



*Ministero dell'Istruzione e
del Merito*

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI VIALE LIBERTA'

Scuole dell'Infanzia "C. Corsico" - "S. Maria delle Vigne"

Scuole Primarie "E. De Amicis" - "A. Botto"

Scuola Secondaria di Primo Grado "G. Robecchi"

Viale Libertà, 32 – 27029 Vigevano (PV) Tel. 0381/42464 - Fax 0381/42474

e-mail pvic83100r@istruzione.it - Pec: pvic83100r@pec.istruzione.it

Sito internet: www.icvialelibertavigevano.edu.it

Codice Fiscale 94034000185

Codice Meccanografico: PVIC83100R



CURRICOLO VERTICALE DI ISTITUTO

Sulla base delle Nuove Indicazioni Nazionali 2012

Approvato con delibera n. 43 dal Collegio Docenti del 30 ottobre 2024 e con delibera n. 170 del CI del 11 dicembre 2024

FONTI DI LEGITTIMAZIONE

Principali documenti di riferimento:

- Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, in GU UE C189 del 4.6.2018, p. 1
- Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18/12/06
- Indicazioni Nazionali per il Curricolo 04/09/2012
- DM 741_2017 Esame di Stato conclusivo del primo ciclo di istruzione
- DM 14_2024 Certificazione delle competenze
- Decreto legislativo 13 aprile 2017, n. 62 recante "Norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di Stato a norma dell'articolo 1, commi 180 e 181, lettera i) della legge 13 luglio 2015, n.107"
- D.P.R.122/2009 Valutazione
- DM 139 del 2007
- Competenze chiave di cittadinanza (archivio normativa Pubbl. Istr. 2007)
- Profilo educativo, culturale e professionale (D. Lgs. 59/2004)
- Nuovo Quadro di Riferimento INVALSI di italiano
- Quadro di Riferimento INVALSI matematica I ciclo
- Documento di indirizzo di Cittadinanza e Costituzione USR Lombardia
- Riflessione internazionale in tema di educazione, con esplicito riferimento anche ad Agenda 2030

Dalle Indicazioni Nazionali al Curricolo di istituto:

Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012, ai sensi dell'articolo 1, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009 - n. 89- secondo i criteri indicati dalla C.M. n. 31 del 18 aprile 2012 (D.M.31.07.2007), e vista la raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio dell'Unione europea del 18 dicembre 2006, delineano il quadro di riferimento nazionale nell'ambito del quale le scuole realizzano il curricolo di istituto.

La scuola nel nuovo scenario, la centralità della persona, una nuova cittadinanza, un nuovo umanesimo rappresentano la cornice valoriale nella quale si realizzano le azioni della scuola.

Il curricolo si articola in:

- traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado –campi di esperienze (scuola dell'infanzia) e discipline (scuola primaria e secondaria) – obiettivi di apprendimento, conoscenze e abilità,
- valutazione e certificazione delle competenze in quinta primaria e terza secondaria.

È compito della scuola individuare “come” conseguire gli obiettivi di apprendimento e i traguardi per lo sviluppo delle competenze, indicando contenuti, metodi e mezzi, tempi, modalità organizzative, strumenti di verifica e criteri di valutazione, modalità di recupero, consolidamento, sviluppo e potenziamento “a partire dalle effettive esigenze degli alunni concretamente rilevate e sulla base della necessità di garantire efficaci azioni di continuità e di orientamento” (art.8, D.P.R.275/99).

LESSICO COMUNE

CURRICOLO: percorso che l'istituzione scolastica, anche con altre agenzie formative, organizza affinché gli alunni abbiano diritto di cittadinanza, acquisendo conoscenze, abilità, competenze, capacità, atteggiamenti e comportamenti indispensabili per conoscersi, conoscere, scegliere.

CONOSCENZE: sono il risultato della **assimilazione di informazioni** attraverso l'apprendimento; le conoscenze costituiscono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relativo ad un ambito di studio o di lavoro e sono descritte come teoriche e/o pratiche **-SAPER-**

ABILITÀ: indicano la capacità di **applicare conoscenze** e di **utilizzare il SAPER FARE per svolgere compiti** e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'utilizzo di metodi, materiali, attrezzature e strumenti).

COMPETENZE: sono la **capacità dimostrata di utilizzare** le conoscenze, le abilità e le attitudini personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termine di **responsabilità e autonomia -SAPER ESSERE-**, ossia “l'utilizzazione consapevole in un compito del proprio patrimonio concettuale ristrutturato”.

PADRONANZA: è il grado di competenza raggiunta.

ORIENTAMENTO: è il processo formativo finalizzato a conoscere, conoscersi, valutare, scegliere.

INDICATORE: è un mezzo per fornire informazioni in rapporto allo scopo per cui lo si è scelto.

COMPETENZE DI CITTADINANZA

COMPETENZE EUROPEE 2018	COMPETENZE EUROPEE 2006	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	MATERIE AFFERENTI NEL CURRICOLO
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	1. COMUNICARE NELLA MADRELINGUA 2. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	● COMUNICARE E COMPRENDERE	Tutte, in particolare italiano e lingue straniere
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	● RISOLVERE PROBLEMI	In particolare matematica, scienze e tecnologia
4. COMPETENZA DIGITALE	4. COMPETENZA DIGITALE	● ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	Tutte
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	5. IMPARARE AD IMPARARE	● IMPARARE AD IMPARARE ● INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	Tutte
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	6. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	● COLLABORARE E PARTECIPARE ● AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	Tutte, in particolare storia, geografia, italiano e scienze motorie
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	7. SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	● PROGETTARE	Tutte, in particolare italiano, matematica e tecnologia
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	● INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	Tutte, in particolare italiano e lingue straniere

L'Istituto Comprensivo di Viale Libertà ha provveduto alla stesura di un curricolo verticale per competenze, sulla scorta della *raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*.

Ai fini della suddetta raccomandazione, le competenze sono definite come una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti, in cui:

- a) la conoscenza si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento;
- b) per abilità si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati;
- c) gli atteggiamenti descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.

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

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

Il quadro di riferimento delinea otto competenze chiave:

- 1. competenza alfabetica funzionale**
- 2. competenza multilinguistica**
- 3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**
- 4. competenza digitale**
- 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**
- 6. competenze sociali e civiche**
- 7. competenza imprenditoriale**
- 8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.**

Nella Scuola dell'Infanzia e nella Scuola Primaria, il presente curriculum è completato dalla progettazione di Unità di apprendimento in cui sono dettagliati i diversi aspetti dei contenuti, dei destinatari, degli obiettivi, della tempistica.

Nella Scuola secondaria, il presente curriculum è completato dalla progettazione dei Piani di Lavoro dei Consigli di Classe e dei Titolari delle singole discipline. Il curriculum di Istituto prevede anche l'insegnamento della religione cattolica, che come insegnamento opzionale viene redatto a parte.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA INFANZIA

Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	I DISCORSI E LE PAROLE	<p><u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u></p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p> <p>La struttura semplice della frase</p> <p>Principali connettivi logici</p>	<p><u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u></p> <p>Interagire con altri mostrando fiducia nelle proprie capacità</p> <p>Ascoltare e comprendere semplici narrazioni e comunicazioni</p> <p>Formulare frasi di senso compiuto in forme sempre più complesse</p> <p>Comunicare emozioni, sentimenti, fatti, pensieri, opinioni</p> <p>Utilizzare creativamente il linguaggio e le parole (invenzione di storie, giochi metalinguistici)</p> <p><u>In aggiunta al 3° anno</u></p> <p>Interpretare e produrre segni e simboli</p> <p>Iniziare a riconoscere l'organizzazione grafica della lingua scritta (da sinistra a destra, dall'alto al basso)</p>	<p><u>1° anno (alunni di 3 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Esprimersi in modo comprensibile in attività quotidiane <p><u>2° anno (alunni di 4 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare denominazioni corrette attinenti attività quotidiane Raccontare e informare esprimendosi di fronte agli altri <p><u>3° anno (alunni di 5 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo e commentarlo utilizzando una serie di sequenze illustrate Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco o di un'esperienza vissuta A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato, esprimere semplici opinioni personali confrontandole con quelle dei compagni

			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		
			<p><u>A 3 anni</u> Dialogare incoraggiando espressioni verbali spontanee e il rispetto del turno. Leggere libri di vario genere; ascoltare storie; leggere immagini. Rielaborare letture nei diversi linguaggi: verbale, mimico-gestuale, pittorico... Memorizzare canti, filastrocche, poesie, conte... Interpretare cartelli per attività quotidiane (calendari, presenze, incarichi...) <u>In aggiunta a 4 anni</u> Raccontare storie e vissuti rispettando la successione temporale degli eventi. Costruire libri; incoraggiare l'uso della scrittura spontanea. Partecipare a giochi metalinguistici/metafonologici: individuazione del suono della sillaba iniziale, riconoscimento di rime, segmentazione ritmata di parole. <u>In aggiunta a 5 anni</u> Incoraggiare descrizioni, spiegazioni, argomentazioni... con un linguaggio appropriato. Sostenere l'ascolto/comprendimento dei messaggi verbale altrui, stimolando domande e interventi pertinenti, in piccolo e grande gruppo. Eseguire giochi/esercizi motori e grafici d'orientamento/direzionalità nello spazio e sul foglio. Giocare con segni grafici e parole scritte: associare immagine-parola e suono-segno, produrre cartelli con segni convenzionali per indicare l'uso di spazi, regole per giochi... Partecipare a giochi metalinguistici/metafonologici: riconoscimento dei suoni delle sillabe iniziali e finali; produzione di rime; fusione/segmentazione, trasformazione/invenzione di parole.</p>		
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza			
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	I DISCORSI E LE PAROLE	<u>3° anno</u> Alcune parole e semplici frasi di uso comune memorizzate	<u>3° anno</u> Ripetere e memorizzare filastrocche e semplici canzoncine Comprendere ed eseguire semplici istruzioni	<u>3° anno (alunni di 5 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> Presentarsi Utilizzare semplici vocaboli in un contesto ludico
			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		
			Attraverso giochi di gruppo, canti, filastrocche e visione di episodi in inglese di cartoni animati, familiarizzare con la sonorità della lingua inglese; ascoltare/riprodurre vocaboli ed espressioni di uso quotidiano; dare risposte gestuali, grafiche (disegno) o verbali.		

Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	LA CONOSCENZA DEL MONDO	<p><u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u></p> <p>Concetti e successioni temporali: prima/dopo, inizio/fine; giorno/notte</p> <p>Concetti spaziali: sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, aperto/chiuso, vicino/lontano, in basso/in alto, in mezzo (fra tre elementi), primo/ultimo</p> <p>Figure e forme (cerchio, quadrato, triangolo)</p> <p>Termini di confronto: più o meno grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto, largo/stretto, pesante/leggero...</p> <p><u>In aggiunta al 3° anno</u> Successione dei giorni della settimana</p> <p>Numeri e numerazione</p>	<p><u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u></p> <p>Esplorare e sperimentare usando tutti i sensi</p> <p>Confrontare, raggruppare, denominare, costruire con materiali strutturati e non</p> <p>Porre domande e tentare risposte su cose e natura</p> <p><u>In aggiunta al 2°</u> Confrontare e valutare quantità Ricordare e raccontare rispettando la scansione temporale</p> <p>Utilizzare relazioni spaziali con oggetti/immagini</p> <p><u>In aggiunta al 3° anno</u> Seriare in ordine crescente e decrescente Individuare e realizzare ritmi binari e ternari</p> <p>Utilizzare strumenti non convenzionali di misurazione</p> <p>Rappresentare e simbolizzare la quantità (fino a 10)</p>	<p><u>1° anno (alunni di 3 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Dopo aver giocato con diversi materiali, riordinarli secondo un criterio dato <p><u>2° anno (alunni di 4 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Eeguire compiti, relativi alla vita quotidiana, che implicino una serie di azioni da eseguire in sequenza logico-temporale Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi <p><u>3° anno (alunni di 5 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata Utilizzare un calendario costruito coi compagni usando simboli condivisi Eeguire compiti, relativi alla vita quotidiana, che implicino conte, attribuzioni biunivoche di oggetti/persona Realizzare una costruzione (o altro elaborato) avente caratteristiche qualitative, quantitative, spaziali... date

				Organizzarsi nello spazio- foglio	
			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		
			<p><u>A 3 anni</u> Osservare, toccare, annusare, sentire, gustare, materiali naturali/artificiali/di recupero. Manipolare, denominare, confrontare, raggruppare, materiali e oggetti nell'esperienza quotidiana, nel gioco e nelle attività creative/costruttive spontanee o guidate.</p> <p><u>In aggiunta a 4 anni</u> Osservare, confrontare, valutare qualità/quantità/parametri spaziali e temporali, per raccontare, eseguire un gioco, svolgere un compito, risolvere situazioni problematiche nell'attività quotidiana.</p> <p><u>In aggiunta a 5 anni</u> Nel gioco (simbolico, costruttivo, individuale, di gruppo...) in attività grafiche/creative, di vita quotidiana o in compiti specifici, confrontare dimensioni, seriare, creare strutture ordinate, sperimentare il conteggio e la registrazione delle quantità, con simboli convenzionali e non. Compiere esperienze graduali dal gioco psicomotorio alla rappresentazione grafica su foglio. Esaminare la natura, verbalizzando e condividendo sensazioni, dubbi, curiosità, scoperte. Valorizzare le sperimentazioni spontanee e partecipare in gruppo a quelle guidate.</p>		
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza			
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	IMMAGINI, SUONI, COLORI	<p><u>3° anno</u> Le funzioni di schermo, mouse, tastiera</p> <p>Il significato di alcune icone</p>	<p><u>3° anno</u> Muovere il mouse e utilizzare il tasto sinistro (senza doppio clic)</p> <p>Riconoscere e utilizzare alcuni tasti (freccette direzionali, lettere, numeri...)</p>	<p><u>3° anno (alunni di 5 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare un semplice programma (gioco, disegno...) aperto sul computer

			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE Utilizzare giochi didattici (predisposti per apprendimenti relativi ai campi d'esperienza) e semplici programmi di disegno/scrittura. Esplorare liberamente e verbalizzare le "scoperte". Seguire le indicazioni dell'insegnante (primo utilizzo di un nuovo gioco/programma) e trasmetterle ai compagni (tutoraggio). Agire in gruppi di due o tre bambini per evitare l'isolamento/estraneazione davanti a un video, stimolare le abilità nello spiegare, confrontarsi, collaborare, mediare...		
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	TUTTI	<u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u> Strumenti adeguati all'attività da svolgere Concetto di vero/falso Modalità per documentare e riflettere su un'esperienza vissuta: disegno, immagini, tabelle, registrazioni audio/video... Le proprie capacità (consapevolezza)	<u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u> Raccogliere e valutare dati Formulare e verificare ipotesi Prestare attenzione Chiedere spiegazioni o aiuto Riconoscere gli errori e procedere nei tentativi	<u>1°-2°-3° anno (alunni di 3-4-5 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> In un contesto di vita quotidiana o ludico, individuato un problema, cercare di risolverlo
			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE In tutte le attività ludiche, didattiche e di vita quotidiana, incoraggiare e sostenere l'autonomia personale (provare, organizzarsi, seguire procedure...) e relazionale (fiducia in sé e disponibilità al confronto con gli altri, gestione delle divergenze...). Affrontare situazioni problematiche reali o appositamente predisposte, soli o in gruppo. Accompagnare (prima, durante, dopo) lo svolgimento di un'attività con analisi e riflessioni su dati, possibilità, tentativi, errori, successi...		
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI

<p>Competenze sociali e civiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	<p>IL SE' E L'ALTRO</p>	<p><u>1°-2°-3° anno (con gradualità)</u></p> <p>Regole fondamentali della convivenza e del dialogo</p> <p>Regole organizzative della vita scolastica</p> <p>Elementi della storia personale, familiare, culturale... di appartenenza</p>	<p><u>1°-2°-3° anno (con gradualità)</u></p> <p>Condividere esperienze, luoghi, materiali</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nel gioco, nella comunicazione, nell'attività</p> <p>Intervenire in modo pertinente</p> <p>Riconoscere bisogni, emozioni, punti di vista propri e altrui</p> <p>Accettare la frustrazione</p> <p>Gestire il conflitto in modo sempre più adeguato</p>	<p><u>1°-2°-3° anno (alunni di 3-4-5 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla discussione in un gruppo di bambini, con o senza mediazione dell'adulto • Contribuire alla realizzazione di un'attività/progetto/gioco in un piccolo gruppo di compagni
<p style="text-align: center;">PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE</p> <p><u>A 3 anni</u> Eeguire giochi finalizzati alla conoscenza degli ambienti, delle persone che operano a scuola, dei compagni. Vivere le consuetudini (regole) che caratterizzano l'organizzazione scolastica (tempi, modalità per l'uso di spazi e materiali, attività quotidiane, gestione delle relazioni...). Partecipare a momenti guidati di ascolto di storie, canto, gioco ed esperienze insieme ad altri bambini (dal giocare accanto al giocare con)</p> <p><u>In aggiunta a 4 anni</u> Partecipare ad esperienze scolastiche di gruppo (giochi di ruolo, drammatizzazioni, costruzioni...) in cui è necessario dare il proprio contributo per un'attività comune. Analizzare tematiche e problemi relativi alla vita sociale e all'esperienza dei bambini: riferire proprie esperienze, dialogare, ascoltare racconti a tema, esprimere opinioni e ascoltare quelle altrui, cercare e proporre soluzioni. Sperimentare azioni d'aiuto, dato e ricevuto. <u>In aggiunta a 5 anni</u> Partecipare ad esperienze scolastiche di gruppo (giochi a squadra, coreografie, esecuzioni ritmiche-musicali...) in cui è necessario coordinarsi, collaborare, rispettare regole.</p>					

			<p>Giocare, utilizzare spazi e materiali, sperimentando l'autonomia nel gestire attività e relazioni nel piccolo gruppo (proporre, decidere, contrattare, tentare mediazioni...). Utilizzare letture/video/immagini per riflettere e dialogare su temi etici-esistenziali-religiosi-sociali adeguati alla sensibilità dei bambini (diversità, valori, diritti/doveri...). Assumere impegni/incarichi di servizio, responsabilità o solidarietà, individuali o di gruppo</p>		
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza			
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Competenza imprenditoriale</p>	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	<p>TUTTI</p>	<p><u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u></p> <p>Il proprio corpo: percezione globale (3 anni) riconoscimento e denominazione delle singole parti (4 anni) percezione in relazione allo spazio: orientamento (5 anni)</p> <p>Caratteristiche e potenzialità di materiali, strumenti e ambiente in cui si opera</p> <p>Relazione causa-effetto</p> <p>Contenuti specifici inerenti argomenti trattati</p>	<p><u>1°-2° anno</u></p> <p>Affinare le attività prassiche quotidiane</p> <p>Esplorare e utilizzare ambienti, strumenti e materiali</p> <p>Effettuare collegamenti tra azione-risultato</p> <p><u>In aggiunta al 2°-3° anno</u></p> <p>Affinare il controllo e la coordinazione dei segmenti corporei, in riferimento allo spazio e alle azioni da compiere</p> <p>Affinare la motricità fine</p> <p>Gestire autonomamente materiali, consegne, attività</p> <p>Avanzare proposte per la scelta e la realizzazione di un progetto</p> <p>Scegliere e utilizzare</p>	<p><u>1° anno (alunni di 3 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Portare a termine il gioco scelto o l'attività intrapresa <p><u>2° anno (alunni di 4 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Organizzarsi (mettere in atto la sequenza di azioni necessarie) in funzione dell'attività da svolgere <p><u>3° anno (alunni di 5 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Elaborare e realizzare, in autonomia, un progetto: attività costruttiva, ludica, creativa

