettuando proiezioni ortogonali di figure piane e solide. ✓ Costruire tabelle con i programmi Word ed Excel. ✓ Analizzare/interpretare e confrontare dati raccolti e organizzati in tabelle. ✓ Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento sempre più complessi. ✓ Usare software didattici. ✓ Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.	
CONOSCENZE ✓ Disegno tecnico con l'ausilio del computer. ✓ Nozioni di base di grafica computerizzata col programma Paint. ✓ Figure geometriche piane e solide. ✓ Modalità di costruzione/misurazione di angoli. ✓ Modalità e procedure per costruire tabelle in formato digitale. ✓ Modalità di analisi/interpretazione/confronto di dati. ✓ Software didattici. ✓ Applicazioni informatiche e loro funzioni e potenzialità.	
	

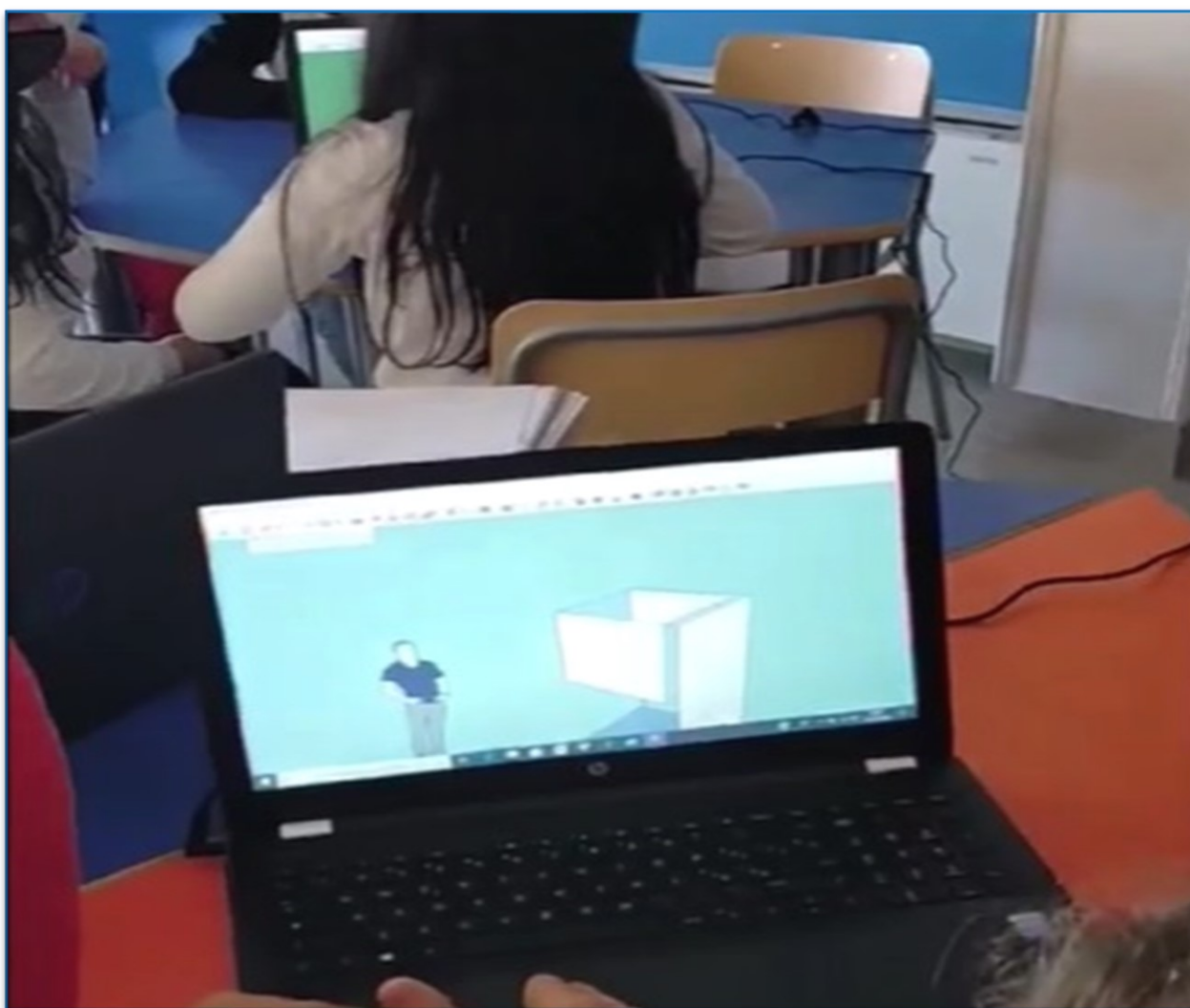
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. ✓ Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	
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 materiali digitali per l'apprendimento. ✓ Utilizzare il computer, periferiche e programmi applicativi. ✓ 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 ✓ Applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento. ✓ Dispositivi informatici di input e output. ✓ Sistema operativo e software applicativi più comuni, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open Source. ✓ Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. ✓ Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. ✓ Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. ✓ Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore). ✓ Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.	
	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZ. B: Compiti Significativi ed Evidenze	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPITI SIGNIFICATIVI ✓ Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti. ✓ Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati. ✓ Utilizzare PowerPoint per effettuare semplici presentazioni. ✓ Costruire semplici ipertesti. ✓ Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing. ✓ Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza. ✓ Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola. ✓ Rielaborare una presentazione della scuola. ✓ Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali. ✓ Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica. ✓ Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli. ✓ Elaborare ipertesti tematici.	
EVIDENZE ✓ Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione e informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, hifi ecc.). ✓ Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova a operare. ✓ È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto a un compito/scopo dato/indicato. ✓ Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open Source). ✓ Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.	
	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZIONE C: 5 Livelli di Padronanza Rubrica di Valutazione	
DISCIPLINA	TUTTE
1° LIVELLO	
✓ Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento. ✓ Con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera. ✓ Comprende e produce semplici frasi associandole a immagini date.	
2° LIVELLO	
✓ Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. ✓ Comprende semplici testi inviati da altri via mail. ✓ Con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica. ✓ Utilizza la rete soltanto con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.	
3° LIVELLO (Traguardi per la fine della Scuola Primaria)	
✓ Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. ✓ Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante. ✓ Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni. ✓ Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica, rispettando le principali regole della netiquette. ✓ Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. ✓ Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	
4° LIVELLO	
✓ Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. ✓ È in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. ✓ Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli. ✓ Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. ✓ Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti.	

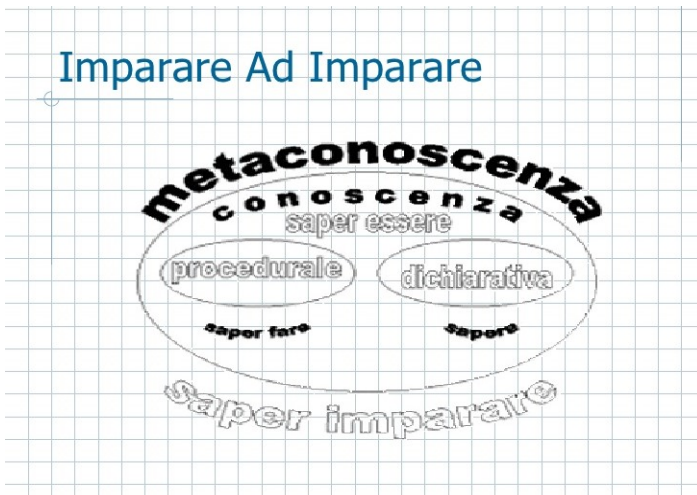
5° LIVELLO
(Traguardi per la fine del Primo Ciclo)

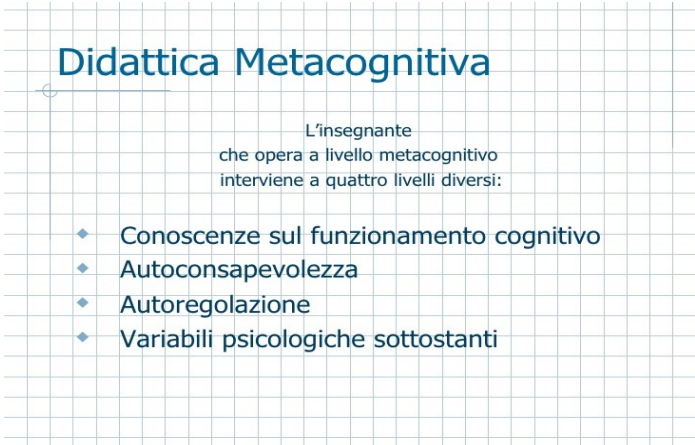
- ✓ Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.
- ✓ Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante. Organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici.
- ✓ Collega file differenti.
- ✓ Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche.
- ✓ Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica.
- ✓ Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i suoi principali pericoli (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali ecc.), i contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli.



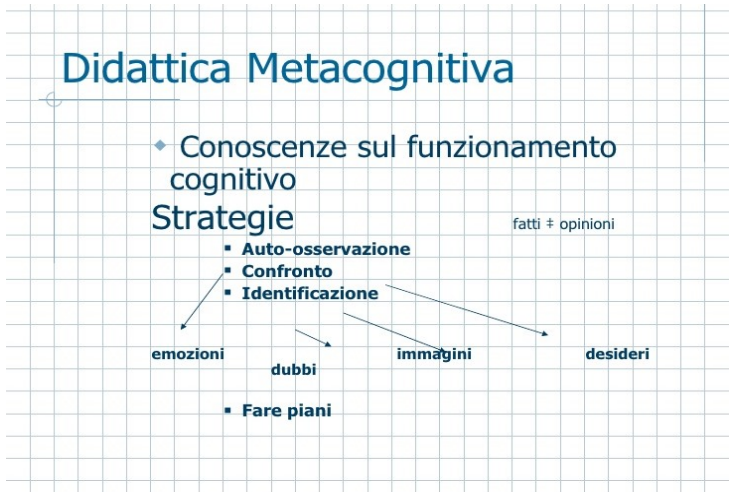
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Acquisire e interpretare l'informazione. ✓ Individuare collegamenti e relazioni; trasferirli in altri contesti. ✓ Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.	
ABILITÀ ✓ Leggere testi semplici e rispondere a domande di facile interpretazione. Costruire brevi e semplici sintesi di testi letti. ✓ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. ✓ Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e organizzare il proprio lavoro individuando il materiale occorrente e i compiti da svolgere.	
CONOSCENZE ✓ Semplici strategie di memorizzazione. ✓ Metodologia di organizzazione delle informazioni: lettura selettiva, parole chiave, sintesi. ✓ Semplice strategia di organizzazione del tempo scuola. <pre> graph TD A[Imparare Ad Imparare] --- B[Individualizzazione] A --- C[Interdisciplinarietà] A --- D[Approcci] D --> E[olistico] D --> F[centrato sull'allievo] D --> G[ludico] </pre>	