				materiali e strumenti	
--	--	--	--	--------------------------	--

				adeguati alla realizzazione del progetto	
			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		
			<p><u>A 3 anni</u> Svolgere le azioni quotidiane e di routine (servizi igienici, pasto, svestirsi/vestirsi... prendere/riporre materiali...).</p> <p>Compiere esperienze senso-motorie e senso-percettive con vari materiali (semi, farina, pittura, sabbia, paste modellabili...).</p> <p>Utilizzare i diversi spazi e materiali, sperimentando le attività possibili, per un tempo stabilito (prolungare i tempi di concentrazione e accettare di terminare un'attività). Giocare utilizzando gli schemi statici e dinamici di base: camminare, correre, saltare, rotolare, arrampicarsi, strisciare... stare proni, supini, seduti, in ginocchio... Sperimentare l'utilizzo di strumenti grafici, colle, forbici...</p> <p><u>In aggiunta a 4-5 anni</u> Compiere giochi motori: percettivi/esplorativi del corpo, spazio-temporali, di coordinazione, forza/rilassamento, equilibrio/disequilibrio...</p> <p>Giocare, costruire, creare, spontaneamente o su consegna, utilizzando in modo appropriato materiali, strumenti e azioni.</p> <p>Riordinare/progettare sequenze logico-temporali</p> <p>Esequire attività grafo-motorie inerenti attività svolte, elaborazioni creative...</p>		
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza			
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		IMMAGINI, SUONI, COLORI - IL CORPO E IL MOVIMENTO - IL SÉ E L'ALTRO	<u>1°-2°-3° anno (con gradualità)</u> Tecniche di rappresentazione grafica, pittorica, plastica, audiovisiva Modalità espressive del corpo e della musica Elementi essenziali per la lettura di un'opera artistica/creativa	<u>1°-2°-3° anno (con gradualità)</u> Elaborare ed esprimere sentimenti ed emozioni Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base (imitare, inventare, interpretare... gesti, movimenti, espressioni...) Rappresentare graficamente lo schema corporeo	<u>1° anno (alunni di 3 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> Sperimentare senza timore (di sporcarsi, di non essere in grado...) le diverse attività espressive <u>2° anno (alunni di 4 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> Con un disegno, o altra tecnica, figurativa, raccontare un'esperienza vissuta Scegliere una modalità espressiva-corporea (es:

	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 		<p>Le emozioni primarie (riconoscere)</p> <p>Tradizioni della famiglia e della comunità</p> <p>Canti, poesie e filastrocche</p> <p>Semplici sequenze coreografiche, musicali- ritmiche</p>	<p>Sperimentare vari tipi di linguaggio: corporeo, plastico, iconico, musicale...</p> <p>Esprimere e rielaborare creativamente contenuti personali; conoscenze, esperienze riferite a tradizioni, ricorrenze, legate al proprio nucleo familiare/sociale</p> <p>Utilizzare le possibilità offerte dalle tecnologie</p>	<p>canto, danza, mimo...) nella quale esprimersi, in una rappresentazione di gruppo</p> <p><u>3° anno (alunni di 5 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere una modalità espressiva per comunicare idee, vissuti, emozioni e utilizzarla in modo personale
<p style="text-align: center;">PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE</p> <p><u>A 3 anni</u> Compiere esperienze grafico-pittoriche, plastiche-manipolative, ritmiche/musicali, mimico-gestuali, giochi simbolici (far finta di...). Cantare in coro.</p> <p><u>In aggiunta a 4-5 anni</u> Drammatizzare, sonorizzare, danzare. Realizzare feste/rappresentazioni; costruire cartelli, addobbi e decorazioni. Recitare (semplici filastrocche, poesie, brevi frasi...). Sperimentare l'uso combinato del colore (mescolanze, gradazioni...), diverse modalità grafiche, l'espressività del corpo (es: riconoscere/riprodurre le espressioni che indicano le emozioni primarie). Analizzare e rielaborare opere d'arte. Produrre, modificare, interpretare... fotografie, immagini, registrazioni audio e video.</p>					

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di ITALIANO			
			FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
			CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	Di riferimento ITALIANO Concorrenti TUTTE	Lessico e struttura della frase per esprimere bisogni, esperienze ed emozioni	Interagire in modo pertinente nelle conversazioni ed esprimere in modo coerente esperienze e vissuti con l'aiuto di domande stimolo	Per esprimere opinioni, riflessioni e contenuti di studio	Partecipare a scambi comunicativi rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti in un registro il più possibile adeguato alla situazione
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> Uso e riflessione sulla lingua 	<ul style="list-style-type: none"> Usare la lingua per realizzare enunciati in diverse varietà linguistiche e in diverse lingue 	<ul style="list-style-type: none"> Uso e riflessione sulla lingua 	<ul style="list-style-type: none"> Usare la lingua per realizzare enunciati in diverse varietà linguistiche e in diverse lingue; riflette sulle altre lingue in una prospettiva plurilingue e interculturale
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico -ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA Concorrenti TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> Comprensione e produzione di discorsi per scopi diversi 	<ul style="list-style-type: none"> Comprender e e produrre discorsi per scopi diversi 	<ul style="list-style-type: none"> Esperienze a dei diversi usi della lingua al fine di costruire significati, riconoscere e negoziare punti di vista 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere e produrre discorsi per scopi diversi e articolati. Esperire gli usi diversi della lingua (comunicativi, euristici, cognitivi, espressivi, argomentativi)

Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendimento del lessico 	Consultare dizionari e repertori online	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendimento del lessico specifico e funzionale 	<ul style="list-style-type: none"> • Consultare consapevolmente dizionari e repertori online
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferimento TUTTE	Connettivi logici Relazioni spazio-temporali	Individuare le informazioni principali, completare schemi, mappe, tabelle. Collegare le informazioni	Connettivi logici, relazioni spazio-temporali, rapporti causa effetto	Saper operare delle inferenze. Saper costruire mappe e tabelle
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE	Regole e norme dei diversi contesti; regolamenti d'Istituto	Saper rispettare regole, norme, persone e contesti	Regole, norme e leggi, diritti e doveri	Esprimere la propria opinione in modo critico rispettando sempre le opinioni dell'altro
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE	Conoscere i propri punti di forza e di debolezza. Conoscere i propri compiti e quelli del gruppo	Valutare realisticamente le proprie capacità. Collaborare per il raggiungimento di un obiettivo comune	Conoscenza delle fasi e del metodo di lavoro	Gestire tempi e strumenti di lavoro. Individuare strategie efficaci
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE	Conoscere i principali canali comunicativi ed espressivi	Saper individuare in base al contenuto ed al contesto i linguaggi espressivi	Conoscere i molteplici canali comunicativi ed espressivi	Saper utilizzare in base al contenuto e al contesto i linguaggi espressivi più efficaci

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di MATEMATICA			
			FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
			CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	Di riferimento ITALIANO Concorrenti TUTTE	Utilizzare le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico scritto e mentale, con riferimento a contesti reali.	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e scrivere i numeri naturali, confrontarli, ordinarli e rappresentarli, con consapevolezza del valore posizionale delle cifre. 	Utilizzare le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico scritto e mentale, con riferimento a contesti reali.	Leggere e scrivere i numeri naturali, confrontarli, ordinarli e rappresentarli, con consapevolezza del valore posizionale delle cifre.
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico -ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA Concorrenti TUTTE	Individuare ed applicare strategie appropriate per la soluzione di problemi Rappresentare e confrontare figure geometriche, partendo da situazioni reali.	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare situazioni problematiche, organizzare un percorso di soluzione e realizzarlo. • Riconoscere, denominare, rappresentare e descrivere le principali figure solide e piane. 	Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento e utilizzando in modo consapevole i	<ul style="list-style-type: none"> • Partendo dall'analisi del testo di un problema, individuare le informazioni necessarie per raggiungere un obiettivo, organizzare un percorso di soluzione e realizzarlo.

				<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e rappresentare linee. • Riconoscere, denominare e confrontare angoli in contesti concreti. • Individuare simmetrie in oggetti e figure. 	<p>linguaggi specifici. Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, partendo da situazioni reali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, denominare e classificare angoli. • Riconoscere figure simmetriche, traslate o ruotate, in figure date. • Denominare, descrivere e rappresentare figure piane utilizzando gli strumenti per il disegno geometrico.
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferiment o TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Usare con motivazione strumenti digitali come computer, calcolatrici o software di geometria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Incoraggiare all'uso di calcolatrici e del computer per esplorare il mondo dei numeri e delle forme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare con motivazione e consapevolezza strumenti digitali come computer e calcolatrici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare consapevolmente calcolatrici e computer per verificare la correttezza di calcoli mentali e scritti e per esplorare il mondo dei numeri e delle forme.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferiment o TUTTE	Individuare e applicare strategie appropriate per la soluzione di problemi.	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare situazioni problematiche, organizzare un percorso di soluzione e realizzarlo. 	Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	<ul style="list-style-type: none"> • Partendo dall'analisi del testo di un problema, individuare le informazioni necessarie per raggiungere un obiettivo, organizzare un percorso di soluzione e realizzarlo.
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferiment o TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Associare alle grandezze corrispondenti le unità di misura già note dal contesto extrascolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rilevare dati significativi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. • Individuare ed applicare strategie appropriate 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la capacità di lettura di raccolte di dati.

					per la	
--	--	--	--	--	--------	--

					soluzione di problemi.	
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> Rilevare dati significativi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. Individuare ed applicare strategie appropriate per la soluzione di problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper leggere ideogrammi ed istogrammi. Raccogliere dati su situazioni concrete e classificarli. 	<ul style="list-style-type: none"> Rilevare dati significativi, utilizzando consapevolmente e rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. Individuare ed applicare strategie appropriate per la soluzione di problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> Qualificare, giustificando, situazioni: certe, possibili, impossibili. Conoscere le principali unità di misura usarle per effettuare misure e stime.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> Rilevare dati significativi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. 	<ul style="list-style-type: none"> Raccogliere dati su situazioni concrete, classificarli e rappresentarli a livello iconico. Effettuare misure di grandezze ed esprimerle secondo unità di misura non convenzionali (parti del corpo, campioni) e convenzionali più note. 	<ul style="list-style-type: none"> Rilevare dati significativi, utilizzando consapevolmente e rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. 	<ul style="list-style-type: none"> Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di SCIENZE			
			FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
			CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	Di riferimento ITALIANO Concorrenti TUTTE	Esplorare e descrivere oggetti e materiali	Descrivere piante e animali utilizzando termini appropriati	Esplorare e descrivere oggetti e materiali	descrivere fenomeni fondamentali del mondo fisico e biologico utilizzando termini appropriati.
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE				
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico -ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	Di riferimento MATEMATIC A, SCIENZE, TECNOLOGI A INFORMATIC A Concorrenti TUTTE	Esplorare e descrivere oggetti e materiali Osservare, descrivere e analizzare fenomeni naturali e legati ad aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.	Operare interazioni con i materiali; confrontare, seriare e classificare; individuare relazioni di causa-effetto. Seguire le fasi del metodo sperimentale. Costruire ed utilizzare semplici strumenti di misurazione Esplorare ambienti vicini utilizzando i cinque sensi.	Esplorare e descrivere oggetti e materiali Osservare, descrivere e analizzare fenomeni naturali ed artificiali, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.	Osservare e descrivere le tipologie di trasmissione del calore e i fenomeni legati ai cambiamenti di temperatura. Ricostruire il ciclo dell'acqua. Riconoscere le principali forme di energia, le fonti energetiche rinnovabili e non rinnovabili. Seguire le fasi del metodo sperimentale.

			Il metodo scientifico e gli strumenti.		Il metodo scientifico e gli strumenti.	Osservare, utilizzare e costruire, con materiale d'uso comune, strumenti di misurazione. Costruire modelli plausibili di alcuni sistemi ed apparati per facilitarne la comprensione del funzionamento (articolazione, cuore, respirazione polmonare, ecc.).
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferimento TUTTE				Utilizzare fonti digitali per ricavare informazioni sul corpo umano e sul suo funzionamento.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferimento TUTTE	Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana.	Riconoscere i bisogni del proprio corpo.	Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.	Riconoscere le strutture fondamentali dell'uomo, partendo dall'osservazione di sé.
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE	Utilizzare le conoscenze per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita e alla promozione della salute.	Riconoscere in altri organismi, bisogni analoghi ai propri: comportamenti in risposta alle condizioni climatiche e alle modificazioni stagionali, necessità degli elementi vitali. Stabilire relazioni di tipo alimentare tra organismi e ambiente.	Utilizzare le 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.	Conoscere e praticare le principali regole per una corretta alimentazione e le fondamentali norme igieniche. Riconoscere gli elementi abiotici (acqua, aria, suolo, luce, calore) e biotici (animali e vegetali) che caratterizzano un ambiente. Osservare e descrivere le trasformazioni ambientali

						<p>naturali e quelle ad opera dell'uomo.</p> <p>Stabilire relazioni tra organismi e ambiente: la rete e la piramide alimentare, l'ecosistema e il suo equilibrio.</p>
<p>Competenza imprenditoriale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	<p>Di riferimento TUTTE</p>	<p>Osservare e sperimentare sul campo Il ciclo vitale di piante e animali e le caratteristiche di piante e animali.</p>	<p>Osservare momenti significativi nella vita di piante e animali ed individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo. Raggruppare piante e animali in base ad alcune caratteristiche comuni</p>	<p>Osservare e sperimentare sul campo la varietà del mondo vegetale e animale.</p>	<p>Riconoscere le strutture fondamentali che caratterizzano piante e animali. Osservare dal vero e /o realizzare semplici esperienze per scoprire la funzione delle principali strutture degli organismi.</p> <p>Classificare piante e animali in base a caratteristiche comuni.</p> <p>descrivere fenomeni fondamentali del mondo fisico e biologico utilizzando termini appropriati.</p>
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	<p>Di riferimento TUTTE</p>				<p>Costruire modelli plausibili di alcuni sistemi ed apparati per facilitarne la comprensione del funzionamento.</p> <p>Utilizzare fonti di vario genere per ricavare informazioni sul corpo umano e sul suo funzionamento (radiografie, immagini in 3D, fotografie, testi, raffigurazioni, ecc.).</p>

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di inglese			
			FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
			CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	Di riferimento ITALIANO Concorrenti TUTTE	Uso e riflessione sulla lingua in relazione a vocaboli e semplici frasi legati al vissuto quotidiano.	Usare la lingua per realizzare semplici enunciati in diverse varietà linguistiche.	Uso e riflessione della lingua in relazione a enunciati utilizzati nella vita quotidiana in differenti ambienti.	Usare la lingua per realizzare enunciati in diverse modalità linguistiche e in differenti lingue. Riflettere sulle altre lingue in una prospettiva plurilingue e interculturale.
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE	Lessico di base per formule di saluto, semplici istruzioni legate alla vita di quotidiana; comprensione di domande e risposte; espressioni utili per semplici interazioni.	Eseguire semplici comandi, seguire istruzioni, presentare se stesso e gli altri, porre semplici domande e formulare risposte.	Interazioni pertinenti nelle comunicazioni relative a esperienze quotidiane. Espressioni coerenti, con semplici enunciati e con l'aiuto di domande guida; lessico specifico per esperienze e vissuti quotidiani.	Comprendere brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Partecipare a scambi comunicativi formulando messaggi chiari e pertinenti, utilizzando semplici enunciati in forma positiva, negativa e interrogativa. Scrivere semplici messaggi e brevi testi utilizzando un modello

					<ul style="list-style-type: none"> Riflessioni sulla lingua: presente dei verbi "be, have e can", simple present e present continuous dei verbi di uso comune, aggettivi, pronomi. 	dato.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico -ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA Concorrenti TUTTE	Comprensione e produzione di discorsi per scopi diversi. Lessico specifico: numeri, colori e forme, ambienti ed elementi, oggetti e materiali.	<ul style="list-style-type: none"> Seguire semplici istruzioni, numerare, classificare, individuare luoghi e oggetti familiari, descrivere caratteristiche generali. 	I diversi usi della lingua al fine di costruire significati. Ambiti lessicali e strutture relative a: numeri fino a 100, indicatori spazio- temporali, descrizione di persone, ambienti oggetti e animali.	Comprendere e produrre semplici enunciati per scopi diversi. Esperire i diversi usi della lingua. Interagire in brevi scambi dialogici con o senza domande guida e/o supporti visivi. Descrivere oralmente se stesso e i compagni, i luoghi e gli oggetti, utilizzando il lessico appreso.
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferimento TUTTE	Gli elementi fondamentali del linguaggio e delle risorse digitali: lessico specifico e applicazioni.	<ul style="list-style-type: none"> Usare le tecnologie informatiche per ricerca ed utilizzo differenziato di vocaboli e contenuti, immagini ed esperienze. 	Il linguaggio e le risorse digitali nelle sue diverse applicazioni. Apprendimento del lessico specifico e funzionale.	sare le tecnologie informatiche per ampliare spazi, tempi e modalità di contatto e interazione sociale tra individui, comunità scolastiche e territoriali.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferimento TUTTE	Ambiti lessicali relativi a connettivi logici e spazio- temporali	Comprendere e individuare le informazioni principali, completare schemi, tabelle. Collegare le informazioni e le immagini.	Ambiti lessicali relativi a connettivi logici e spazio-temporali. Rapporti di causa effetto.	riflettere sulla lingua al fine di sviluppare capacità di autovalutazione e consapevolezza di come si impara.
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE	Ambiti lessicali relativi ai simboli e agli elementi delle principali festività.	<ul style="list-style-type: none"> Rispettare regole, norme, persone e contesti, soprattutto se differenti dal vissuto quotidiano. 	Regole, norme, leggi, diritti e doveri con relative differenze in	Sviluppare la consapevolezza della cittadinanza europea e un repertorio diversificato di

			<ul style="list-style-type: none"> Le principali tradizioni e ricorrenze anglosassoni. Regole e norme dei diversi contesti e ambienti. 	<ul style="list-style-type: none"> Interagire con pertinenza in diversi contesti comunicativi. 	<p>base al paese di origine.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le tradizioni e festività anglosassoni e confronto con alcune americane. 	<p>risorse linguistiche e culturali al fine di interagire con gli altri; si educa al plurilinguismo e all'interculturalità. Interagire nel gioco, comunicando in modo comprensibile.</p>
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE	<p>Lessico specifico e conoscenza del contesto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Interagire nel gioco, comunicando in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzati. Svolgere semplici compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni e con l'aiuto di materiale iconico. 	<ul style="list-style-type: none"> Lessico specifico e strutturato. I diversi contesti di intervento e le risorse disponibili. 	<p>Interagire nel gioco, comunicando in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.</p> <p>Svolgere i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.</p>
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> Lessico specifico e conoscenza del contesto. Ambiti lessicali relativi ai simboli e agli elementi delle principali festività. Le principali tradizioni e ricorrenze anglosassoni. 	<ul style="list-style-type: none"> Svolgere semplici compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni e con l'aiuto di materiale iconico. Scoprire aspetti della cultura anglosassone attraverso differenti canali linguistici ed espressivi. 	<ul style="list-style-type: none"> Le tradizioni e festività anglosassoni e americane. Lessico specifico e strutturato. 	<p>volgere i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.</p> <p>ndividuare alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

Competenz e chiave	Capacità	Discipline	Competenze di storia			
			FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
			CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	Di riferimento ITALIANO Concorrenti TUTTE	Relazioni di successione, contemporaneità, durata, periodo e casualità. Elementi principali della storia personale e tappe fondamentali delle esperienze umane preistoriche. Le regole di comportamento del gruppo, della classe, della scuola.	Riconoscere e riordinare relazioni di successione, contemporaneità, durata, periodo e causalità. Distinguere e ricercare fonti e tracce. Esporre con un linguaggio semplice e chiaro informazioni e contenuti con la guida di immagini, didascalie, mappe, ecc. utilizzare un linguaggio specifico con i principali nessi temporali. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	Elementi principali della storia delle civiltà fluviali e dei popoli del Mediterraneo. Le regole di comportamento della società. Principi e articoli fondamentali della Costituzione italiana e della Dichiarazione dei diritti dell'Uomo e del Fanciullo. Concetti di identità, giustizia, sviluppo, cooperazione, ecc.	Riconoscere elementi significativi del passato del suo ambiente di vita Comprendere e racconta i fatti studiati. Produrre semplici testi storici. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite utilizzando un linguaggio specifico.