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	IMPARARE AD IMPARARE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Acquisire e interpretare l'informazione. ✓ Individuare collegamenti e relazioni; trasferirli in altri contesti. ✓ Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.	
ABILITÀ ✓ Leggere un testo e individuare le parti strutturali: inizio, svolgimento, fine. Individuare i personaggi, le azioni, i luoghi, i tempi. ✓ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. ✓ Estrapolare da testi letti situazioni-tipo da confrontare con le proprie esperienze vissute ed elaborare semplici norme condivise di comportamento. ✓ Dividere in macro-sequenze un semplice testo letto e trarne le informazioni essenziali per comprenderne, ricordarne, riferirne i contenuti. ✓ Raccogliere dati ed informazioni essenziali da un semplice testo letto ed utilizzare tabelle e/o schemi per visualizzare i contenuti. ✓	
CONOSCENZE ✓ Analisi di semplici testi poetici. ✓ Percezione ed orientamento in percorsi spazio- temporali, grafici.  <pre> graph TD A[Campi d'azione] --> B[Motivazione] A --> C[Trasversalità degli apprendimenti] A --> D[Disagio/difficoltà] </pre>	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
SPECIFICHE ✓ Acquisire e interpretare l'informazione. ✓ Individuare collegamenti e relazioni; trasferirli in altri contesti. ✓ Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.	
ABILITÀ ✓ Leggere un testo e porsi domande su di esso. ✓ Rispondere a domande su un testo o su un video. ✓ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. ✓ Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati ed esperienza vissuta o conoscenze già possedute. ✓ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. ✓ Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze. ✓ Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle. ✓ Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere.	
CONOSCENZE ✓ Semplici strategie di memorizzazione. ✓ Schemi, tabelle, scalette. ✓ Semplici strategie di organizzazione del tempo.	
	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Acquisire e interpretare l'informazione. ✓ Individuare collegamenti e relazioni; trasferirli in altri contesti. ✓ Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.	
ABILITÀ ✓ Ricavare informazioni da fonti diverse: documenti scritti, testimonianze. ✓ Utilizzare i dizionari. ✓ Leggere testi di vario tipo, non complessi. ✓ Rispondere a domande su un testo. Individuare semplici collegamenti tra informazioni per risolvere problemi relativi allo studio e nella pratica quotidiana. ✓ Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi. ✓ Organizzare i propri impegni in base all'orario scolastico. ✓ Utilizzare tabulati e/o schemi preordinati per organizzare le proprie informazioni relative ad una determinata attività.	
CONOSCENZE ✓ Metodologia e strumenti di ricerca dell'informazione: dizionari, testimonianze scritte e orali e documenti vari. ✓ Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: parole chiave, divisione in sequenze, sintesi. ✓ Strategie di studio. ✓ Strategie di organizzazione del tempo. ✓ Organizzazione del lavoro e/o attività: schemi-tabulati- diagrammi.  Didattica Metacognitiva L'insegnante che opera a livello metacognitivo interviene a quattro livelli diversi: ◆ Conoscenze sul funzionamento cognitivo ◆ Autoconsapevolezza ◆ Autoregolazione ◆ Variabili psicologiche sottostanti	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Acquisire e interpretare l'informazione. ✓ Individuare collegamenti e relazioni; trasferirli in altri contesti. ✓ Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.	
ABILITÀ ✓ Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti. ✓ Utilizzare i dizionari e gli indici. Utilizzare schedari bibliografici. ✓ Leggere un testo e porsi domande su di esso. ✓ Rispondere a domande su un testo. ✓ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. ✓ Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet e informazioni già possedute o l'esperienza vissuta. ✓ Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (ad esempio: un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche ...). ✓ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza, anche generalizzando a contesti diversi. ✓ Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi. ✓ Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. ✓ Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale.	
CONOSCENZE ✓ Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti. ✓ Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. ✓ Leggi della memoria e strategie di memorizzazione. ✓ Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Acquisire e interpretare l'informazione. ✓ Individuare collegamenti e relazioni; trasferirli in altri contesti. ✓ Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.	
ABILITÀ ✓ Ricavare da fonti diverse (dizionari, internet, documenti scritti) informazioni utili per scopi diversi. ✓ Utilizzare le informazioni nella soluzione di semplici problemi, oltre che nello studio anche nella pratica quotidiana. ✓ Leggere e rielaborare testi non troppo complessi, sintetizzandoli in scalette, semplici mappe, riassunti e riferirle. ✓ Applicare strategie di studio, di memorizzazione anche con l'aiuto dell'insegnante. ✓ Organizzare i propri impegni secondo l'orario scolastico e settimanale.	
CONOSCENZE ✓ Metodologia e strumenti di ricerca dell'informazione: dizionari, internet e reperti. ✓ Metodologia e strumenti di organizzazione delle informazioni; scalette, grafici diagrammi, mappe, sintesi. ✓ Strategie di memorizzazione e di studio.  Didattica Metacognitiva - Conoscenze sul funzionamento cognitivo - Strategie - Auto-osservazione - Confronto - Identificazione - Fare piani - emozioni - dubbi - immagini - desideri - fatti ≠ opinioni	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE SECONDA- SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Acquisire e interpretare l'informazione. ✓ Individuare collegamenti e relazioni; trasferirli in altri contesti. ✓ Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.	
ABILITÀ ✓ Ricavare da fonti diverse (internet motori di ricerca, reperti e documenti scritti, testimonianze), informazioni utili per scopi diversi. ✓ Confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse. ✓ Leggere, interpretare e trasformare testi di varie tipologie sintetizzandoli con scalette, grafici, mappe e riassunti. ✓ Utilizzare strategie di studio e descrivere le modalità di apprendimento.	
CONOSCENZE ✓ Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: schedari, motori di ricerca, testimonianze e reperti. ✓ Metodologia e strumenti di organizzazione dell'informazione: grafici e tabelle. ✓ Strategie di studio e memorizzazione. Il diagramma illustra i componenti della Didattica Metacognitiva. Al centro c'è un rettangolo con 'Feedback sociale'. Da esso partono tre frecce: una verso 'adulti', una verso 'gruppo dei pari' e una verso 'accettazione'. Sopra 'Feedback sociale' c'è un rettangolo con 'Autoconsapevolezza del proprio funzionamento cognitivo'. Sotto 'Feedback sociale' c'è un rettangolo con 'Analisi guidata e sistematica dei comportamenti: Verbalizzazione'. Sotto 'Analisi guidata...' c'è un rettangolo con 'Attenzione'. Sotto 'Attenzione' c'è un rettangolo con 'Autoconsapevolezza'. Sotto 'Autoconsapevolezza' c'è un rettangolo con 'Monitoraggio'.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Acquisire e interpretare l'informazione. ✓ Individuare collegamenti e relazioni; trasferirli in altri contesti. ✓ Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.	
ABILITÀ ✓ Ricavare da fonti diverse (scritte, Internet ecc.), informazioni utili per i propri scopi (per la preparazione di una semplice esposizione o per lo studio). ✓ Utilizzare indici, schedari, dizionari, motori di ricerca, testimonianze e reperti. ✓ Confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse; selezionarle in base all'utilità a seconda del proprio scopo. ✓ Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe. ✓ Utilizzare strategie di memorizzazione. ✓ Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute. ✓ Correlare conoscenze di diverse aree costruendo semplici collegamenti e quadri di sintesi. ✓ Contestualizzare le informazioni provenienti da diverse fonti e da diverse aree.	
CONOSCENZE ✓ Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti. ✓ Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. ✓ Strategie di memorizzazione. ✓ Strategie di studio. ✓ Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse  Didattica Metacognitiva • Variabili psicologiche sottostanti - Motivazione • Intrinseca • Estrinseca - Meccanismi psicologici • Percezione della gratificazione finale • Dialogo interno motivazionale • Autocontrollo reattività emozionale	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZ. B: Compiti Significativi ed Evidenze	
DISCIPLINA	TUTTE
COMPITI SIGNIFICATIVI ✓ Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse e confrontarle per stabilirne l'attendibilità; selezionarle a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarle in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, webquest. ✓ Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti. ✓ Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi; verificare la completezza delle informazioni a disposizione e reperire quelle mancanti o incomplete. ✓ Dato un tema, riferito ad esempio a una teoria scientifica, una tecnologia, un fenomeno sociale, reperire tutte le informazioni utili per comprenderlo ed esprimere valutazioni e riflessioni. ✓ Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o, viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni. ✓ Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide). ✓ Pianificare compiti da svolgere e impegni, organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione. ✓ Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili.	
EVIDENZE ✓ Pone domande pertinenti. ✓ Reperisce informazioni da varie fonti. ✓ Organizza le informazioni (ordinare, confrontare, collegare). ✓ Applica strategie di studio. ✓ Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. ✓ Autovaluta il processo di apprendimento.	
	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZIONE C: 5 Livelli di Padronanza Rubrica di Valutazione	
DISCIPLINA	TUTTE
1° LIVELLO	
✓ In autonomia, trasforma in sequenze figurate brevi storie. ✓ Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate e il contenuto, con domande stimolo dell'insegnante. ✓ Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza. ✓ È in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale. ✓ Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante.	
2° LIVELLO	
✓ Con l'aiuto dell'insegnante, ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio o per preparare un'esposizione. ✓ Legge, ricava informazioni da semplici grafici e tabelle e sa costruirne, con l'aiuto dell'insegnante. ✓ Pianifica sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante. ✓ Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari. Si orienta nell'orario scolastico e organizza il materiale di conseguenza. ✓ Rileva semplici problemi dall'osservazione di fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive. ✓ È in grado di formulare semplici sintesi di testi narrativi e informativi non complessi.	
3° LIVELLO (Traguardi per la fine della Scuola Primaria)	
✓ Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse (libri, Internet), per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante. ✓ Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto (scalette, sottolineature), con l'aiuto dell'insegnante. ✓ Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante; utilizza strategie di autocorrezione. ✓ Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio (ad esempio, il metodo PQ4R). ✓ Ricava informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di propri. ✓ Sa utilizzare dizionari e schedari bibliografici. ✓ Sa pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi; esprime giudizi sugli esiti. ✓ Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.	

4° LIVELLO

- ✓ Sa ricavare e selezionare per i propri scopi informazioni da fonti diverse.
- ✓ Sa formulare sintesi e tabelle di un testo letto, collegando le informazioni nuove a quelle già possedute e utilizzando strategie di autocorrezione.
- ✓ Applica strategie di studio (ad esempio, il metodo PQ4R).
- ✓ Sa utilizzare vari strumenti di consultazione.
- ✓ Pianifica il suo lavoro valutandone i risultati.
- ✓ Rileva problemi, individua possibili ipotesi risolutive e le sperimenta valutandone l'esito.

5° LIVELLO (Traguardi per la fine del Primo Ciclo)

- ✓ Ricava informazioni da fonti diverse e le seleziona in modo consapevole.
- ✓ Legge, interpreta, costruisce grafici e tabelle per organizzare informazioni.
- ✓ Applica strategie di studio (ad esempio, il metodo PQ4R) e rielabora i testi organizzandoli in semplici schemi, scalette, riassunti.
- ✓ Collega informazioni già possedute con le nuove, anche provenienti da fonti diverse.
- ✓ Utilizza in modo autonomo gli elementi di base dei diversi linguaggi espressivi.
- ✓ Pianifica il proprio lavoro e sa individuare le priorità.
- ✓ Sa regolare il proprio lavoro in base a feedback interni ed esterni; sa valutarne i risultati.
- ✓ Rileva problemi, seleziona le ipotesi risolutive, le applica e ne valuta gli esiti.
- ✓ È in grado di descrivere le proprie modalità e strategie di apprendimenti.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	- EDUCAZIONE CIVICA - TUTTE LE DISCIPLINE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali. ✓ A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. ✓ Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, confronto responsabile e dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. ✓ Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo. ✓ Acquisire la consapevolezza del quotidiano esser parte di una comunità, locale e globale. ✓ Sviluppare un'adeguata sensibilità ai temi del benessere personale e collettivo, dell'adozione di corretti stili di vita, della lotta ai cambiamenti climatici, tenendo conto degli obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU. ✓ Conferire valore al patrimonio storico-artistico, paesaggistico e immateriale, non solo del proprio territorio, ma di qualsiasi città del mondo, quale bene comune da tutelare con responsabilità. ✓ Acquisire la capacità di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Essere al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto.	
ABILITÀ ✓ Porsi in ascolto attivo. ✓ Rispettare il proprio turno. ✓ Assumere comportamenti di rispetto per altri. ✓ Apprendere regole di buona convivenza. ✓ Rispettare regole condivise. ✓ Possedere la consapevolezza dei diritti e dei doveri. ✓ Lavorare per giungere ad una produzione individuale e di gruppo. ✓ Condividere scelte e decisioni. ✓ Attivarsi per raggiungere uno scopo comune. ✓ Rispettare le bellezze naturali ed artistiche. ✓ Praticare forme di riutilizzo e riciclaggio dell'energia e dei materiali.	

- ✓ Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.

CONOSCENZE

- ✓ L'ascolto.
- ✓ I diritti dei bambini.
- ✓ Importanza della coerenza fra il detto e il vissuto.
- ✓ Doveri del bambino.
- ✓ Lo spazio/scuola, gli arredi, il materiale.
- ✓ Le regole.
- ✓ Comportamenti adeguati.
- ✓ Segnali stradali.
- ✓ Varietà di contesti.
- ✓ Importanza delle risorse.
- ✓ Sviluppo sostenibile
- ✓ Obiettivi Agenda 2030.
- ✓ Paesaggio, Monumenti e opere musicali.
- ✓ Strumenti digitali e loro utilizzo consapevole.



COMPETENZE CHIAVE EUROPEA

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

- EDUCAZIONE CIVICA
- TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali.
- ✓ A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.
- ✓ Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, confronto responsabile e dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.

- ✓ Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.
- ✓ Acquisire la consapevolezza del quotidiano esser parte di una comunità, locale e globale.
- ✓ Sviluppare un'adeguata sensibilità ai temi del benessere personale e collettivo, dell'adozione di corretti stili di vita, della lotta ai cambiamenti climatici, tenendo conto degli obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU.
- ✓ Conferire valore al patrimonio storico-artistico, paesaggistico e immateriale, non solo del proprio territorio, ma di qualsiasi città del mondo, quale bene comune da tutelare con responsabilità.
- ✓ Acquisire la capacità di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Essere al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto.

ABILITÀ

- ✓ Attivare modalità relazionali positive con compagni e adulti.
- ✓ Aiutare chi ha difficoltà ad esprimersi e a partecipare.
- ✓ Riconoscere atteggiamenti e parole appartenenti alla sfera dell'amicizia e del litigio.
- ✓ Prendere coscienza del gruppo.
- ✓ Rispettare le regole stabilite collettivamente.
- ✓ Applicare regole facenti parte di un codice.
- ✓ Progettare attività: autocontrollo per il raggiungimento di uno scopo.
- ✓ Esprime in modo adeguato le proprie idee.
- ✓ Rispettare il proprio ruolo.
- ✓ Individuare incarichi e responsabilità.
- ✓ Attivare comportamenti finalizzati alla salvaguardia dell'ambiente.
- ✓ Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.

CONOSCENZE

- ✓ Capacità, limiti e risorse.
- ✓ Il gruppo.
- ✓ Identità Nazionale/Federazione di Stati.
- ✓ Comportamenti adeguati al contesto scolastico e loro finalità.
- ✓ Necessità e funzione delle regole.
- ✓ La collaborazione.
- ✓ La solidarietà.
- ✓ Il codice scritto e non modificabile delle regole.
- ✓ Le regole del codice della strada relative a pedoni e ciclisti.
- ✓ I bisogni dell'uomo e le forme di utilizzo.
- ✓ Le risorse naturali.
- ✓ I principali Parchi Nazionali.
- ✓ Sviluppo sostenibile

- ✓ Obiettivi Agenda 2030.
- ✓ Paesaggio, Monumenti e opere musicali.
- ✓ Strumenti digitali e loro utilizzo consapevole.
- ✓ Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

- EDUCAZIONE CIVICA
- TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali.
- ✓ A partire dall’ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.
- ✓ Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, confronto responsabile e dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.
- ✓ Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.
- ✓ Acquisire la consapevolezza del quotidiano esser parte di una comunità, locale e globale.
- ✓ Sviluppare un’adeguata sensibilità ai temi del benessere personale e collettivo, dell’adozione di corretti stili di vita, della lotta ai cambiamenti climatici, tenendo conto degli obiettivi dell’Agenda 2030 dell’ONU.
- ✓ Conferire valore al patrimonio storico-artistico, paesaggistico e immateriale, non solo del proprio territorio, ma di qualsiasi città del mondo, quale bene comune da tutelare con responsabilità.
- ✓ Acquisire la capacità di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Essere al corrente dei rischi e delle insidie che l’ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto.