<p>Competenza multilinguistica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	<p>Di riferimento INGLESE</p> <p>Concorrenti TUTTE</p>	<p>Lessico specifico relativo ai principali localizzatori temporali.</p>	<p>Usare la lingua per riordinare successioni di eventi e descrivere semplici azioni quotidiane.</p>	<p>Lessico specifico relativo ai principali localizzatori temporali e nessi logici e causali per costruire semplici frasi con funzione narrativa.</p>	<p>Usare la lingua per riordinare successioni di eventi e descrivere semplici fatti ed eventi.</p>
<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico -ambito tecnologico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	<p>Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA</p> <p>Concorrenti TUTTE</p>	<p>Gli strumenti convenzionali di misurazione e rappresentazione del tempo. Le caratteristiche principali delle trasformazioni storiche e dei cambiamenti dell'uomo nel suo ambiente. Le principali scoperte dell'uomo nella sua prima fase evolutiva e le risorse del territorio utilizzate,</p>	<p>Riordinare gli eventi in successione logico-temporale e riconoscere la contemporaneità e la causalità di fatti ed eventi. Ricerca e distinguere tracce e fonti per la ricostruzione del passato personale e delle prime tappe evolutive dell'uomo. Riconoscere le modificazioni causate dal tempo e le trasformazioni dell'uomo sul proprio ambiente di vita. Individuare le principali risorse del territorio e il loro utilizzo da parte dell'uomo.</p>	<p>Il sistema di misurazione occidentale del tempo storico. I differenti tipi di tracce e di fonti storiche per la ricostruzione di eventi. Mappe storiche, quadri di civiltà, carte tematiche e tabelle comparative, Le caratteristiche e le tappe principali dell'evoluzione di popoli e società. Le principali scoperte e invenzioni tecnologiche e scientifiche dell'uomo nel suo percorso evolutivo. Lo sviluppo sostenibile e le relazioni con le risorse del territorio.</p>	<p>Usare la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi; individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo. Individuare le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizzare le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti</p>
<p>Competenza digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	<p>Di riferimento TUTTE</p>	<p>Gli elementi fondamentali del linguaggio e delle risorse digitali.</p>	<p>Ricerca semplici informazioni storiche relative a fatti ed eventi utilizzando differenti fonti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il linguaggio e le risorse digitali nelle sue diverse applicazioni. • Le diverse tipologie ed applicazioni del materiale digitale, on- line. 	<p>rodurre semplici testi storici con risorse digitali. appresentare conoscenze e concetti appresi con risorse digitali.</p>
<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del 	<p>Di riferimento TUTTE</p>	<p>Connettivi logici e spazio-temporali, rapporti di causa- effetto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere fatti ed eventi significativi della storia personale utilizzando fonti differenti. • Riconoscere e collegare le 	<p>Connettivi logici e spazio-temporali, rapporti di causa-effetto. Relazioni, deduzioni, inferenze.</p>	<p>Selezionare fonti e documenti, individuare parole chiave, recuperare e sintetizzare le principali informazioni, organizzare ed elaborare testi, grafici, mappe riepilogative.</p>

	proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni			informazioni principali. <ul style="list-style-type: none"> • Completare schemi, mappe, tabelle. 		
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE	Le principali regole di comportamento dell'individuo, del gruppo, della classe e della scuola.	<p>Conoscere e rispettare le regole di convivenza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collaborare con gli altri nel rispetto dei ruoli. • Apprendere la storia a partire da temi che riguardano l'insieme dei problemi della vita umana personale, di gruppo e di classe, attraverso un approccio fondato sul confronto, la condivisione e il rispetto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principi e articoli fondamentali della Costituzione italiana e della Dichiarazione dei diritti dell'Uomo e del Fanciullo. • Concetti di identità, giustizia, sviluppo, cooperazione, ecc. • I fenomeni del mondo contemporaneo: conflitti, migrazioni, globalizzazioni. 	<p>Apprendere la storia a partire da temi che riguardano l'insieme dei problemi della vita umana sul pianeta, per mezzo di un approccio costruito tra passato e presente.</p> <p>Apprezzare il valore delle fonti archeologiche, museali, iconiche, archivistiche, in qualità di beni culturali, promuovendone la tutela e la conservazione.</p>
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE	<p>I punti di forza e di debolezza del proprio agire.</p> <p>I compiti e le responsabilità individuali e del gruppo.</p> <p>Le capacità e possibilità di intervento del singolo e del gruppo in relazione alle risorse e necessità dell'uomo e del suo territorio.</p>	Riconoscere i principali fatti ed eventi che portano a cambiamenti positivi e ad evoluzioni.	<p>Le fasi e i fattori fondamentali dello sviluppo umano e della sua evoluzione sociale, economica, scientifica e tecnologica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • I compiti e le responsabilità individuali e sociali. • Le capacità e possibilità di intervento dell'uomo e dei diversi gruppi sociali in relazione alle risorse e necessità 	<p>Usare carte geostoriche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p> <p>Individuare i modelli di sviluppo, cooperativi e sostenibili.</p>

					dell'individuo, della società e del territorio in cui si vive o su cui si agisce.	
Consapevolezza ed espressione cultural	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE	<p>I principali canali relazionali e comunicativi. Le identità culturali degli individui, dei gruppi, delle società con cui si entra in contatto. Principali caratteristiche sociali, naturali ed antropiche dell'ambiente circostante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare conoscenze apprese mediante, disegni, testi scritti e risorse digitali. 	<p>I principali canali relazionali e comunicativi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le identità culturali degli individui, dei gruppi, delle società con cui si entra in contatto. • Principali caratteristiche sociali, naturali ed antropiche dell'ambiente circostante. 	<p>appresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e risorse digitali.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di geografia			
			CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
		Di riferimento	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	ITALIANO Concorrenti TUTTE	Lessico specifico per presentare e descrivere i principali localizzatori spaziali, il territorio circostante, le regole di comportamento.	Esprimere in modo chiaro esperienze e contenuti appresi. Denominare i principali oggetti geografici del territorio circostante.	Lessico specifico per descrivere, rappresentare, confrontare e distinguere gli elementi dello spazio fisico italiano, i sistemi di simbolizzazione e le carte geografiche.	Riconoscere e denomina i principali "oggetti" geografici fissi e individua i caratteri che connotano i paesaggi
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE	Lessico specifico relativo ai principali localizzatori spaziali per indicare o individuare posizioni.	Usare la lingua per descrivere, confrontare, individuare attraverso semplici frasi.	Lessico specifico relativo ai principali localizzatori spaziali e agli ambienti: pianura, collina, montagna, mare.	Osservare la realtà da punti di vista diversi, considerando e rispettando visioni plurime, in un approccio interculturale dal vicino al lontano.

<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico -ambito tecnologico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	<p>Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA</p> <p>Concorrenti TUTTE</p>	<p>I principali localizzatori spaziali e la rappresentazione simbolica. Terminologia specifica e caratteristiche fondamentali degli elementi naturali dell'ambiente circostante.</p>	<p>Elabora istogrammi, tabelle riassuntive, indagini statistiche di dati del territorio locale.</p>	<p>Coordinate spaziali e carte mentali. Terminologia specifica e caratteristiche fondamentali degli elementi naturali dell'ambiente locale e globale.</p>	<p>Orientarsi consapevolmente nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.</p>
<p>Competenza digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	<p>Di riferimento TUTTE</p>	<p>Gli elementi fondamentali del linguaggio e delle risorse digitali.</p>	<p>Ricava informazioni geografiche da diverse fonti: tabelle, grafici, mappe e carte, tecnologie digitali, fotografiche, iconiche e testuali.</p>	<p>Le risorse digitali nelle sue diverse applicazioni. Ricerca e utilizzo di materiale digitale, on-line.</p>	<p>ricavare informazioni geografiche da diverse fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistiche e letterarie)</p>

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferimento TUTTE	Connettivi logici, relazioni spazio-temporali, rapporti causali.	Legge e interpreta fatti e fenomeni che hanno lasciato testimonianza nel territorio al fine di essere consapevole che ciascuna azione implica ripercussioni nel futuro	Connettivi logici, relazioni spazio-temporali, rapporti causali, deduzioni e inferenze.	leggere e interpretare fatti e fenomeni che hanno lasciato testimonianza nel territorio al fine di essere consapevole che ciascuna azione implica ripercussioni nel futuro.
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE	Il territorio locale: caratteristiche, risorse, bisogni. Regole di comportamento per la tutela e il rispetto della salute, dell'ambiente e della sicurezza.	Sa riconoscere le azioni positive e negative dell'uomo nel proprio ambiente di vita e sa proporre comportamenti corretti e costruttivi.	Il territorio locale e globale caratteristiche, risorse, bisogni. Regole di comportamento per la tutela e il rispetto della salute, dell'ambiente e della sicurezza.	Riconoscere le azioni positive e negative dell'uomo nel proprio ambiente di vita e sa progettare soluzione.
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE	Il territorio e la popolazione locale con le sue risorse e necessità. Le capacità e possibilità di intervento dell'individuo e del gruppo.	Sa riconoscere gli interventi positivi e negativi dell'uomo nel proprio ambiente di vita e sa progettare soluzione	Il territorio e la popolazione locale, italiano e mondiale con le sue risorse e necessità. Le capacità e possibilità di intervento dell'individuo e del gruppo, della società.	Riconoscere gli interventi positivi e negativi dell'uomo nel proprio ambiente di vita in relazione a risorse e bisogni locali e globali e sa progettare soluzione.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE	Terminologia specifica e principali caratteristiche naturali e antropiche dell'ambiente circostante I principali canali comunicativi ed espressivi.	Estende le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati, fotografie, documenti cartografici, elaborazioni digitali)	Terminologia specifica e principali caratteristiche naturali e antropiche dell'ambiente circostante e degli ambienti della Terra. I principali canali comunicativi ed espressivi: descrittivi, comparativi, analitici, argomentativi.	Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati, fotografie, documenti cartografici, elaborazioni digitali)

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di musica			
			FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	Di riferimento ITALIANO Concorrenti TUTTE	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
			Discriminare: suono – rumore – silenzio e imitare suoni e rumori della realtà naturale e tecnologica	Legge e produce semplici partiture sonore	Strumentario didattico, oggetti ritmici e/o melodici	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica e si esprime mediante la funzione linguistica comunicativa e attraverso gli strumenti e le tecniche specifiche del proprio linguaggio.
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE	Approccio alle caratteristiche del suono: durata – altezza – intensità - timbro	Usa la voce, Il corpo, gli strumenti e gli oggetti sonori per produrre, riprodurre e improvvisare eventi musicali	Componenti antropologiche della musica in relazione a culture, tempi e luoghi diversi	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa un pensiero flessibile, intuitivo, creativo e partecipa al patrimonio di diverse culture musicali. • Utilizza le competenze specifiche della disciplina per cogliere i significati, mentalità, modi di vita e valori della comunità a cui fanno riferimento
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico -ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA Concorrenti TUTTE	Giochi musicali con l'uso della voce e del corpo	Esegue in gruppo e/o singolarmente semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori	Riconoscere e classificare brani appartenenti allo stesso genere e/o alla stessa epoca	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e classifica gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. • Rappresenta gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.

Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferimento TUTTE	Uso di sistemi di scrittura non convenzionale	Inventare rappresentazioni grafiche del suono	Usi, funzioni, contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer...)	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferimento TUTTE	Usare semplici strumenti ritmici	Sperimenta le possibilità sonore del corpo e degli oggetti	Sistemi di scrittura musicale	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le competenze specifiche della disciplina per cogliere i significati, mentalità, modi di vita e valori della comunità a cui fanno riferimento
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE	Esplorare e gestire le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stessi e gli altri, utilizzando varie forme di notazione	Esegue canti a canone e/o polifonici curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione	Cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale	<ul style="list-style-type: none"> • Instaura relazioni interpersonali e di gruppo, fondate su pratiche partecipate e sull'ascolto condiviso. • Sviluppa una sensibilità artistica basata sull'interpretazione sia di messaggi sonori sia di opere d'arte.
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE	Giochi musicali con l'uso della voce e del corpo	Sperimenta la propria voce in tutte le sue potenzialità	Esplorare brani musicali di differenti repertori: opere musicali significative, canti danze...	<ul style="list-style-type: none"> • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. • Valuta aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE	Usare le risorse espressive della vocalità e della gestualità nella lettura e drammatizzazione e di brani musicali	Inventa rappresentazioni grafiche del suono	Conoscere le diverse possibilità espressive della voce e del corpo (stati d'animo)	<ul style="list-style-type: none"> • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, compresi quelli della tecnologia informatica. • Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di educazione fisica e motoria			
			ASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
			CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	Di riferimento ITALIANO Concorrenti TUTTE	Coordinazione dei vari segmenti: occhio-mano, occhio-piede	Sa controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico – dinamico del proprio corpo	Conoscenze e rispetto delle regole dei giochi praticati	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE	Sapersi muovere nello spazio utilizzando i diversi schemi motori (corsa, salto, lanci...)	Coopera nel gruppo rispettando i limiti propri e altrui	Potenzialità in rapporto a coordinate spazio- temporali	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico -ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA Concorrenti TUTTE	Gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali	Utilizza corretti comportamenti nei diversi ambienti comuni	Conosce schemi corporei e posturali funzionali all'esecuzione di prassie motorie semplici e complesse	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e valuta traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a se, agli oggetti, agli altri • Sperimenta diverse gestualità tecniche

Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferimento TUTTE	Conoscere e utilizzare in modo corretto ed appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività	Informazioni sui comportamenti corretti per muoversi in modo sicuro per sé e per gli altri nell'ambito scolastico	Conoscere il proprio corpo e adottare corrette norme igienico-sanitarie per il benessere personale e la sicurezza di sé e degli altri	Sa adottare semplici comportamenti igienico-sanitari per il proprio benessere
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferimento TUTTE	Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico	Riconosce il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute	Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico; informazioni riguardo le norme igienico-sanitarie per assumere adeguati comportamenti e stili di vita igienici e salutistici	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, ad un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE	Conoscere le regole nell'attività ludico-sportive organizzate anche in forma di gara	Sa cooperare nel gruppo e interagire positivamente con gli altri evidenziando i concetti di lealtà, rispetto, partecipazione, cooperazione e limite	Informazioni su vantaggi, rischi o pericoli connessi all'attività ludico-motoria, sicurezza per sé e per gli altri	<ul style="list-style-type: none"> • Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per se e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE	Conoscere schemi motori e posturali funzionali all'esecuzione di semplici progressioni motorie	Utilizza efficacemente e le abilità motorie funzionali all'esperienza di gioco e sport	Utilizzo consapevole delle capacità motorie	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e valuta traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a se, agli oggetti, agli altri

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE	Utilizzo consapevole delle capacità motorie	Accetta la diversità delle prestazioni motorie, rispettando gli altri e confrontandosi in modo leale	Riconoscere il linguaggio del corpo come espressione anche di contenuti emozionali	<ul style="list-style-type: none"> 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.
---	--	----------------------	---	--	--	---

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di arte e immagine			
			FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
		Di riferimento	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	ITALIANO Concorrenti TUTTE	<p>Conosce gli elementi di base del linguaggio delle immagini</p> <p>Riconosce il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici.</p> <p>Individua sequenze narrative nelle immagini</p>	<p>Riconosce gli elementi di base del linguaggio delle immagini in alcune opere d'arte.</p> <p>Apprende la disciplina dal punto di vista linguistico – comunicativo.</p> <p>Produce sequenze narrative nelle immagini</p>	<p>Conosce gli elementi di base del linguaggio delle immagini e sperimenta diversi metodi di approccio alle opere d'arte.</p> <p>Riconosce il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici e le funzioni.</p>	<p>Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi.</p> <p>Sviluppa la sua personalità attraverso l'apprendimento della disciplina dal punto di vista linguistico – comunicativo (il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici, le funzioni).</p>
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> Osserva, esplora immagini, opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce immagini, opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce e apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico -ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA Concorrenti TUTTE	Conosce i principali aspetti formali dell'opera d'arte.	Individua, guidato, i principali aspetti formali dell'opera d'arte.	Riconosce i principali aspetti formali dell'opera d'arte.	Individua autonomamente i principali aspetti formali dell'opera d'arte.
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, descrive e legge messaggi multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora messaggi multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, esplora, descrive e legge messaggi multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, esplora, descrive e legge messaggi multimediali, anche in modo critico.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferimento TUTTE	Conosce, guidato, i beni culturali.	Comprende, guidato, le opere d'arte	Conosce i beni culturali e il patrimonio artistico.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende le opere d'arte; conosce e apprezza i beni culturali e il patrimonio artistico
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce l'importanza di salvaguardare il patrimonio artistico e ambientale del 	Assume un atteggiamento di attenzione nei confronti del patrimonio	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce l'importanza di salvaguardare e conservare il patrimonio 	Assume un atteggiamento di consapevole attenzione, salvaguardia e conservazione verso il patrimonio artistico e ambientale, a partire dal territorio di appartenenza.

			proprio territorio d'appartenenza	artistico e ambientale, a partire dal territorio di appartenenza.	artistico e ambientale.	
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> Conosce le tecniche del linguaggio visivo e audiovisivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Sa esprimersi e comunicare in modo personale sperimentando semplici tecniche. 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce le tecniche e i codici propri del linguaggio visivo e audiovisivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Sa esprimersi e comunicare in modo creativo e personale sperimentando attivamente le tecniche e i codici propri del linguaggio visivo e audiovisivo.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> Osserva, esplora immagini per trarne elementi linguistici. 	<ul style="list-style-type: none"> Sa rielaborare le immagini con molteplici tecniche 	<ul style="list-style-type: none"> E' in grado di osservare, esplorare immagini e opere d'arte per trarne elementi linguistici e stilistici da introdurre nelle proprie produzioni creative. 	<ul style="list-style-type: none"> Sa sviluppare le proprie capacità creative attraverso l'utilizzo di codici e linguaggi espressivi e la rielaborazione di segni visivi. Trasforma immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di tecnologia			
			FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
		Di riferimento	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'

<p>Competenza alfabetica funzionale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	<p>ITALIANO</p> <p>Concorrenti TUTTE</p>	<p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. Legge etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale</p>	<p>Sa descrivere le funzioni principali, la struttura oggetti e strumenti di uso quotidiano. Sa ricavare le principali informazioni su caratteristiche di beni o servizi.</p> <p>Legge e ricava le principali informazioni da guide d'uso e istruzioni di montaggio</p>	<p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. Legge etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>	<p>Sa descrivere le funzioni principali, la struttura oggetti e strumenti di uso quotidiano; sa spiegare il funzionamento di oggetti e strumenti di uso quotidiano. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi.</p> <p>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso e istruzioni di montaggio Realizza un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni</p>
<p>Competenza multilinguistica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	<p>Di riferimento INGLESE</p> <p>Concorrenti TUTTE</p>	<p>.</p>	<p>.</p>	<p>.</p>	<p>.</p>
<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico -ambito tecnologico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	<p>Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA</p> <p>Concorrenti TUTTE</p>	<p>Riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi di tipo artificiale. Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sa rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle • Riconosce le caratteristiche, le funzioni della tecnologia attuale 	<p>Riconosce 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</p> <p>Conosce le proprietà dei materiali più comuni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sa rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. • Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni della tecnologia attuale

Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le funzioni principali di un'applicazione informatica 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e documenta le funzioni principali di un'applicazione informatica 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le funzioni principali di una nuova applicazione informatica 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e documenta le funzioni principali di una nuova applicazione informatica • Organizza una gita o una visita usando internet per reperire notizie o informazioni
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferimento TUTTE			Conosce le regole del disegno tecnico	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni • Organizza una gita o una visita usando internet per reperire notizie o informazioni • Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE		<ul style="list-style-type: none"> • Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni della tecnologia attuale 		<ul style="list-style-type: none"> • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale • Sa assumere un atteggiamento che sostenga interventi sull'ambiente attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse. • Sviluppa una sensibilità verso il rapporto tra interesse individuale e bene collettivo
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento o TUTTE				<ul style="list-style-type: none"> • Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari • Organizza una gita o una visita usando internet per reperire notizie o informazioni • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i difetti di un oggetto 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i difetti di un oggetto e ne immagina i possibili miglioramenti • Esegue interventi di decorazione del proprio corredo scolastico 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i difetti di un oggetto. • Produce semplici modelli del proprio operato utilizzando il disegno tecnico 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i difetti di un oggetto e ne immagina i possibili miglioramenti. • Produce semplici modelli del proprio operato utilizzando il disegno tecnico • Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico
---	--	----------------------	---	--	---	--

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Competenza chiave	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE <i>Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni. Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali.</i>
--------------------------	---

Discipline	<i>Di riferimento ITALIANO - Concorrenti TUTTE</i>
ITALIANO	Sa comunicare utilizzando un linguaggio appropriato sia oralmente che per iscritto (su testi di vario tipo); Sa interagire in situazioni comunicative diverse confrontandosi con gli altri Sa produrre testi e messaggi chiari, organici, coerenti e completi; Sa applicare, in contesti comunicativi diversi, le conoscenze fondamentali relative alle parti del discorso (o categorie lessicali) e agli usi della lingua.
STORIA	Sa comunicare utilizzando un linguaggio appropriato; Produce e organizza le informazioni primarie e inferenziali utilizzando il lessico specifico; concettualizza esponendo in forma orale e scritta. Comprende e conosce aspetti, processi, avvenimenti fondamentali della storia medievale, moderna e contemporanea locale, nazionale, europea e mondiale.
GEOGRAFIA	Sa comunicare utilizzando un linguaggio appropriato e il lessico specifico della disciplina

INGLESE/FRANCESE/ SPAGNOLO	<p>Sa comunicare pensieri, sentimenti e opinioni utilizzando un linguaggio appropriato; Sa operare confronti linguistici e relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate; Sa interagire con uno o più interlocutori in contesti noti; Sa usare la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi</p>
MATEMATICA/SCIENZE	<p>Sa usare e interpretare il linguaggio matematico e scientifico. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.</p>
TECNOLOGIA	<p>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. Sa comunicare utilizzando un linguaggio tecnico appropriato</p>
ARTE E IMMAGINE	<p>Sa comunicare pensieri e sentimenti in modo creativo, utilizzando un linguaggio appropriato</p>
MUSICA	<p>Sa comunicare adeguatamente le sensazioni e sa interpretare un brano musicale ascoltato o suonato</p>
SCIENZE MOTORIE	<p>Sa utilizzare un linguaggio tecnico corretto. Utilizza gli aspetti comunicativo - relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Competenza chiave	COMPETENZA MULTILINGUISTICA <i>Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria</i>
Discipline	<i>Di riferimento INGLESE, FRANCESE, SPAGNOLO - Concorrenti TUTTE</i>
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none">• È in grado di esprimersi, comunicare e comprendere testi scritti o orali in contesti linguistici diversi• Sa confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi
STORIA	<ul style="list-style-type: none">• Interpreta e utilizza in modo appropriato termini ed espressioni che appartengono a panorami storici comunitari
GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none">• Sa utilizzare le conoscenze acquisite per reperire e comprendere informazioni/termini specifici non in lingua madre
INGLESE/FRANCESE / SPAGNOLO	<ul style="list-style-type: none">• Comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua su argomenti familiari e di studio;• Sa descrivere oralmente situazioni, sa raccontare avvenimenti ed esperienze personali, sa esporre argomenti di studio

MATEMATICA/SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di esprimersi e comunicare in contesti linguistici diversi; • Sa utilizzare le conoscenze acquisite per reperire e comprendere informazioni non in lingua madre
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di esprimersi e comunicare in contesti linguistici diversi; • Sa utilizzare le conoscenze acquisite per reperire e comprendere informazioni non in lingua madre
ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di esprimersi e comunicare in contesti linguistici diversi
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> • Sa dare un significato alle esperienze musicali, dimostrando la propria capacità di comprensione di eventi, materiali, opere musicali in relazione a contesti linguistici diversi; • Esegue e interpreta brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti
SCIENZE MOTORIE	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e utilizza i termini tecnici sportivi universali

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Competenza chiave	<p>MATEMATICA - AMBITO SCIENTIFICO - AMBITO TECNOLOGICO Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda</p>
Discipline	<p>Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA - Concorrenti TUTTE</p>
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Sa riflettere sulla lingua a livello metacognitivo sviluppando la capacità di categorizzare, connettere, analizzare, indurre e dedurre utilizzando il metodo scientifico; • Sa entrare in rapporto con gli altri e sa "dare i nomi alle cose" esplorando la complessità della realtà;

	<ul style="list-style-type: none"> • Sa comunicare informazioni e elabora opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali
STORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Formula e verifica ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate; • Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente; • Sa esporre le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni;
GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende i processi di trasformazione progressiva dell'ambiente ad opera dell'uomo o per cause naturali di diverso tipo. • Sa progettare azioni di salvaguardia e recupero del patrimonio naturale. • Sa comparare rappresentazioni spaziali, lette e interpretate a scale diverse, servendosi anche di carte geografiche, di fotografie e immagini da satellite, del globo terrestre, di materiali prodotti dalle nuove tecnologie legate ai Sistemi Informativi Geografici (GIS)
INGLESE/FRANCESE / SPAGNOLO	<ul style="list-style-type: none"> • Sa risolvere quesiti e semplici problemi • Sa interpretare e ricavare informazioni da avvisi, norme, disposizioni, regolamenti in campo scientifico e tecnologico
MATEMATICA/SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e risolve i problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo che sui risultati. Produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. • Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. • Esplora e sperimenta lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne ipotizza e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi utilizzando le conoscenze acquisite.
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte; • Ipotizza possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi; • 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.
ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora semplici ipotesi di interventi conservativi e migliorativi del proprio patrimonio artistico. • Analizza e confronta le diverse funzioni dei beni del patrimonio culturale e ambientale individuando il senso estetico
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> • compone brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico – melodici; • valuta aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi;

	<ul style="list-style-type: none"> • rappresenta gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.
SCIENZE MOTORIE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa realizzare strategie di gioco, conosce e applica correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati; • sa 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; • Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione;

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Competenza chiave	COMPETENZA DIGITALE <i>Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC)</i>
Discipline	<i>Di riferimento TUTTE</i>
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare le tecnologie in relazione alle esigenze espressive, di analisi e di ricerca. • Produce informazioni con fonti digitali e costruisce testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti informatici. • Produce testi multimediali utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
STORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Produce informazioni storiche con fonti digitali e le sa organizzare in testi. • Espone oralmente e con scritture digitali le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.
GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare le tecnologie in relazione alle esigenze di analisi e di ricerca della geografia; • Sa comparare rappresentazioni spaziali, lette e interpretate a scale diverse, servendosi anche di carte geografiche, di fotografie e immagini da satellite, del globo terrestre, di materiali prodotti dalle nuove tecnologie legate ai Sistemi Informatici Geografici (GIS); • Sa ricavare informazioni geografiche da fonti tecnologiche digitali.

INGLESE/FRANCESE/ SPAGNOLO	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare le tecnologie nelle varie esigenze espressive: composizione di lettere e ricerche di informazioni comprendendo il senso generale dei messaggi provenienti dai media. • Sa usare le tecnologie informatiche per ampliare spazi, tempi e modalità di contatto e interazione sociale tra individui, comunità scolastiche e territoriali.
MATEMATICA/SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare le tecnologie in relazione alle esigenze espressive, di analisi e di ricerca
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di prodotti anche digitali.
ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare le tecnologie in relazione alle esigenze espressive, di analisi e di ricerca
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare le tecnologie in relazione alle esigenze espressive, di analisi e di ricerca. • Sa ideare e realizzare messaggi musicali e multimediali utilizzando anche sistemi informatici.
SCIENZE MOTORIE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare alcuni strumenti per la pratica di palestra

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Competenza chiave	IMPARARE AD IMPARARE <i>Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni</i>
Discipline	Di riferimento TUTTE

<p>ITALIANO</p>	<p>Sa descrivere, analizzare, interpretare, produrre elaborati di diversa tipologia e forma coesi e coerenti, adeguati all'intenzione comunicativa e al destinatario curati anche negli aspetti formali È in grado di muoversi da esperienze concrete, da conoscenze condivise, da scopi reali evitando trattazioni generiche e luoghi comuni Apprezza la lettura come attività autonoma e personale che dura tutta la vita, legata ad aspetti estetici o emotivi che rispondono ai bisogni presenti nella persona. Adatta opportunamente i registri formale e informale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori realizzando scelte lessicali adeguate.</p>
<p>STORIA</p>	<p>Formula e verifica ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate. Usa fonti di diverso tipo per produrre conoscenze su temi definiti</p>
<p>GEOGRAFIA</p>	<p>Sa descrivere, analizzare, interpretare, produrre elaborati utilizzando gli strumenti propri della disciplina; Sa osservare e interpretare ambienti, fatti, fenomeni geografici in contesti culturali diversi; Sa studiare il paesaggio, contenitore di tutte le memorie materiali e immateriali, anche nella loro proiezione futura; Sa progettare azioni di salvaguardia e recupero del patrimonio naturale; Ha un approccio attivo all'ambiente circostante attraverso l'esplorazione diretta.</p>
<p>INGLESE/FRANCESE / SPAGNOLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sa descrivere, analizzare, interpretare, produrre elaborati utilizzando i vari codici linguistici. • È in grado di passare progressivamente da un'interazione basata essenzialmente sui propri bisogni a una comunicazione attenta all'interlocutore fino a sviluppare competenze socio-relazionali adeguate a interlocutori e contesti diversi. • Sviluppa capacità di autovalutazione e consapevolezza di come si impara. • Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare
<p>MATEMATICA/SCIENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rafforza un atteggiamento positivo rispetto alla disciplina attraverso esperienze significative. Comprende come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà. • Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.
<p>TECNOLOGIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sa descrivere, analizzare, interpretare, produrre elaborati utilizzando i vari codici visivi con materiali e procedimenti tecnico- espressivi adeguati • Sa osservare e descrivere gli elementi della realtà con la quale interagisce in modo tecnico, utilizzando i codici visivi e materiali. • Sa osservare e interpretare ambienti, fatti, fenomeni e produzioni tecnologiche in contesti culturali diversi
<p>ARTE E IMMAGINE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sa descrivere, analizzare, interpretare, produrre elaborati utilizzando i vari codici visivi con materiali e procedimenti tecnico- espressivi adeguati • Sa osservare e descrivere gli elementi della realtà con la quale interagisce in modo creativo, utilizzando i codici visivi e materiali. • Sa osservare e interpretare ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche in contesti culturali diversi