ABILITÀ

- ✓ Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e riferimento.
- ✓ Individuare i ruoli e le funzioni dei gruppi di appartenenza e i propri negli stessi.
- ✓ Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe e nella scuola.
- ✓ Descrivere il significato delle regole.
- ✓ Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale.
- ✓ Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui.
- ✓ Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini e rispettare le persone che le portano; individuare le affinità rispetto alla propria esperienza.
- ✓ Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni.
- ✓ Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all' oculato utilizzo delle risorse, e mettere in atto quelli alla sua portata.
- ✓ Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità.
- ✓ Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. Prestare aiuto ai compagni in difficoltà.
- ✓ Utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica.

CONOSCENZE

- ✓ Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, parrocchia, ecc.).
- ✓ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.
- ✓ Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni e ciclisti.
- ✓ Regole della vita e del lavoro in classe.
- ✓ Significato di "regola" e "norma".
- ✓ Significato dei termini "tolleranza", "lealtà" e "rispetto".
- ✓ Organi e funzioni principali del Comune.
- ✓ Principali servizi al cittadino presenti nella propria città.
- ✓ Usi e costumi del proprio territorio, del proprio paese e di altri paesi (portati eventualmente a allievi provenienti da altri luoghi).
- ✓ Organi internazionali vicini all'esperienza dei bambini: CRI, CARITAS, ARMR, UNICEF, WWF.
- ✓ Sviluppo sostenibile
- ✓ Obiettivi Agenda 2030.
- ✓ Paesaggio, Monumenti e opere musicali.
- ✓ Strumenti digitali e loro utilizzo consapevole.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	- EDUCAZIONE CIVICA - TUTTE LE DISCIPLINE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali. ✓ A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. ✓ Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, confronto responsabile e dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. ✓ Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo. ✓ Acquisire la consapevolezza del quotidiano esser parte di una comunità, locale e globale. ✓ Sviluppare un'adeguata sensibilità ai temi del benessere personale e collettivo, dell'adozione di corretti stili di vita, della lotta ai cambiamenti climatici, tenendo conto degli obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU. ✓ Conferire valore al patrimonio storico-artistico, paesaggistico e immateriale, non solo del proprio territorio, ma di qualsiasi città del mondo, quale bene comune da tutelare con responsabilità. ✓ Acquisire la capacità di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Essere al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto.	
ABILITÀ ✓ Collaborare e scrivere il regolamento di classe. ✓ Riconoscere e descrivere un percorso stradale. ✓ Rispettare il codice stradale: segnali di pericolo, di divieto, di obbligo. ✓ Valutare il proprio lavoro e quello altrui in base a criteri inizialmente esplicitati. ✓ Scegliere e decidere. ✓ Autocontrollo per il raggiungimento di uno scopo. ✓ Accettare l'aiuto degli altri e offrire il proprio. ✓ Riconosce ed assumere ruoli diversi nell'attività di gruppo. ✓ Sostenere le proprie idee in un contraddittorio con i compagni e con gli adulti. Conoscere processi progettuali per raggiungere obiettivi prestabiliti. ✓ Riconosce i bisogni dell'altro. ✓ Accettare punti di vista differenti.	

- ✓ Compiere una scelta sulla base delle proprie aspettative e caratteristiche. Correggere eventuali inadeguatezze.
- ✓ Interagire con i compagni secondo modalità stabilite per la soluzione dei conflitti.
- ✓ Decodificare correttamente l'intenzione di messaggi vari.
- ✓ Rispettare le risorse della terra.
- ✓ Osservare e analizzare le cause dei mutamenti nell'ambiente causati dall'uomo.
- ✓ Saper utilizzare i dispositivi informatici ed acquisire consapevolezza dei rischi della rete.

CONOSCENZE

- ✓ Regole della convivenza scolastica del gioco e dello sport, della strada, nei confronti dell'ambiente fisico e urbano.
- ✓ Diritti e doveri della persona in ogni contesto.
- ✓ La società multietnica.
- ✓ Le regole della vita comunitaria.
- ✓ Le regole nei luoghi pubblici.
- ✓ Le regole nel gioco.
- ✓ Diversità di punti di vista.
- ✓ Situazioni di conflitto: loro cause e conseguenze. Divisione del lavoro.
- ✓ Valore del proprio lavoro e di quello altrui in base a criteri inizialmente esplicitati.
- ✓ Scelta e decisione.
- ✓ La Nazione; lo Stato; la Costituzione; la Bandiera Italiana.
- ✓ La Sicilia, Regione Autonoma a Statuto Speciale; la Bandiera Siciliana.
- ✓ Diritti e doveri del cittadino.
- ✓ Le leggi.
- ✓ L'uomo e la tutela dell'ambiente.
- ✓ Sviluppo sostenibile
- ✓ Obiettivi Agenda 2030.
- ✓ Paesaggio, Monumenti e opere musicali.
- ✓ Strumenti digitali e loro utilizzo consapevole.
- ✓ Pericoli dell'ambiente digitale.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	- EDUCAZIONE CIVICA - TUTTE LE DISCIPLINE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali. ✓ A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. ✓ Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, confronto responsabile e dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. ✓ Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo. ✓ Acquisire la consapevolezza del quotidiano esser parte di una comunità, locale e globale. ✓ Sviluppare un'adeguata sensibilità ai temi del benessere personale e collettivo, dell'adozione di corretti stili di vita, della lotta ai cambiamenti climatici, tenendo conto degli obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU. ✓ Conferire valore al patrimonio storico-artistico, paesaggistico e immateriale, non solo del proprio territorio, ma di qualsiasi città del mondo, quale bene comune da tutelare con responsabilità. ✓ Acquisire la capacità di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Essere al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto.	
ABILITÀ ✓ Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle. ✓ Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca. ✓ Individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi. ✓ Distinguere gli elementi che compongono il consiglio comunale e l'articolazione delle attività del Comune. ✓ Individuare e distinguere il ruolo della Provincia e della Regione e le distinzioni tra i vari servizi.	

- ✓ Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni.
- ✓ Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici.
- ✓ Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con quelli dei compagni.
- ✓ Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe.
- ✓ Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo, secondo gli obiettivi condivisi.
- ✓ Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente.
- ✓ Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva.
- ✓ Prestare aiuto a compagni e ad altre persone in difficoltà.
- ✓ Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura.
- ✓ Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni.
- ✓ Riconoscere il valore della democrazia attraverso l'esperienza vissuta in classe. Cogliere nella diversità una ricchezza per sé e per il gruppo.
- ✓ 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.
- ✓ Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali.
- ✓ Conoscere le regole del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.

CONOSCENZE

- ✓ Struttura del Comune, dell'Area Metropolitana (ex Provincia Regionale), e della Regione.
- ✓ Significato dei concetti di "diritto", "dovere", "responsabilità", "identità", "libertà".
- ✓ Significato dei termini "regola", "norma", "patto", "sanzione".
- ✓ Significato dei termini "tolleranza", "lealtà" e "rispetto".
- ✓ Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola.
- ✓ Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire servizi utili alla cittadinanza.
- ✓ Costituzione e alcuni articoli fondamentali.
- ✓ Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e loro contenuti essenziali.
- ✓ Norme fondamentali relative al codice stradale.
- ✓ Organi nazionali e internazionali, per scopi umanitari e per la difesa dell'ambiente: CRI, CARITAS, ARMR, ONU, UNICEF, WWF.
- ✓ Sviluppo sostenibile - Obiettivi Agenda 2030.
- ✓ Paesaggio, Monumenti e opere musicali.
- ✓ Strumenti digitali e loro utilizzo consapevole.
- ✓ Saper riconoscere i pericoli dell'ambiente digitale: fake news, cyberbullismo, dipendenza dal web.
- ✓ Significato dell'essere cittadino. Significato dell'essere cittadini del mondo.

- ✓ Differenza fra "comunità" e "società".
- ✓ Significato di "gruppo" e di "comunità".



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	- EDUCAZIONE CIVICA - TUTTE LE DISCIPLINE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali. ✓ A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. ✓ Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, confronto responsabile e dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. ✓ Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo. ✓ Acquisire la consapevolezza del quotidiano esser parte di una comunità, locale e globale. ✓ Sviluppare un'adeguata sensibilità ai temi del benessere personale e collettivo, dell'adozione di corretti stili di vita, della lotta ai cambiamenti climatici, tenendo conto degli obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU.	

- ✓ Conferire valore al patrimonio storico-artistico, paesaggistico e immateriale, non solo del proprio territorio, ma di qualsiasi città del mondo, quale bene comune da tutelare con responsabilità.
- ✓ Acquisire la capacità di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Essere al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto.

ABILITÀ

- ✓ Impegnarsi nello svolgimento di compiti e ruoli assunti in relazione alle proprie capacità.
- ✓ Agire in contesti diversi rispettando le regole della convivenza civile, le differenze sociali, di genere di provenienza.
- ✓ Sapere instaurare rapporti di collaborazione e di amicizia.
- ✓ Conoscere la strada e le parti che la compongono.
- ✓ Conoscere i mezzi e gli utenti della strada e l'inquinamento che producono.
- ✓ Agire rispettando la "cosa pubblica" e l'ambiente.
- ✓ Saper riconoscere i pericoli dell'ambiente digitale: fake news, cyberbullismo, dipendenza dal web.
- ✓ Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali.
- ✓ Conoscere le regole del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.

CONOSCENZE

- ✓ La famiglia nella rete delle relazioni umane.
- ✓ Le emozioni e le relazioni. Capacità e interessi personali.
- ✓ Elementi di geografia utili a comprendere fenomeni sociali: migrazione, distribuzione delle risorse, popolazioni del mondo e loro usi; clima, territorio, influssi umani.
- ✓ I principali segnali stradali.
- ✓ L'inquinamento atmosferico.
- ✓ Elementi generali di comunicazione interpersonale, verbale e non verbale.
- ✓ Carte dei Diritti dell'uomo e dell'infanzia.
- ✓ Norme fondamentali relative al Codice della strada.
- ✓ Sviluppo sostenibile
- ✓ Obiettivi Agenda 2030.
- ✓ Paesaggio, Monumenti e opere musicali.
- ✓ Strumenti digitali e loro utilizzo consapevole.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE SECONDA- SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	- EDUCAZIONE CIVICA - TUTTE LE DISCIPLINE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali. ✓ A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. ✓ Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, confronto responsabile e dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. ✓ Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo. ✓ Acquisire la consapevolezza del quotidiano esser parte di una comunità, locale e globale. ✓ Sviluppare un'adeguata sensibilità ai temi del benessere personale e collettivo, dell'adozione di corretti stili di vita, della lotta ai cambiamenti climatici, tenendo conto degli obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU. ✓ Conferire valore al patrimonio storico-artistico, paesaggistico e immateriale, non solo del proprio territorio, ma di qualsiasi città del mondo, quale bene comune da tutelare con responsabilità. ✓ Acquisire la capacità di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Essere al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto.	
ABILITÀ ✓ Comprendere il significato e la funzione della "norma" a favore dei diritti del cittadino. ✓ Conoscere le istituzioni pubbliche (scopi e attività), soprattutto quelle più vicine: Comune, Area Metropolitana (ex Provincia Regionale), Regione. ✓ Conoscere e analizzare alcuni principi fondamentali della Costituzione italiana e collegarli all'esperienza quotidiana. ✓ Leggere ed analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana e collegarli alla vita sociale e alla propria esperienza quotidiana. ✓ Partecipare alle attività di gruppo, imparando a confrontarsi con gli altri assumendo e portando a termine ruoli e compiti.	

- ✓ Prestare aiuto ai compagni e persone in difficoltà.
- ✓ Riconoscere l'importanza del regolamento di Classe e di Istituto ed imparare a rispettarlo.
- ✓ Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali.
- ✓ Conoscere le regole del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.

CONOSCENZE

- ✓ Significato di gruppo e "comunità".
- ✓ Significato di cittadino.
- ✓ Significato di regola, norma, fatto, sanzione.
- ✓ Significato di tolleranza, lealtà, rispetto.
- ✓ Ruoli familiari, sociali, pubblici.
- ✓ Diverse forme di democrazia nella scuola.
- ✓ Strutture presenti nel territorio: Comune, Area Metropolitana (ex Provincia Regionale), Regione, Stato
- ✓ Sviluppo sostenibile
- ✓ Obiettivi Agenda 2030.
- ✓ Paesaggio, Monumenti e opere musicali.
- ✓ Strumenti digitali e loro utilizzo consapevole.
- ✓ Saper riconoscere i pericoli dell'ambiente digitale: fake news, cyberbullismo, dipendenza dal web.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

- EDUCAZIONE CIVICA
- TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali.
- ✓ A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.

- ✓ Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, confronto responsabile e dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.
- ✓ Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.
- ✓ Acquisire la consapevolezza del quotidiano esser parte di una comunità, locale e globale.
- ✓ Sviluppare un'adeguata sensibilità ai temi del benessere personale e collettivo, dell'adozione di corretti stili di vita, della lotta ai cambiamenti climatici, tenendo conto degli obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU.
- ✓ Conferire valore al patrimonio storico-artistico, paesaggistico e immateriale, non solo del proprio territorio, ma di qualsiasi città del mondo, quale bene comune da tutelare con responsabilità.
- ✓ Acquisire la capacità di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Essere al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto.

ABILITÀ

- ✓ Comprendere e spiegare la funzione regolatrice delle norme a favore dell'esercizio dei diritti di ciascun cittadino.
- ✓ Individuare e indicare gli elementi identificativi di una norma e la sua struttura; spiegare la differenza tra patto, regola.
- ✓ Indicare la natura, gli scopi e l'attività delle istituzioni pubbliche, prime fra tutte quelle più vicine: Comune, Area Metropolitana (ex Provincia Regionale), Regione.
- ✓ Distinguere gli organi dello Stato e le loro funzioni.
- ✓ Distinguere alcuni principi fondamentali della Costituzione italiana e collegarli all'esperienza quotidiana.
- ✓ Leggere e analizzare gli articoli della Costituzione maggiormente connessi alla vita sociale quotidiana e collegarli alla propria esperienza.
- ✓ Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita.
- ✓ Conoscere e osservare le norme del codice della strada come pedoni e ciclisti.
- ✓ Identificare i principali organismi umanitari, di cooperazione e di tutela dell'ambiente su scala locale, nazionale e internazionale.
- ✓ Comprendere e spiegare il ruolo della tassazione per il funzionamento dello Stato e la vita della collettività.
- ✓ Distinguere, all'interno dei mass media, le varie modalità di informazione, comprendendo le differenze fra carta stampata, canale radiotelevisivo, Internet.
- ✓ Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, 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 ed in generale alla vita della scuola.
- ✓ Impegnarsi con rigore nello svolgere ruoli e compiti assunti in attività collettive e di rilievo sociale adeguati alle proprie capacità.

- ✓ 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.
- ✓ Individuare i propri punti di forza e di debolezza, le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti in determinate situazioni e valutarne l'efficacia.
- ✓ Manifestare disponibilità a partecipare ad attività promosse da associazioni culturali, sociali, umanitarie, ambientali, offrendo un proprio contributo, valorizzando attitudini personali.
- ✓ Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali.
- ✓ Saper riconoscere ed evitare i pericoli dell'ambiente digitale: fake news, cyberbullismo, dipendenza dal web.

CONOSCENZE

- ✓ Gruppo e comunità - Comunità e società.
- ✓ Il cittadino/i cittadini del mondo.
- ✓ Diritto e dovere, responsabilità, identità, libertà.
- ✓ Regola, norma, patto, sanzione.
- ✓ Tolleranza, lealtà e rispetto.
- ✓ Ruoli familiari, sociali, professionali, pubblici.
- ✓ Forme di democrazia nella scuola.
- ✓ Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire servizi utili alla cittadinanza.
- ✓ Principi generali dell'organizzazioni del Comune, dell'Area Metropolitana (ex Provincia Regionale), della Regione e dello Stato.
- ✓ Costituzione: principi fondamentali, organi dello Stato e loro funzioni, formazione delle leggi.
- ✓ Organi del Comune, dell'Area Metropolitana (ex Provincia Regionale), della Regione, dello Stato.
- ✓ Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e loro contenuti.
- ✓ Norme fondamentali relative al codice stradale. Principi di sicurezza, di prevenzione dei rischi e di antinfortunistica.
- ✓ Organi locali, nazionali e internazionali, per scopi sociali, economici, politici, umanitari e di difesa dell'ambiente.
- ✓ Elementi di geografia utili a comprendere fenomeni sociali: migrazioni, distribuzione delle risorse, popolazioni del mondo e loro usi, clima, territorio, influssi umani.
- ✓ Obiettivi Agenda 2030.
- ✓ Strumenti digitali e loro utilizzo consapevole.
- ✓ Cyberbullismo: prevenzione e contrasto.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZ. B: Compiti Significativi ed Evidenze	
DISCIPLINA	- EDUCAZIONE CIVICA - TUTTE LE DISCIPLINE
COMPITI SIGNIFICATIVI ✓ Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola. ✓ Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi. ✓ Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana. ✓ Effettuare una ricognizione e una mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, e definirne i compiti e le funzioni. ✓ Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti. ✓ Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite a eventi o istituzioni, mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada. ✓ Analizzare messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi), e rilevarne le caratteristiche e i messaggi sottesi; produrre notiziari a stampa o video e slogan pubblicitari utilizzando le tecniche tipiche del genere di comunicazione. ✓ Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale. ✓ Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc. ✓ Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc. ✓ Assumere iniziative di tutoraggio tra pari, di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose. ✓ Ricercare, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze. ✓ Realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo, feste interculturali, mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi...). ✓ Mettere a confronto eventuali differenze e somiglianze rilevate in classe, relative a particolari aspetti di usi e costumi di paesi diversi dal nostro, analizzando comportamenti, abitudini alimentari, abbigliamento, prodotti naturali e di mercato, artigianato, pratiche di vita, forme politiche, religione. ✓ Conoscere e valorizzare il patrimonio naturale, culturale, monumentale e artistico musicale. ✓ Utilizzare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	

EVIDENZE

- ✓ Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere.
- ✓ Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta.
- ✓ In un gruppo, fa proposte che tengono conto anche delle opinioni ed esigenze altrui.
- ✓ Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere nessuno dalla conversazione o dalle attività.
- ✓ Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni.
- ✓ Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.
- ✓ Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini.
- ✓ Conosce le agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni.
- ✓ Conosce gli organi di governo e le funzioni degli enti: Comune, Area Metropolitana (ex Provincia Regionale), Regione.
- ✓ Conosce gli organi dello Stato e le funzioni di quelli principali: presidente della Repubblica, Parlamento, Governo, Magistratura.
- ✓ Conosce i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato.
- ✓ Conosce i principali enti sovranazionali: CRI, UE, ONU.
- ✓ Conosce e tutela il patrimonio naturale.
- ✓ Conosce ed apprezza il valore di opere d'arte, monumenti e brani musicali.
- ✓ Conosce e sa utilizzare mezzi e strumenti digitali.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZIONE C: 5 Livelli di Padronanza Rubrica di Valutazione	
DISCIPLINA	- EDUCAZIONE CIVICA - TUTTE LE DISCIPLINE
1° LIVELLO	
✓ Utilizza i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola con cura. ✓ Rispetta le regole della classe e della scuola. ✓ Si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente. ✓ Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, compreso il proprio, e i relativi obblighi, e rispetta i propri. ✓ Rispetta le regole nei giochi. ✓ Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche aggressive. ✓ Utilizza le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	
2° LIVELLO	
✓ Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura. ✓ Utilizza con parsimonia e cura le risorse energetiche e naturali: acqua, luce, riscaldamento, trattamento dei rifiuti, ecc. ✓ Condivide nel gruppo le regole e le rispetta. ✓ Rispetta le regole della comunità di vita. ✓ Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità. ✓ Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro. ✓ Ha rispetto per l'autorità e per gli adulti. ✓ Tratta con correttezza tutti i compagni, compresi quelli diversi per condizione, provenienza, cultura ecc. e quelli per i quali non ha simpatia. ✓ Conosce tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e le mette a confronto con quelle di compagni provenienti da altri paesi, individuando somiglianze e differenze. ✓ Applica semplici procedure	
3° LIVELLO (Traguardi per la fine della Scuola Primaria)	
✓ Utilizza materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le conseguenze sulla comunità e sull'ambiente di condotte non responsabili. ✓ Osserva le regole di convivenza interne e le regole e le norme della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe e della scuola, con contributi personali. ✓ Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali.	

- ✓ Sa adeguare il proprio comportamento e il registro comunicativo ai diversi contesti e al ruolo degli interlocutori.
- ✓ Accetta sconfitte, frustrazioni, contrarietà, difficoltà, senza reazioni esagerate, sia fisiche sia verbali.
- ✓ Ascolta i compagni tenendo conto dei loro punti di vista.
- ✓ Rispetta i compagni diversi per condizione, provenienza ecc. e mette in atto comportamenti di accoglienza e di aiuto.
- ✓ Conosce le principali strutture politiche, amministrative, economiche del proprio paese, alcuni principi fondamentali della Costituzione, i principali organi dello Stato e quelli amministrativi a livello locale.
- ✓ È in grado di esprimere semplici giudizi sul significato dei principi fondamentali e di alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (ad esempio: il Codice della Strada, le imposte, l'obbligo di istruzione ecc.).
- ✓ Mette a confronto norme e consuetudini del nostro paese con alcune di quelle dei paesi di provenienza di altri compagni per rilevarne, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.
- ✓ È consapevole dei comportamenti idonei a realizzare gli obiettivi dell'Agenda 2030.
- ✓ Sostiene la valorizzazione e la tutela dei beni ambientali e culturali.
- ✓ È consapevole dei rischi e dei pericoli insiti nell'ambiente digitale.

4° LIVELLO

- ✓ Utilizza con cura materiali e risorse.
- ✓ È in grado di spiegare in modo essenziale le conseguenze dell'utilizzo non responsabile delle risorse sull'ambiente.
- ✓ Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina i comportamenti non idonei e li riconosce in sé e negli altri, e riflette criticamente.
- ✓ Collabora costruttivamente con adulti e compagni.
- ✓ Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina i comportamenti difformi.
- ✓ Accetta responsabilmente le conseguenze delle proprie azioni.
- ✓ Conosce i principi fondamentali della Costituzione e le principali funzioni dello Stato.
- ✓ Conosce la composizione e la funzione dell'Unione Europea e i suoi principali organismi istituzionali.
- ✓ Conosce le principali Organizzazioni internazionali.
- ✓ È consapevole dei comportamenti idonei a realizzare gli obiettivi dell'Agenda 2030.
- ✓ Sostiene la valorizzazione e la tutela dei beni ambientali e culturali.
- ✓ È consapevole dei rischi e dei pericoli insiti nell'ambiente digitale.

5° LIVELLO

(Traguardi per la fine del Primo Ciclo)

- ✓ Utilizza con cura materiali e risorse.
- ✓ È in grado di spiegare compiutamente le conseguenze generali dell'utilizzo non responsabile dell'energia, dell'acqua, dei rifiuti, e adotta comportamenti improntati al risparmio e alla sobrietà.

- ✓ Osserva le regole interne e quelle della comunità e del paese (ad esempio, il codice della strada).
- ✓ Conosce alcuni principi fondamentali della Costituzione e le principali funzioni dello Stato, gli organi e la struttura amministrativa della Regione Siciliana, delle Aree Metropolitane (ex Province Regionali), del Comune.
- ✓ Conosce la composizione e la funzione dell'Unione Europea e i suoi principali organi di governo e alcune organizzazioni internazionali e le relative funzioni.
- ✓ È in grado di esprimere giudizi sul significato della ripartizione delle funzioni dello Stato, sul rapporto doveri/diritti e sul significato di alcune norme che regolano la vita civile, anche operando confronti con norme vigenti in altri paesi.
- ✓ È in grado di motivare la necessità di rispettare regole e norme e di spiegare le conseguenze di comportamenti difformi.
- ✓ Si impegna con responsabilità nel lavoro e nella vita scolastica.
- ✓ Collabora costruttivamente con adulti e compagni; assume iniziative personali e presta aiuto a chi ne ha bisogno.
- ✓ Accetta con equilibrio sconfitte, frustrazioni, insuccessi, individuandone anche le possibili cause e i possibili rimedi.
- ✓ Argomenta con correttezza le proprie ragioni e tiene conto di quelle altrui; adegua i comportamenti ai diversi contesti e agli interlocutori e ne individua le motivazioni.
- ✓ Richiama alle regole nel caso non vengano rispettate; accetta responsabilmente le conseguenze delle proprie azioni.
- ✓ Segnala agli adulti responsabili comportamenti contrari al rispetto e alla dignità a danno di altri compagni.
- ✓ È consapevole dei comportamenti idonei a realizzare gli obiettivi dell'Agenda 2030.
- ✓ Sostiene la valorizzazione e la tutela dei beni ambientali e culturali.
- ✓ È consapevole dei rischi e dei pericoli insiti nell'ambiente digitale.
- ✓ Sa argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ 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.

ABILITÀ

- ✓ Formulare con la guida dell'insegnante e in collaborazione con i compagni proposte di gioco, di lavoro di un piccolo evento.
- ✓ Spiegare in forma chiara le fasi di un compito e presentare i risultati del lavoro.
- ✓ Realizzare un semplice progetto per la costruzione di un oggetto.

CONOSCENZE

- ✓ Regole di gruppo.
- ✓ I ruoli e la loro funzione.
- ✓ Fasi di un problema o di un'azione.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ 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.

ABILITÀ

- ✓ Assumere semplici iniziative personali di gioco o di lavoro e portarle a termine.
- ✓ Descrivere azioni necessarie per portare a termine una consegna.
- ✓ Progettare singolarmente o in gruppo un manufatto o un piccolo evento da organizzare nella vita di classe con l'aiuto dell'insegnante.

CONOSCENZE

- ✓ Regole e la loro funzione.
- ✓ Fasi di un problema.
- ✓ Strumenti di progettazione: disegno.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

SPIRITO DI INIZIATIVA
E IMPRENDITORIALITÀ

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ 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.

ABILITÀ

- ✓ Valutare aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto.
- ✓ Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti.
- ✓ Giustificare le scelte con semplici argomentazioni.
- ✓ Formulare proposte di lavoro, di gioco, ecc.
- ✓ Confrontare la propria idea con quella altrui. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.
- ✓ Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.
- ✓ Formulare ipotesi di soluzione.
- ✓ Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.
- ✓ Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.
- ✓ Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito.
- ✓ Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili.

- ✓ Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento.
- ✓ Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.
- ✓ Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione, eseguiti.

CONOSCENZE

- ✓ Regole della discussione.
- ✓ Ruoli e loro funzione.
- ✓ Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).
- ✓ Fasi di un problema.
- ✓ Fasi di un'azione.
- ✓ Modalità di decisione.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

SPIRITO DI INIZIATIVA
E IMPRENDITORIALITÀ

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ 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.
- ✓

ABILITÀ

- ✓ Assumere iniziative nella vita o nel lavoro.
- ✓ Progettare ed organizzare eventi: feste, uscite anche con l'aiuto dell'insegnante.
- ✓ Argomentare sui criteri e le motivazioni delle scelte ascoltando anche quelle altrui.
- ✓ Acquisire consapevolezza dei diversi ruoli nei differenti contesti di vita, di gioco, di lavoro.
- ✓ Individuare situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.
- ✓ Capacità di formulare ipotesi di soluzione.
- ✓ Effettuare indagini relativi a fenomeni di esperienza.
- ✓ Organizzare dati su schemi e tabelle in modo autonomo.
- ✓ Collaborare con altri nel gioco e nel lavoro.

- ✓ Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti, senza l'aiuto dell'insegnante.

CONOSCENZE

- ✓ Fasi di una procedura.
- ✓ Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).
- ✓ Strumenti di progettazione.
- ✓ Modalità di decisione.
- ✓ Fasi di un problema.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

SPIRITO DI INIZIATIVA
E IMPRENDITORIALITÀ

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ 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.

ABILITÀ

- ✓ Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine.
- ✓ Decidere tra due alternative (nel gioco; nella scelta di un libro, di un'attività), e spiegarne le motivazioni.
- ✓ Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegandone i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi.
- ✓ Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.
- ✓ Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna ecc.
- ✓ Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti.
- ✓ Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale.

- ✓ Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto o di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe.
- ✓ Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione.
- ✓ Analizzare (anche in gruppo) le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa; applicare la soluzione e commentarne i risultati.

CONOSCENZE

- ✓ Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro.
- ✓ Modalità di decisione riflessiva
- ✓ Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.
- ✓ Fasi di una procedura.
- ✓ Diagrammi di flusso.
- ✓ Fasi del problem solving.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

SPIRITO DI INIZIATIVA
E IMPRENDITORIALITÀ

SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ 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.

ABILITÀ

- ✓ Formulare semplici ipotesi singolarmente ed in gruppo in ordine ad azioni per lo svolgimento dei compiti.
- ✓ Portare a termine una consegna descrivendo le varie fasi.
- ✓ Assumere iniziative personali e valutare con l'aiuto dell'insegnante gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.
- ✓ Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.

CONOSCENZE

- ✓ Fasi problem solving.
- ✓ Organizzare una agenda giornaliera.
- ✓ Fasi di procedura.
- ✓ Diagrammi di flusso.
- ✓ Modalità decisionale riflessiva.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

SPIRITO DI INIZIATIVA
E IMPRENDITORIALITÀ

SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE SECONDA- SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ 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.

ABILITÀ

- ✓ Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento: scriverle e spiegarle.
- ✓ Utilizzare le conoscenze apprese per risolvere i problemi del lavoro quotidiano.
- ✓ Realizzare un piccolo evento legato alla vita scolastica anche con l'aiuto dell'insegnante.
- ✓ Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali, prendere decisioni individuando alcune priorità.
- ✓ Fare ipotesi, indicare soluzioni ritenute vantaggiose e motivare la scelta.

CONOSCENZE

- ✓ Fasi problem solving.
- ✓ Organizzare un'agenda settimanale.
- ✓ Strumenti di progettazione: planning, semplici bilanci.
- ✓ Diagrammi di flusso.
- ✓ Strumenti per la decisione: tabella pro-contro.
- ✓ Strategie di argomentazione.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

SPIRITO DI INIZIATIVA
E IMPRENDITORIALITÀ

SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

TUTTE LE DISCIPLINE

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ 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.

ABILITÀ

- ✓ Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.
- ✓ Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.
- ✓ Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte.
- ✓ Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.
- ✓ Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte, mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui.
- ✓ Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte.
- ✓ Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo.
- ✓ 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.

- ✓ Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendone le fasi, distribuendole nel tempo, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie e indicando quelle mancanti.
- ✓ Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite), in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.
- ✓ Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse.
- ✓ Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili.
- ✓ Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta.
- ✓ Attuare le soluzioni e valutare i risultati.
- ✓ Suggerire 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. Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci.
- ✓ Diagrammi di flusso.
- ✓ Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagrammi di Ichikawa; tabelle multi criteriali.
- ✓ Modalità di decisione riflessiva.
- ✓ Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

**SPIRITO DI INIZIATIVA
E IMPRENDITORIALITÀ**

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZ. B: Compiti Significativi ed Evidenze

DISCIPLINA

TUTTE LE DISCIPLINE

COMPITI SIGNIFICATIVI

- ✓ Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle.

- ✓ Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.
- ✓ Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta.
- ✓ Date diverse possibilità di azione, valutare di ognuna i pro e i contro, i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso, e motivare la scelta finale.
- ✓ Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.
- ✓ Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.

EVIDENZE

- ✓ Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.
- ✓ Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto a un compito assegnato.
- ✓ Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.
- ✓ Coordina l'attività personale e/o di un gruppo.
- ✓ Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZIONE C: 5 Livelli di Padronanza Rubrica di Valutazione	
DISCIPLINA	TUTTE LE DISCIPLINE
1° LIVELLO	
✓ Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. ✓ Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni. ✓ In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. ✓ Porta a termine i compiti assegnati. ✓ Assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. ✓ Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.	
2° LIVELLO	
✓ Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. ✓ Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità. ✓ Porta a termine i compiti assegnati. ✓ Sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente sia successivamente, ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. ✓ Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse. ✓ Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. ✓ Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuando quelle che ritiene più efficaci e realizzandole.	
3° LIVELLO (Traguardi per la fine della Scuola Primaria)	
✓ Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità. ✓ Conosce i principali servizi e strutture produttive e culturali presenti nel territorio. ✓ Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro. ✓ Sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità. ✓ Sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte. ✓ Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti. ✓ Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza. ✓ Generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.	

4° LIVELLO

- ✓ Assume in modo pertinente i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità.
- ✓ Conosce le strutture di servizi, amministrative e produttive, del proprio territorio e le loro funzioni, gli organi e le funzioni degli enti territoriali e quelli principali dello Stato.
- ✓ Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato e responsabile, valutando con accuratezza anche gli esiti del lavoro.
- ✓ Pondera i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere, valutandone rischi e opportunità e le possibili conseguenze.
- ✓ Reperisce e attua soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari.
- ✓ Utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza e ne generalizza le soluzioni a contesti simili.
- ✓ Con l'aiuto dell'insegnante e il supporto del gruppo, sa effettuare semplici indagini su fenomeni sociali, naturali, traendone semplici informazioni.

5° LIVELLO

(Traguardi per la fine del Primo Ciclo)

- ✓ Conosce le principali strutture di servizi, produttive e culturali, del territorio regionale e nazionale, gli organi amministrativi a livello territoriale e nazionale.
- ✓ Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.
- ✓ Sa pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.
- ✓ Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui.
- ✓ È in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali ecc)



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	STORIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del proprio paese, delle civiltà. ✓ Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società. ✓ Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.	
ABILITÀ <i>Uso delle fonti</i> ✓ Padroneggiare la successione delle informazioni e delle situazioni. <i>Organizzazione delle informazioni.</i> ✓ Comprendere le scansioni temporali giorno-notte e mattina-pomeriggio, sera-notte. ✓ Conoscere e usare gli strumenti di misurazione oggettiva del tempo. Riconoscere la contemporaneità di azioni uguali o diverse. ✓ Comprendere che la durata degli eventi è misurabile. ✓ Distinguere la durata psicologica e la durata reale dell'esperienza quotidiana. ✓ Individuare l'inizio e la fine di una storia. <i>Strumenti concettuali</i> ✓ Riconoscere alcuni cambiamenti che avvengono nel tempo. ✓ Individuare cambiamenti dovuti ad innovazioni tecnologiche. ✓ Riconoscere l'importanza delle fonti. ✓ Raccogliere documenti e ricavarne informazioni. ✓ Ricostruire la propria storia attraverso documenti personali. ✓ Collocare sulla linea del tempo avvenimenti relativi alla storia personale. <i>Produzione scritta e orale</i> ✓ Ricostruire avvenimenti personali e familiari cronologicamente ordinati.	
CONOSCENZE ✓ Sequenze temporali: "adesso-prima-dopo". ✓ Successione temporale azioni, eventi accaduti, storie ascoltate. ✓ Rapporti di causa-effetto. ✓ Le azioni quotidiane consuete. ✓ L'orologio. ✓ La linea del tempo personale.	



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	STORIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del proprio paese, delle civiltà. ✓ Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società. ✓ Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.	
ABILITÀ <i>Uso delle fonti</i> ✓ Riconoscere l'importanza delle fonti. ✓ Raccogliere documenti e ricavarne informazioni. ✓ Ricostruire la propria storia attraverso documenti personali. <i>Organizzazione delle informazioni.</i> ✓ Collocare sulla linea del tempo avvenimenti relativi alla storia personale. <i>Strumenti concettuali</i> ✓ Riconoscere alcuni cambiamenti che avvengono nel tempo. ✓ Individuare cambiamenti dovuti ad innovazioni tecnologiche. <i>Produzione scritta e orale</i> ✓ Distinguere la successione, la contemporaneità, la durata e la periodizzazione di eventi. ✓ Ricostruire le fasi di una storia. ✓ Individuare le relazioni di causa-effetto tra fenomeni ed eventi temporali. ✓ Conoscere l'orologio. ✓ Scandire la giornata e valutare la durata.	
CONOSCENZE ✓ Oggetti antichi e moderni. ✓ La storia dei resti del passato. ✓ I concetti spazio temporale. ✓ Usare i procedimenti metodologici della ricerca storica e dell'analisi delle fonti per la ricostruzione personale. ✓ Ordinamento temporale. ✓ La contemporaneità, la durata, la periodizzazione. ✓ Rapporti di causa-effetto. ✓ Le azioni quotidiane consuete.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	STORIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del proprio paese, delle civiltà. ✓ Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società. ✓ Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.	
ABILITÀ <i>Uso delle fonti</i> ✓ Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. ✓ Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. <i>Organizzazione delle informazioni</i> ✓ Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. ✓ Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. ✓ Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...). <i>Strumenti concettuali</i> ✓ Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato. ✓ Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. ✓ Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo. <i>Produzione scritta e orale</i> ✓ Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. ✓ Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	
CONOSCENZE ✓ Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione. ✓ Linee del tempo. ✓ Fatti ed eventi della storia personale, familiare, della comunità di vita. ✓ Storia locale; usi e costumi della tradizione locale. ✓ Fonti storiche e loro reperimento.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	STORIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del proprio paese, delle civiltà. ✓ Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società. ✓ Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.	
ABILITÀ <i>Uso delle fonti</i> ✓ Leggere ed interpretare le testimonianze del passato presenti nel territorio. Riconoscere l'intervento dell'uomo sul territorio e sulla natura. ✓ Ricostruire la storia dell'uomo attraverso l'uso delle fonti. ✓ Individuare le civiltà fluviali. ✓ Usare i documenti per ricostruire e analizzare la società egizia. ✓ Individuare le società marittime e usare i documenti per ricostruire la civiltà greca. <i>Organizzazione delle informazioni</i> ✓ Riconoscere alcuni cambiamenti che avvengono nel tempo. ✓ Individuare cambiamenti dovuti ad innovazioni tecnologiche. ✓ Riconoscere l'importanza delle fonti. ✓ Raccogliere documenti e ricavarne informazioni. ✓ Comprende l'evoluzione dell'uomo e le trasformazioni del territorio per opera dello stesso. <i>Strumenti concettuali</i> ✓ Orientarsi nel presente e nel passato. ✓ Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato. ✓ Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. ✓ Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo. <i>Produzione scritta e orale</i> ✓ Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. ✓ Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	

CONOSCENZE

- ✓ Categorie temporali.
- ✓ Le fonti.
- ✓ Le civiltà fluviali.
- ✓ La civiltà ebraica.
- ✓ Il Mediterraneo.
- ✓ Il linguaggio dello storico.
- ✓ Terminologia specifica della disciplina.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

STORIA

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del proprio paese, delle civiltà.
- ✓ Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società.
- ✓ Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

ABILITÀ

Uso delle fonti

- ✓ Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.
- ✓ Rappresentare, in un quadro storico sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul proprio territorio.

Organizzazione delle informazioni

- ✓ Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.

- ✓ Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- ✓ Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.

Strumenti concettuali

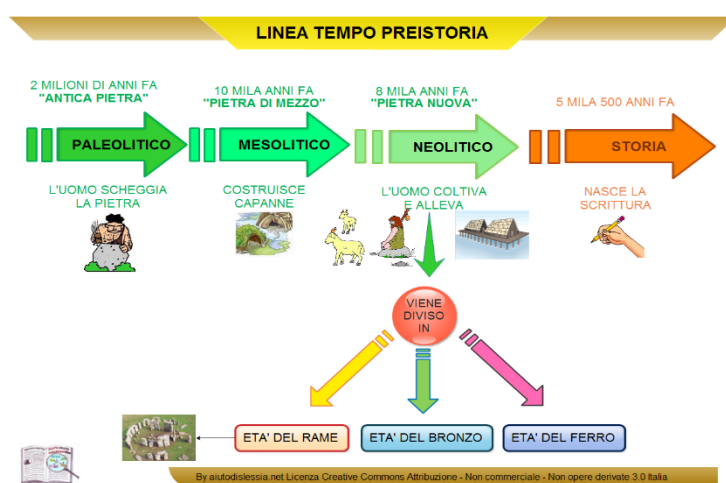
- ✓ Il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo-dopo Cristo), e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà.
- ✓ Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.
- ✓ Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.

Produzione scritta e orale

- ✓ Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.
- ✓ Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.
- ✓ Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.
- ✓ Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.
- ✓ Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.

CONOSCENZE

- ✓ Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione.
- ✓ Fatti ed eventi; eventi cesura.
- ✓ Linee del tempo.
- ✓ Storia locale; usi e costumi della tradizione locale.
- ✓ Strutture delle civiltà: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose.
- ✓ Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella preistoria e nella storia antica.
- ✓ Fonti storiche e loro reperimento.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	STORIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del proprio paese, delle civiltà. ✓ Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società. ✓ Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.	
ABILITÀ <i>Uso delle fonti</i> ✓ Ricavare informazioni storiche dall'esame di fonti iconografiche. <i>Organizzazione delle informazioni</i> ✓ Comprendere testi storici. ✓ Esaminare un testo storico secondo le sue caratteristiche specifiche. ✓ Utilizzare un metodo di studio personale. ✓ Conoscere aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia medioevale italiana ed europea. ✓ Stabilire nessi logici e concettuali tra i vari avvenimenti del Medioevo e l'inizio dell'età moderna. ✓ Comprendere opinioni e culture diverse. <i>Strumenti concettuali</i> ✓ Comprendere testi storici. ✓ Esaminare un testo storico secondo le sue caratteristiche specifiche. ✓ Utilizzare un metodo di studio personale. ✓ Conoscere aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia medioevale italiana ed europea. ✓ Stabilire nessi logici e concettuali tra i vari avvenimenti del Medioevo e l'inizio dell'età moderna. ✓ Comprendere opinioni e culture diverse. <i>Produzione scritta e orale</i> ✓ Usare un lessico appropriato. ✓ Esporre le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e riflessioni personali.	
CONOSCENZE ✓ Fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, materiali, orali, digitali). ✓ Mappe, tabelle, schemi e risorse digitali, grafici, mappe spazio-temporali. ✓ Analogie e differenze. ✓ Individuare rapporti di causalità lineare.	

- ✓ Aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali.
- ✓ L'ecologia, l'interculturalità, la convivenza civile.
- ✓ Norme di vita comunitaria.
- ✓ I diversi gruppi sociali.
- ✓ I termini storici.
- ✓ Il linguaggio specifico della disciplina.
- ✓ Forme di organizzazione statale.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE
CULTURALE

SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE SECONDA- SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

STORIA

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del proprio paese, delle civiltà.
- ✓ Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società.
- ✓ Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

ABILITÀ

Uso delle fonti

- ✓ Ricavare informazioni storiche dall'esame di fonti iconografiche e scritte.

Organizzazione delle informazioni

- ✓ Comprendere testi storici e rielaborarli con un personale metodo di studio.
- ✓ Comprendere aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia moderna italiana, europea e mondiale.
- ✓ Comprendere le principali questioni storiche del periodo studiato.
- ✓ Usare le conoscenze e le abilità acquisite per orientarsi nel presente.

Strumenti concettuali

- ✓ Conoscere aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e metterli in relazione con i fenomeni storici studiati.
- ✓ Comprendere i fondamenti delle istituzioni della vita sociale, civile, politica.

Produzione scritta e orale

- ✓ Usare un lessico appropriato.
- ✓ Esporre le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e riflessioni personali.

CONOSCENZE

- ✓ Successione cronologica degli eventi.
- ✓ Caratteristiche significative di un'epoca.
- ✓ Rapporti di causalità lineare (una causa, più effetti).
- ✓ Analogie e differenze.
- ✓ I documenti.
- ✓ I processi storici italiani, europei e mondiali.
- ✓ I più importanti fenomeni di rilevanza mondiale.
- ✓ I termini storici.
- ✓ Il linguaggio specifico della disciplina.
- ✓ Forme di organizzazione statale.
- ✓ Norme del vivere civile.
- ✓ Problemi ecologici, interculturali, di convivenza civile.
- ✓ Conoscere e rispettare le norme del vivere civile.
- ✓ Conoscere i principali elementi della Costituzione.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	STORIA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del proprio paese, delle civiltà. ✓ Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società. ✓ Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.	
ABILITÀ <i>Uso delle fonti</i> ✓ Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. ✓ Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali ecc.), per produrre conoscenze su temi definiti. <i>Organizzazione delle informazioni</i> ✓ Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. ✓ Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. ✓ Collocare la storia locale in relazione alla storia italiana, europea, mondiale. ✓ Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. <i>Strumenti concettuali</i> ✓ Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. ✓ Conoscere il patrimonio culturale collegato ai temi affrontati. ✓ Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. <i>Produzione scritta e orale</i> ✓ 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

- ✓ Linguaggio specifico.
- ✓ Processi fondamentali: collocazione spazio-temporale, periodizzazioni, componenti dell'organizzazione della società, grandi eventi e macrotrasformazioni relativi alla storia italiana (i momenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento alle forme di potere medievali, dalla formazione dello Stato unitario alla formazione della repubblica); alla storia dell'Europa; alla storia mondiale (dalla preistoria alla civilizzazione neolitica, dalla rivoluzione industriale alla globalizzazione); alla storia locale (i principali sviluppi storici che hanno coinvolto il proprio territorio).
- ✓ Concetti storiografici di evento, permanenza, contesto, processo, fatto storico, problema storiografico, rivoluzione, eventi/personaggi, cesura.
- ✓ Concetti interpretativi di classe sociale, nicchia ecologica, lunga durata.
- ✓ Concetti storici di umanesimo, borghesia, neocolonialismo, globalizzazione. Principali periodizzazioni della storiografia occidentale.
- ✓ Cronologia essenziale della storia occidentale con alcune date paradigmatiche e periodizzanti.
- ✓ Principali fenomeni sociali, economici e politici che caratterizzano il mondo contemporaneo, anche in relazione alle diverse culture.
- ✓ Principali processi storici che caratterizzano il mondo contemporaneo.
- ✓ Principali tappe dello sviluppo dell'innovazione tecnico-scientifica e della conseguente innovazione tecnologica.
- ✓ Aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità.
- ✓ Luoghi della memoria del proprio ambiente e del territorio di vita



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZ. B: Compiti Significativi ed Evidenze	
DISCIPLINA	STORIA
COMPITI SIGNIFICATIVI ✓ Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia. ✓ Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione. ✓ Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su Internet (confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti). ✓ Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture; collocare in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni. ✓ Ricostruire attraverso plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali scenari relativi alle civiltà studiate; analizzarli attraverso lo studio di caso e il gioco dei ruoli. ✓ Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e tecnologia, economia (ad esempio: l'evoluzione delle forme di Stato e di governo; le strutture e i ruoli sociali e familiari; la religiosità e i culti dei morti; filosofia e scienza; dall'economia di sopravvivenza alle economie antiche; dalla borghesia medievale alla nascita del capitalismo industriale ...). ✓ Individuare la presenza di elementi strutturali passati in società contemporanee. ✓ Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato; farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni. ✓ Ricostruire manufatti scientifici e tecnologici del passato. ✓ Analizzare i principali eventi del Novecento reperendo documenti, testimonianze da fonti diverse: confrontare, valutare, selezionare le informazioni. ✓ Trarre ipotesi, valutazioni, conclusioni anche analizzando i nessi premessa-conseguenza tra gli eventi. ✓ Collegare la microstoria alla macrostoria, con particolare riguardo alla storia familiare e della propria comunità. ✓ Reperire informazioni e documenti della storia del Novecento e ricostruire episodi anche attraverso la metodologia "dalle storie alla storia", che interessino la storia della propria comunità nei periodi considerati; ricostruire episodi rilevanti della storia del Novecento facendone oggetto di rapporti, mostre, presentazioni, pubblicazioni, eventi pubblici anche con l'ausilio della multimedialità e di diversi linguaggi: arti visive, poesia, musica, danza. ✓ Considerare alcune tra le principali scoperte scientifiche e tecnologiche del Novecento e analizzarne le principali conseguenze. ✓ Analizzare gli squilibri di sviluppo presenti nel pianeta e farne oggetto di studio dal punto di vista ambientale, economico, socio-politico.	

- ✓ Acquisire, condividere, produrre semplici informazioni di carattere demografico, storico, economico, sociale, culturale da testi o da Internet.

EVIDENZE

- ✓ Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali.
- ✓ Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle).
- ✓ Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo.
- ✓ Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici.
- ✓ Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità.
- ✓ Collega fatti d'attualità a eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G.

SEZIONE C: 5 Livelli di Padronanza
Rubrica di Valutazione

DISCIPLINA

STORIA

1° LIVELLO

- ✓ Utilizza in modo pertinente gli organizzatori temporali: prima, dopo, ora.
- ✓ Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni.
- ✓ Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (ad esempio, l'orario scolastico), e colloca correttamente le principali azioni di routine.
- ✓ Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi, le stagioni.
- ✓ Colloca ordinatamente in una linea del tempo i principali avvenimenti della propria storia personale.
- ✓ Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti contemporanei.
- ✓ Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone.
- ✓ Rintraccia le fonti testimoniali e documentali della propria storia.

2° LIVELLO

- ✓ Utilizza correttamente gli organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, rispetto alla propria esperienza concreta.
- ✓ Sa leggere l'orologio.
- ✓ Conosce e colloca correttamente nel tempo gli avvenimenti della propria storia personale e familiare.
- ✓ Sa rintracciare reperti e fonti documentali e testimoniali della propria storia personale e familiare.
- ✓ Individua le trasformazioni intervenute nelle principali strutture (sociali, politiche, tecnologiche, culturali, economiche), rispetto alla storia locale nell'arco dell'ultimo secolo, utilizzando reperti e fonti diverse e mette a confronto le strutture odierne con quelle del passato.
- ✓ Conosce fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo e strutture organizzative umane della preistoria e delle prime civiltà antiche.

3° LIVELLO

(Traguardi per la fine della Scuola Primaria)

- ✓ Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
- ✓ Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
- ✓ Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
- ✓ Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- ✓ Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
- ✓ Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
- ✓ Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.
- ✓ Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.
- ✓ Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

4° LIVELLO

- ✓ Utilizza correttamente le linee del tempo diacroniche e sincroniche rispetto alle civiltà, ai fatti e agli eventi studiati.
- ✓ Rispetto alle civiltà studiate, ne conosce gli aspetti rilevanti, confronta quadri di civiltà anche riguardo al presente e al recente passato della storia della propria comunità.

- ✓ Individua le trasformazioni intervenute nel tempo e nello spazio, anche utilizzando le fonti storiografiche che può rintracciare attraverso personali ricerche nelle biblioteche e nel web.
- ✓ Colloca e contestualizza nel tempo e nello spazio storico le principali vestigia del passato presenti nel proprio territorio; individua le continuità tra passato e presente nelle civiltà contemporanee.

5° LIVELLO (Traguardi per la fine del Primo Ciclo)

- ✓ Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.
- ✓ Produce informazioni storiche con fonti di vario genere (anche digitali), e le sa organizzare in testi.
- ✓ Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio.
- ✓ Espone oralmente e con scritture (anche digitali), le conoscenze storiche acquisite, operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.
- ✓ Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.
- ✓ Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello Stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
- ✓ Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.
- ✓ Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione.
- ✓ Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.
- ✓ Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	MUSICA - ARTE E IMMAGINE
COMPETENZE SPECIFICHE	
✓ Padroneggiare gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).	
ABILITÀ	
<i>Musica</i> ✓ Collegare il proprio linguaggio motorio, gestuale e grafico agli eventi sonori. ✓ Dare significato alla dimensione acustica della realtà. ✓ Utilizzare le risorse espressive della voce. ✓ Valorizzare la realtà sonora degli oggetti. <i>Arte, Immagine, Letteratura</i> ✓ Esprimersi e comunicare. ✓ Utilizzare e differenziare i colori. ✓ Manipolare diversi tipi di materiale plastico. ✓ Osservare e leggere le immagini. ✓ Cogliere nella realtà i segni dei linguaggi visuali. ✓ Comprendere e apprezzare le opere d'arte. ✓ Leggere un'immagine riconoscendone le tecniche e i materiali utilizzati. ✓ Padroneggiare gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).	
CONOSCENZE	
<i>Musica</i> ✓ Percussioni corporee. ✓ Brani del repertorio vocale e strumentale sia registrati che eseguiti dal vivo. ✓ Fenomeni sonori naturali ed artificiali. ✓ Varie tipologie di espressione vocale: parlato, declamato, cantato, recitato, ecc. ✓ Differenze timbriche legate ai diversi oggetti sonori e alle varie modalità di produzione. ✓ Esperienza senso-motoria. <i>Arte, Immagine, Letteratura</i> ✓ I colori. ✓ Il dipinto. ✓ Colori e sensazioni. ✓ Vignette. ✓ Dipinti artistici. ✓ Fotografie. ✓ Figura e sfondo. ✓ La linea di terra. ✓ La linea del cielo. ✓ La scultura.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	MUSICA - ARTE E IMMAGINE
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Padroneggiare gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).	
ABILITÀ <i>Musica</i> ✓ Descrivere i fenomeni acustici. ✓Cogliere il valore espressivo dell'esperienza sonora e musicale. ✓ Cantare individualmente ed in gruppo con proprietà di ritmo e intonazione. ✓ Utilizzare lo strumento didattico per eseguire semplici brani musicali. ✓ Valorizzare la realtà sonora degli oggetti di uso comune. <i>Arte, Immagine, Letteratura</i> ✓ Esprimersi e comunicare. ✓ Cogliere il valore comunicativo ed espressivo del colore. ✓ Utilizzare con sempre maggior abilità tecniche e materiali diversi per realizzare un messaggio visivo. ✓ Osservare e leggere le immagini cogliere il significato e il messaggio comunicativo di un'immagine. ✓ Comprendere e apprezzare le opere d'arte. ✓ Leggere, apprezzare e riconoscere diversi generi di espressione artistica.	
CONOSCENZE <i>Musica</i> ✓ Parametri fonici del suono: intensità (forte/piano), altezza (acuto/grave), durata (lungo/corto), timbro (chiaro/scuro). ✓ Canti ad una voce tratti dal repertorio infantile e popolare. ✓ Ritmi. ✓ Esperienza corporea. ✓ Schemi motori. ✓ Giochi musicali (senso-motori, simbolici, di regole). ✓ Strumentario didattico ed oggetti sonori costruiti dagli alunni con materiale di recupero. ✓ Elementi di base della grammatica musicale. <i>Arte, Immagine, Letteratura</i> ✓ Forma e colori. ✓ Il materiale di recupero come strumento espressivo.	

- ✓ Il messaggio pubblicitario.
- ✓ Il messaggio umoristico.
- ✓ Il messaggio sociale.
- ✓ Il fumetto.
- ✓ I diversi generi espressivi: il mosaico, la pittura, la scultura, la vetrata, l'affresco, ecc.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE
CULTURALE

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

MUSICA - ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Padroneggiare gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).

ABILITÀ

Musica

- ✓ Ascoltare con attenzione e comprende i fenomeni acustici.
- ✓ Analizzare un brano musicale.
- ✓ Leggere e scrivere una successione di suoni.
- ✓ Valorizzare le risorse espressive della propria voce.
- ✓ Comunicare mediante gli strumenti musicali.

Arte, Immagine, Letteratura

- ✓ Esprimersi e comunicare.
- ✓ Utilizzare segni, forme e colori in produzioni e rappresentazioni decorative.
- ✓ Esprimersi creativamente mediante la scelta e l'impiego di tecniche manipolativo espressive.
- ✓ Osservare e leggere le immagini.
- ✓ Esprimere emozioni, sensazioni, ricordi utilizzando un'immagine.
- ✓ Comprendere e apprezzare le opere d'arte.
- ✓ Identificare, analizzare ed apprezzare un'immagine artistica.

CONOSCENZE

Musica

- ✓ Successioni sonore varie per intensità, altezza, velocità ed aspetti timbrici.
- ✓ Brani musicali di vari repertori e generi.

- ✓ Successioni sonore prodotte dalla voce, dal corpo, dall'ambiente, da oggetti sonori, da strumenti musicali.
- ✓ Canti, musiche e giochi motori legati alla tradizione e ai vissuti degli alunni.

Arte, Immagine, Letteratura

- ✓ I timbri; gli stencils; i ritmi.
- ✓ La simmetria.
- ✓ Le rotazioni.
- ✓ La segnaletica stradale.
- ✓ Il cielo, il mare, la montagna, la città.
- ✓ Il contorno e lo sfondo.
- ✓ Materiale manipolativo.
- ✓ Lo spazio e il tempo.
- ✓ I suoni e le immagini.
- ✓ La fotografia.
- ✓ Il collage.
- ✓ L'acquarello.
- ✓ La forma.
- ✓ I colori.
- ✓ Il ritratto.
- ✓ Il paesaggio.
- ✓ Le immagini sacre.
- ✓ Il primo piano.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	MUSICA - ARTE E IMMAGINE
COMPETENZE SPECIFICHE	
✓ Padroneggiare gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)	
ABILITÀ	
<i>Musica</i> ✓ Individuare e descrivere con linguaggio appropriato i principi costruttivi dei brani musicali. ✓ Riconoscere il rapporto tra musica e contesto culturale. ✓ Apprezzare il valore espressivo del linguaggio musicale. <i>Arte, Immagine, Letteratura</i> ✓ Esprimersi e comunicare. ✓ Saper utilizzare il linguaggio dei segni iconici. ✓ Comunicare e decodificare messaggi del linguaggio fotografico. ✓ Osservare e leggere le immagini. ✓ Individuare gli elementi della comunicazione iconica. ✓ Comprendere e apprezzare le opere d'arte. ✓ Descrivere un'opera d'arte individuando e riconoscendo i diversi generi artistici.	
CONOSCENZE	
<i>Musica</i> ✓ Processi di controllo dell'ascolto. ✓ Brani musicali di epoche, culture e generi diversi. ✓ Canti e musiche legati ai vissuti degli alunni. ✓ Schemi motori e posturali. <i>Arte, Immagine, Letteratura</i> ✓ La prospettiva. ✓ Le proporzioni. ✓ I colori simbolici. ✓ I motivi ornamentali. ✓ L'acquarello. ✓ La luce. ✓ Le ombre. ✓ Lo sfumato. ✓ L'apparecchio fotografico; la distanza; la messa a fuoco. ✓ Il bianco e nero e i colori.	

- ✓ Il collage di foto.
- ✓ La stampa digitale.
- ✓ L'immagine digitale.
- ✓ L'immagine televisiva.
- ✓ L'immagine multimediale.
- ✓ Il cartone animato.
- ✓ Il ritratto.
- ✓ La narrazione.
- ✓ Il paesaggio.
- ✓ La natura morta.
- ✓ L'icona politica.
- ✓ L'icona civile.
- ✓ L'icona religiosa.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE
CULTURALE

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

MUSICA - ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE SPECIFICHE

Padroneggiare gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)

ABILITÀ

Musica

- ✓ Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicali.
- ✓ Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.
- ✓ Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, tempi e luoghi diversi.
- ✓ 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 (cinema, televisione, computer).

Arte, Immagine, Letteratura

- ✓ 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.
- ✓ Osservare e leggere le immagini.
- ✓ 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 (linee, colori, forme, volume, spazio), individuando il loro significato espressivo.
- ✓ Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici e le sequenze narrative, e decodificare in forma elementare i diversi significati.
- ✓ Comprendere e apprezzare le opere d'arte.
- ✓ Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia 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.

CONOSCENZE

Musica

- ✓ 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.

Arte, Immagine, Letteratura

- ✓ Principali forme di espressione artistica.
- ✓ Generi e tipologie testuali della letteratura, dell'arte, della cinematografia.
- ✓ Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

MUSICA - ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Padroneggiare gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).

Musica

- ✓ Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole.
- ✓ Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.
- ✓ Conoscere brani musicali di vario genere e stile, di culture, tempi e luoghi diversi.
- ✓ 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 (cinema, televisione, computer).

Arte, Immagine, Letteratura

- ✓ Esprimere sensazioni ed emozioni, utilizzando tecniche figurative diverse e materiali di uso comune.
- ✓ Osservare e leggere le immagini.
- ✓ Applicare un metodo di lettura dell'opera d'arte secondo i più elementari criteri.
- ✓ Comprendere e apprezzare le opere d'arte.
- ✓ Conoscere la storia dell'arte e della comunicazione visiva.
- ✓ Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.

CONOSCENZE

Musica

- ✓ Lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica).
- ✓ Riproduzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi.
- ✓ Notazione musicale tradizionale (primi elementi).

Arte, Immagine, Letteratura

- ✓ Principali forme di espressione artistica.
- ✓ Generi e tipologie testuali della letteratura, dell'arte, della cinematografia.
- ✓ Conoscere le principali caratteristiche tecnico-stilistiche dell'arte, dalla preistoria al periodo romanico e utilizzare verbalmente la terminologia appresa.
- ✓ Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE
CULTURALE

SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE SECONDA- SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

MUSICA - ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Padroneggiare gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).

ABILITÀ

Musica

- ✓ Ampliare le proprie capacità di invenzione sonore e musicali.
- ✓ Eseguire in modo espressivo il senso ritmico e melodico in un brano musicale.
- ✓ Valutare le proprie attitudini e le proprie capacità.
- ✓ Distinguere le varie parti del linguaggio musicale utilizzando la tecnica corale, la tecnica strumentale e la terminologia appropriata.
- ✓ Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.
- ✓ Confrontare linguaggi e prodotti musicali di diverse culture e di periodi storici diversi.
- ✓ Interpretare brani musicali usando altre forme espressive presenti nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer, ecc.).

Arte, Immagine, Letteratura

- ✓ 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.
- ✓ Osservare e leggere le immagini.
- ✓ Leggere i documenti del patrimonio artistico e culturale, collocando le opere nei rispettivi contesti storici.
- ✓ Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
- ✓ Comprendere e apprezzare le opere d'arte.
- ✓

CONOSCENZE

Musica

- ✓ Regole della notazione musicale.
- ✓ Discriminazione dei generi e degli stili musicali.
- ✓ Conoscenza degli elementi costitutivi del linguaggio musicale attraverso brani di diverso genere.
- ✓ Forme musicali dal Rinascimento al Classicismo.
- ✓ Confronto critico con le tradizioni storiche e le diversità culturali.
- ✓ Funzione delle opere musicali nei contesti storici che vanno dal romanticismo ai nostri giorni. Conoscenza delle funzioni, usi e suoni della musica nella realtà multimediale.

Arte, Immagine, Letteratura

- ✓ Conosce la storia dell'arte, apprezza e rispetta il valore del patrimonio artistico e culturale.
- ✓ Conosce i contenuti e i temi espressivi delle opere d'arte nei suoi generi: poesia, romanzo, dipinto.
- ✓ Conosce le diverse tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche).
- ✓ Conosce i vari tipi del linguaggio cinematografico.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	MUSICA - ARTE E IMMAGINE
COMPETENZE SPECIFICHE	
✓ Padroneggiare gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).	
ABILITÀ	
<i>Musica</i> ✓ Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. ✓ Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte sia semplici schemi ritmico-melodici. ✓ Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. ✓ Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. ✓ Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. ✓ Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto. ✓ Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali. <i>Arte, Immagine, Letteratura</i> ✓ Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. ✓ Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche), e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale. ✓ Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. ✓ Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi, seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline. ✓ Osservare e leggere le immagini. ✓ Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. ✓ Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. ✓ Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione	

simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).

- ✓ Comprendere e apprezzare le opere d'arte.
- ✓ Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del 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, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.
- ✓ Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio, sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali.
- ✓ Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.

CONOSCENZE

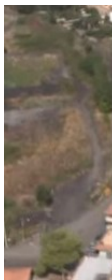
Musica

- ✓ Elementi costitutivi del linguaggio musicale.
- ✓ I principali generi musicali: classici e moderni.

Arte, Immagine, Letteratura

- ✓ Elementi costitutivi dell'espressione grafica, pittorica, plastica.
- ✓ Elementi costitutivi dell'espressione visiva: fotografia, ripresa cinematografica. Principali forme di espressione artistica.
- ✓ Generi e tipologie testuali della letteratura.
- ✓ Tipologie del linguaggio cinematografico: pubblicità, documentari, animazione, film e generi (western, fantascienza, drammatico, comico, thriller, ecc).



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZ. B: Compiti Significativi ed Evidenze	
DISCIPLINA	MUSICA - ARTE E IMMAGINE
COMPITI SIGNIFICATIVI ✓ Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni, ecc.). ✓ Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi. ✓ Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre ecc. ✓ Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici. ✓ Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e confezionare schedari, semplici guide e itinerari. ✓ Confezionare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi), utilizzando la musica, le arti visive, i testi poetici o narrativi (ad esempio, rappresentare un periodo della storia attraverso foto e filmati, commentati dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti). ✓ Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi. ✓ Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.	
EVIDENZE ✓ Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali. ✓ Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale. ✓ Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme. ✓ Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi. ✓ Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario). ✓ Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi (film, programmi TV, pubblicità ecc.).	
   Il coro "Santa Venerina Pueri" "Andrà tutto bene" https://youtu.be/LrIIPXk2sTw	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZIONE C: 5 Livelli di Padronanza Rubrica di Valutazione	
DISCIPLINA	MUSICA - ARTE E IMMAGINE
1° LIVELLO	
<i>Musica</i> ✓ Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. ✓ Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali; canta in coro. ✓ Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. ✓ Si muove seguendo i ritmi e li sa riprodurre. <i>Arte e Immagine</i> ✓ Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte, filmati, riferendone l'argomento e le sensazioni evocate. ✓ Distingue forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini statiche di diverso tipo. ✓ Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non. ✓ Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante. ✓ Disegna spontaneamente esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni.	
2° LIVELLO	
<i>Musica</i> ✓ Nell'ascolto di brani musicali, esprime apprezzamenti non soltanto rispetto alle sollecitazioni emotive, ma anche sotto l'aspetto estetico, confrontando generi diversi. ✓ Riproduce eventi sonori e semplici brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali. ✓ Canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri. ✓ Conosce la notazione musicale e la sa rappresentare con la voce e con i più semplici strumenti convenzionali. <i>Arte e Immagine</i> ✓ Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti. ✓ Segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali. ✓ Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse (plastica, pittorica, multimediale, musicale), se guidato, mantenendo l'attinenza con il tema proposto.	

3° LIVELLO

(Traguardi per la fine della Scuola Primaria)

Musica

- ✓ Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- ✓ Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.
- ✓ Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- ✓ Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
- ✓ Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.
- ✓ Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e autocostruiti.
- ✓ Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano.
- ✓ Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

Arte e Immagine

- ✓ È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti), e messaggi multimediali (come spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).
- ✓ Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte.
- ✓ Apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.
- ✓ Conosce i principali beni artistico culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.
- ✓ Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi), e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti grafico espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).
- ✓

4° LIVELLO

Musica

- ✓ Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando intonazione, espressività, interpretazione.
- ✓ Distingue gli elementi basilari del linguaggio musicale anche all'interno di brani musicali.
- ✓ Sa scrivere le note e leggere le note.
- ✓ Sa utilizzare semplici spartiti per l'esecuzione vocale e strumentale.
- ✓ Esprime semplici giudizi estetici su brani musicali,

Arte e Immagine

- ✓ Distingue, in un testo iconico-visivo, gli elementi fondamentali del linguaggio visuale, individuandone il significato con l'aiuto dell'insegnante.
- ✓ Individua i beni culturali, ambientali, di arte applicata presenti nel territorio, operando, con l'aiuto dell'insegnante, una prima classificazione.
- ✓ Esprime semplici giudizi estetici su opere d'arte, opere cinematografiche.

- ✓ Produce manufatti grafici, plastici, pittorici utilizzando tecniche, materiali, strumenti diversi e rispettando alcune semplici regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione elementare della prospettiva, ecc.).
- ✓ Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro.

5° LIVELLO (Traguardi per la fine del Primo Ciclo)

- ✓ *Musica*
- ✓ Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.
- ✓ Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali.
- ✓ È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.
- ✓ Comprende e valuta eventi, opere musicali, riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.
- ✓
- ✓ *Arte e Immagine*
- ✓ Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.
- ✓ Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.
- ✓ Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali.
- ✓ Riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.
- ✓ Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.
- ✓ Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando un linguaggio appropriato.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	EDUCAZIONE FISICA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. ✓ Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole. ✓ Assumere la responsabilità delle proprie azioni 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.	
ABILITÀ <i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i> ✓ Conoscere e denominare le proprie parti del corpo. ✓ Saper collocare il proprio corpo in rapporto allo spazio vissuto e rappresentato. <i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i> ✓ Sviluppare la percezione sensoriale. ✓ Sviluppare gli schemi posturale e dinamici. ✓ Sviluppare la coordinazione dinamica generale. ✓ Adottare schemi motori di base in funzione a parametri spaziali e temporali. <i>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay</i> ✓ Accettare tutti i compagni di gioco. ✓ Accettare i cambiamenti di ruolo e adeguarsi. ✓ Sviluppare comportamenti relazionali positivi. ✓ Comprendere il linguaggio gestuale. <i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i> ✓ Rispettare il proprio turno. ✓ Comprendere il valore delle regole e la necessità di rispettarle.	
CONOSCENZE ✓ Il corpo. ✓ I cinque sensi. ✓ La coordinazione dinamica. ✓ Gli schemi motori. ✓ L'organizzazione spaziale. ✓ L'organizzazione temporale. ✓ La comunicazione non verbale. ✓ Le regole. 	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	EDUCAZIONE FISICA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. ✓ Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole. ✓ Assumere la responsabilità delle proprie azioni 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.	
ABILITÀ <i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i> ✓ Conoscere e denominare le parti del corpo su di sé e sugli altri. ✓ Percepire semplici strutture ritmiche. ✓ Favorire il rilassamento globale e segmentario. <i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i> ✓ Sviluppare l'equilibrio statico e dinamico. ✓ Sviluppare la lateralizzazione con e senza attrezzi. <i>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay</i> ✓ Sviluppare comportamenti relazionali positivi. ✓ Acquisire e sviluppare qualità individuali. ✓ Favorire l'acquisizione di regole e comportamenti adeguati per la realizzazione di attività ludiche. ✓ Ideare e proporre situazioni di gioco. <i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i> ✓ Acquisire regole di comportamento per non farsi male. ✓ Acquisire semplici regole di igiene (prima e dopo lo sport).	
CONOSCENZE ✓ Il rilassamento. ✓ La resistenza. ✓ I percorsi. ✓ I circuiti. ✓ Il ritmo. ✓ La lateralizzazione. ✓ La coordinazione. ✓ Giochi d'imitazione. ✓ Giochi d'immaginazione.	

- ✓ Giochi popolari giochi e competizioni.
- ✓ Le regole di comportamento.
- ✓ Le regole di igiene.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE
CULTURALE

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.
- ✓ Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.
- ✓ Assumere la responsabilità delle proprie azioni 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.

ABILITÀ

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

- ✓ Utilizzare la motricità fino-motoria con piccoli attrezzi.
- ✓ Consolidare schemi motori di base e sviluppare le capacità condizionali.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- ✓ Acquisire le abilità relative alla comunicazione mimico-gestuale.
- ✓ Esprimere e rappresentare sentimenti ed emozioni attraverso il linguaggio corporeo.

Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay

- ✓ Cooperare all'interno di un gruppo.
- ✓ Interagire positivamente all'interno del gruppo.
- ✓ Inventare e stabilire le regole di un gioco.
- ✓ Proporre ed ideare percorsi motori con l'utilizzo di materiale strutturato e non.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- ✓ Acquisire regole di comportamento per non farsi male.
- ✓ Acquisire semplici regole di igiene (prima e dopo lo sport).

CONOSCENZE

- ✓ Espressione e manipolazione.
- ✓ Gli attrezzi ginnici.
- ✓ I percorsi.
- ✓ L'orientamento.
- ✓ Musica e movimento.
- ✓ Le parole del corpo.
- ✓ Giochi di squadra.
- ✓ Giochi di gruppo.
- ✓ Giochi pre-sportivi.
- ✓ Le regole di comportamento.
- ✓ Le regole di igiene.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE
CULTURALE

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA - SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.
- ✓ Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.
- ✓ Assumere la responsabilità delle proprie azioni 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.

ABILITÀ

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

- ✓ Utilizzare schemi motori e posturali in situazioni combinate e simultanee.
- ✓ Eseguire movimenti precisi adattandoli a situazioni esecutive sempre più complesse.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- ✓ Utilizzare schemi motori e posturali in situazioni combinate e simultanee.
- ✓ Consolidare le capacità motorie di base in situazioni espressive e comunicative.
- ✓ Coordinare movimenti seguendo un ritmo.

Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay

- ✓ Svolgere un ruolo attivo e significativo nell'attività di gioco-sport.
- ✓ Rispettare ed aiutare i compagni.
- ✓ Conoscere diversi tipi di gioco-sport individuali e di squadra.
- ✓ Acquisire corretti comportamenti nelle diverse fasi dei giochi.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- ✓ Acquisire regole di comportamento per non farsi male.
- ✓ Acquisire semplici regole di igiene (prima e dopo lo sport).

CONOSCENZE

- ✓ La gara.
- ✓ I percorsi.
- ✓ Il ritmo.
- ✓ Il ballo.
- ✓ Le danze popolari.
- ✓ Giochi di squadra.
- ✓ Giochi di gruppo.
- ✓ Le regole di comportamento.
- ✓ Le regole di igiene.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	EDUCAZIONE FISICA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. ✓ Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole. ✓ Assumere la responsabilità delle proprie azioni 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.	
ABILITÀ <i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i> ✓ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro, inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc). ✓ Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. <i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i> ✓ Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. ✓ Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. <i>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay</i> ✓ Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. ✓ Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare, applicandone indicazioni e regole. ✓ Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. ✓ Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. <i>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i> ✓ Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. ✓ Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. ✓ Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari), e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	

CONOSCENZE

- ✓ Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia.
- ✓ Regole fondamentali di alcune discipline sportive.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE PRIMA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	EDUCAZIONE FISICA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. ✓ Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole. ✓ Assumere la responsabilità delle proprie azioni 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.	
<i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i> ✓ Consolidare gli elementi dello schema corporeo e degli schemi motori di base. ✓ Migliorare le capacità coordinative e condizionali. ✓ Consolidare l'orientamento spaziale e la lateralità in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	
<i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i> ✓ Controllare le proprie emozioni e aggressività. Collaborare con i compagni.	

Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay

- ✓ Conoscere e rispettare il valore della competizione, le regole nella pratica ludico-sportiva e il fair-play.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- ✓ Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

CONOSCENZE

- ✓ Autovalutazione.
- ✓ Attività di coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica.
- ✓ Regole principali con tecnica individuale e di squadra, partendo dai fondamentali.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE SECONDA- SEZIONE A: Traguardi formativi

DISCIPLINA

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE SPECIFICHE

- ✓ Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.
- ✓ Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.
- ✓ Assumere la responsabilità delle proprie azioni 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.

ABILITÀ

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

- ✓ Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie muscolari), per poter controllare l'impiego delle capacità condizionali (forza-resistenza-velocità).

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- ✓ Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio corporeo-motorio-sportivo delle sue funzioni.

Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay

- ✓ Organizzare e partecipare a competizioni sportive rispettando compagni e avversari, accettando la sconfitta.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- ✓ Utilizzare comportamenti sicuri durante la pratica ludico-sportiva.
- ✓ Assumere responsabilità nei confronti delle proprie azioni e di impegnarsi per il bene comune.
- ✓ Sperimentare i corretti valori dello sport e la rinuncia a qualunque forma di violenza. Impegnarsi nella prevenzione e nella promozione di corretti stili di vita.

CONOSCENZE

- ✓ Schemi motori e posturali.
- ✓ Esercizi di controllo respiratorio e cardiocircolatorio.
- ✓ Educazione emotiva.
- ✓ Educazione alla salute, alla prevenzione e alla promozione di corretti stili di vita.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA SECONDARIA IG. - CLASSE TERZA - SEZIONE A: Traguardi formativi	
DISCIPLINA	EDUCAZIONE FISICA
COMPETENZE SPECIFICHE ✓ Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. ✓ Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole. ✓ Assumere la responsabilità delle proprie azioni 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.	
<i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i> ✓ Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. ✓ Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. ✓ Saper utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico a ogni situazione sportiva. ✓ Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole). <i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i> ✓ Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. ✓ 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. <i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i> ✓ Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. ✓ 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 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. ✓	

CONOSCENZE

- ✓ Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia.
- ✓ Regole fondamentali di alcune discipline sportive.



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZ. B: Compiti Significativi ed Evidenze

DISCIPLINA

EDUCAZIONE FISICA

COMPITI SIGNIFICATIVI

- ✓ Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair play, lealtà e correttezza.
- ✓ Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo.
- ✓ Effettuare giochi di comunicazione non verbale.
- ✓ Costruire decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente.

EVIDENZE

- ✓ Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici.
- ✓ Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti.
- ✓ Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi.
- ✓ Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico sanitario e della sicurezza di sé e degli altri.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA I G. SEZIONE C: 5 Livelli di Padronanza Rubrica di Valutazione	
DISCIPLINA	EDUCAZIONE FISICA
1° LIVELLO	
✓ Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo nella sua globalità (dimensioni, forma, posizione, peso, ecc.). ✓ Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e sugli altri. ✓ Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra destra, pieno-vuoto), e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento). ✓ Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione), nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento. Conosce l'ambiente (spazio), in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso. Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare, arrampicarsi, dondolarsi. ✓ Esegue semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare, ecc.). ✓ Utilizza il corpo per esprimere sensazioni ed emozioni, per accompagnare ritmi e brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni. ✓ Rispetta le regole dei giochi. ✓ Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamentali di prevenzione degli infortuni.	
2° LIVELLO	
✓ Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo. ✓ Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante. ✓ Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni più grandi. ✓ Accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità. ✓ Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle drammatizzazioni. ✓ Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia. ✓ Segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti.	

3° LIVELLO
(Traguardi per la fine della Scuola Primaria)

- ✓ Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- ✓ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- ✓ Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- ✓ Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- ✓ Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi, e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- ✓ Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- ✓ Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

4° LIVELLO

- ✓ Coordina azioni, schemi motori, gesti tecnici, con buon autocontrollo e sufficiente destrezza.
- ✓ Utilizza in maniera appropriata attrezzi ginnici e spazi di gioco.
- ✓ Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando autonomamente le regole, i compagni, le strutture.
- ✓ Conosce le regole essenziali di alcune discipline sportive.
- ✓ Gestisce i diversi ruoli assunti nel gruppo e i momenti di conflittualità senza reazioni fisiche, né aggressive, né verbali.
- ✓ Utilizza il movimento anche per rappresentare e comunicare stati d'animo, nelle rappresentazioni teatrali, nell'accompagnamento di brani musicali, per la danza, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.
- ✓ Assume comportamenti rispettosi dell'igiene, della salute e della sicurezza, proprie e altrui.

5° LIVELLO
(Traguardi per la fine del Primo Ciclo)

- ✓ È consapevole delle proprie competenze motorie, riguardo tanto ai punti di forza quanto ai limiti.
- ✓ Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.

- ✓ Utilizza gli aspetti comunicativo relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando attivamente, inoltre, i valori sportivi (fair play), come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.
- ✓ Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.
- ✓ Rispetta criteri base linguaggio motorio
- ✓ È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.





*Il corredo fotografico è supportato da giuste autorizzazioni genitoriali
per la pubblicazione cartacea e online*

Bibliografia Essenziale

- Gazzette Ufficiali Repubblica Italiana e Circolari Ministeriali, *Normative in materia; Linee Guida - Indicazioni Nazionali*.
- M. Baldacci, *Curricolo e competenze*, Mondadori Università, 2010.
- D. Capperucci, *Dalla programmazione educativa e didattica alla progettazione curricolare. Modelli teorici e proposte operative per la scuola delle competenze*, Franco Angeli, 2008.
- M. Castoldi, M. Martini, *Verso le competenze: una bussola per la scuola. Progetti didattici e strumenti valutativi*, Franco Angeli, 2011.
- M. Castoldi, *Valutare le competenze. Percorsi e strumenti*, ed. Carocci, 2009.
- G. Cerini, *Le nuove indicazioni per il curricolo verticale*, Maggioli Editore, 2013.
- M. Comoglio, *La valutazione autentica. Orientamenti Pedagogici*, URL.
- F. Del Re, *Didattica per competenze - Pearson*, URL.
- S. Di Nuovo, P. Magnano, *Competenze trasversali e scelte formative. Strumenti per valutare metacognizione, motivazione, interessi e abilità sociali per la continuità tra livelli scolastici*, Centro Studi Erickson, 2013.

Aggiornato per il triennio 2022-2025

Ins. Rosaria Messina

**FS MACRO AREA: PTOF - PDM - RAV
PROGETTAZIONE -VALUTAZIONE**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa Mariangiola Garraffo

**Firma autografa sostituita a mezzo stampa
Ex art.3 c.2 del dlgs. n. 39/93**