MUSICA	<ul style="list-style-type: none">• Sa descrivere, analizzare, interpretare, produrre elaborati utilizzando i vari codici musicali con materiali-espressivi adeguati• Sa osservare e descrivere gli elementi della realtà con la quale interagisce in modo creativo, utilizzando i codici musicali voce e strumenti• Sa osservare e interpretare ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche e musicali in contesti culturali diversi
SCIENZE MOTORIE	<ul style="list-style-type: none">• Saper utilizzare il gesto sportivo in modo adeguato rispetto alla situazione contingente e al regolamento tecnico.• E' consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti.• utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Competenza chiave	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE <i>Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile</i>
Discipline	Di riferimento TUTTE
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Sa prendersi cura di sé, degli altri e dell'ambiente favorendo forme di cooperazione e di solidarietà • Aderisce consapevolmente a valori condivisi, collabora per la costruzione di un senso di legalità e di un'etica della responsabilità
STORIA	<ul style="list-style-type: none"> • È motivato al senso di responsabilità nei confronti del patrimonio e dei beni culturali. • Usa le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile
GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Sa osservare la realtà da punti di vista diversi, che consentono di considerare e rispettare visioni plurime, in un approccio interculturale dal vicino al lontano; • Sa valorizzare il patrimonio culturale ereditato dal passato con i suoi segni leggibili sul territorio; • Sa progettare azioni di salvaguardia e recupero del patrimonio naturale; • Assume decisioni responsabili nella gestione del territorio e nella tutela dell'ambiente, con un consapevole sguardo al futuro.
INGLESE/FRANCESE / SPAGNOLO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende costumi, modi di vita, ambienti di cui si studia la lingua • Sa confrontare usi, costumi, modi di vita, ambienti di cui si studia la lingua. • individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.
MATEMATICA/SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa partecipare in modo attivo e creativo alla realizzazione di elaborati ed esperienze in contesti diversi nel rispetto dei ruoli. • Nelle situazioni di incertezza si orienta con valutazioni di probabilità. • sa adottare modi di vita ecologicamente responsabili.
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Sa partecipare in modo attivo e creativo alla realizzazione di elaborati ed esperienze tecniche in contesti diversi nel rispetto dei ruoli. • è consapevole del carattere finito delle risorse e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.

ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa partecipare in modo attivo e creativo alla realizzazione di elaborati ed esperienze artistiche in contesti diversi nel rispetto dei ruoli.
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> • partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali e vocali appartenenti e generi e culture differenti. • E' in grado di realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali.
SCIENZE MOTORIE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper gestire in modo corretto la sconfitta e la vittoria. • rispetta criteri base di sicurezza per sè e per gli altri. • E' capace di integrarsi nel gruppo.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Competenza chiave	<i>SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'</i> <i>Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera</i>
Discipline	<i>Di riferimento TUTTE</i>
ITALIANO	<p>Sa pianificare e realizzare un iter di lavoro anche collettivo, seguendo un processo complesso nel quale si riconoscono fasi specifiche dall'ideazione alla pianificazione alla prima stesura, alla revisione e all'autocorrezione per assicurare la stabilizzazione e il consolidamento dei risultati acquisiti al fine di una autoconsapevolezza.</p> <p>usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri nella realizzazione di elaborati, prodotti o progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.</p>
STORIA	<p>È capace di ricostruire e concepire progressivamente il "fatto storico" per indagarne i diversi aspetti, le molteplici prospettive, le cause e le ragioni.</p> <p>Usa le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.</p>
GEOGRAFIA	<p>Sa pianificare e realizzare un iter di lavoro anche collettivo, in relazione alle capacità di progettare azioni di salvaguardia e recupero del patrimonio naturale, di analizzare e interpretare ambienti, fatti, fenomeni geografici.</p>

INGLESE/FRANCESE / SPAGNOLO	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa pianificare e realizzare anche lavori collettivi in rapporti con l'estero. ● Sa comunicare in varie situazioni attraverso e-mail o posta ordinaria con coetanei di altri Paesi o giornali o agenzie o enti pubblici o privati stranieri. ● Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.
MATEMATICA/SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa pianificare e realizzare un iter di lavoro anche collettivo. ● Sa cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di un'argomentazione corretta.
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa pianificare e realizzare un iter di lavoro anche collettivo, in relazione alle capacità di realizzare messaggi visivi e per analizzare e contestualizzare un'attività tecnica. ● sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, collaborando e cooperando con i compagni.
ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa pianificare e realizzare un iter di lavoro anche collettivo, in relazione alle capacità di realizzare messaggi visivi e per analizzare e contestualizzare un'opera d'arte
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa pianificare e realizzare un iter di lavoro anche collettivo, in relazione alle capacità di realizzare messaggi musicali e per analizzare e contestualizzare un brano di repertori vari. ● E' in grado di realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali.
SCIENZE MOTORIE	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper organizzare e gestire l'attività ludica libera. ● E' capace di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Competenza chiave	CONSAPEVOLEZZA E DESPRESSIONE CULTURALE <i>Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione</i>
Discipline	Di riferimento TUTTE
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> ● Legge e interpreta in modo critico attivo i linguaggi delle immagini e quelli multimediali. ● Sa interagire in modo efficace in diverse situazioni comunicative. ● E' consapevole che il dialogo, oltre ad essere un mezzo di comunicazione, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.
STORIA	<ul style="list-style-type: none"> ● E' consapevole di essere responsabile del patrimonio e dei beni culturali. ● Apprezza il valore di fonti archeologiche, museali, iconiche, archivistiche come beni culturali.
GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> ● Ha consapevolezza di far parte di una comunità territoriale organizzata; ● Ha la consapevolezza che ciascuna azione implica ripercussioni nel futuro.
INGLESE/FRANCESE / SPAGNOLO	<ul style="list-style-type: none"> ● Legge e interpreta linguaggi delle immagini e multimediali con riferimento alle diverse culture di cui si studia la lingua. ● sviluppa una consapevolezza plurilingue e una sensibilità interculturale.
MATEMATICA/SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> ● E' consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, dell'ineguaglianza dell'accesso ad esse ed è responsabile nell'impatto con la natura e nella gestione delle sue risorse. ● E' cosciente delle principali problematiche attuali relative ai problemi sanitari e ambientali. ● sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati.
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● Sa realizzare rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. ● Legge e interpreta in modo critico e attivo i linguaggi delle rappresentazioni grafico-tecniche, tecnico-creative e quelli multimediali ● Comprende il linguaggio del disegno tecnico e le conoscenze delle problematiche dei vari fenomeni, problemi e situazioni; apprezza il patrimonio tecnologico e scientifico a disposizione dell'umanità

<p>ARTE E IMMAGINE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ha una sensibilità estetica personale e una consapevole attenzione verso il patrimonio artistico ● Legge e interpreta in modo critico attivo i linguaggi delle immagini e quelli multimediali. ● Comprende le opere d'arte, le conosce e apprezza i beni culturali e il patrimonio artistico
<p>MUSICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ha una sensibilità estetica personale e una consapevole attenzione verso il patrimonio musicale ● Legge e interpreta in modo critico attivo i linguaggi dei suoni e quelli multimediali. ● Comprende brani di diversi repertori, le conosce e esprime emozioni in modo creativo in merito al patrimonio musicale effettuando collegamenti. ● Sviluppa una sensibilità artistica basata sull'interpretazione di messaggi sonori; possiede autonomia di giudizio e apprezza il patrimonio artistico. ● Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.
<p>SCIENZE MOTORIE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper utilizzare il linguaggio non verbale come linguaggio codificato (arbitraggio), linguaggio creativo come vera e propria forma di comunicazione



Ministero dell'Istruzione e
del Merito

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI VIALE LIBERTA'

Scuole dell'Infanzia "C. Corsico" - "S. Maria delle Vigne"
Scuole Primarie "E. De Amicis" - "A. Botto"
Scuola Secondaria di Primo Grado "G. Robecchi"
Viale Libertà, 32 – 27029 Vigevano (PV) Tel. 0381/42464 - Fax 0381/42474
e-mail pvic83100r@istruzione.it - Pec: pvic83100r@pec.istruzione.it
Sito internet: www.icvialelibertavigevano.edu.it
Codice Fiscale 94034000185
Codice Meccanografico: PVIC83100R

PREMESSA AI TRAGUARDI FORMATIVI PER LA RELIGIONE CATTOLICA

Come tutte le discipline anche l'IRC è chiamato a inserirsi nei nuovi orizzonti normativi portando con sé la propria identità culturale.

L'IRC diviene per gli alunni **risorsa di senso** per comprendere se stessi, gli altri, il mondo e con il suo linguaggio propone **un peculiare sguardo sulla realtà**.

La **competenza** mette in gioco una serie di bagagli formativi e di maturazione personale che si riferiscono alla comprensione, all'interpretazione, ad un insieme di azioni e atteggiamenti concreti, che riguardano la persona nella sua interezza.

Nessuna delle competenze chiave europee fa riferimento esplicito alla competenza religiosa, tuttavia si possono individuare dei riferimenti impliciti in cui si evidenzia:

- espressione di sé (*comunicazione nella madrelingua*);
- acquisizione dei contenuti specifici dell'IRC, partendo dai propri bisogni educativi (*Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare*);
- dimensione morale, interazione personale e di gruppo per una partecipazione positiva e costruttiva alla vita sociale e alla soluzione di eventuali conflitti (*competenze sociali e civiche*);
- pianificazione di un personale progetto di vita (*senso di iniziativa e di imprenditorialità*);
- dimensione spirituale e religiosa dell'esistenza che diviene espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni (*Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale*).

Su queste competenze si è articolato il lavoro.

Le Indicazioni nazionali relative all'insegnamento della Religione cattolica (DPR 11 febbraio 2010) definiscono:

- ☑ le integrazioni per i **Campi di Esperienza della Scuola dell'Infanzia**;
- ☑ i **Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria e della secondaria I grado**, formulati in modo da esprimere la volontà di aiutare gli alunni a costruire mappe culturali in grado di ricomporre nella loro mente una comprensione unitaria della realtà e di collocare le differenti conoscenze e abilità in un orizzonte di senso che ne espliciti la portata esistenziale.

- L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.
- Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.
- Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

- L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.
- Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini.
- Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole.
- Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.
- Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

Gli **Obiettivi di apprendimento**, articolati in quattro ambiti tematici, tengono conto della centralità della persona di Gesù Cristo:

- *Dio e l'uomo*, con i principali riferimenti storici e dottrinali del cristianesimo;
- *la Bibbia e le fonti*, per offrire una base documentale alla conoscenza;
- *il linguaggio religioso*, nelle sue declinazioni verbali e non verbali;
- *i valori etici e religiosi*, per illustrare il legame che unisce gli elementi squisitamente religiosi con la crescita del senso morale e lo sviluppo di una convivenza civile, responsabile e solidale.

Pertanto, nello sviluppare il lavoro che segue (TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA) si è scelto di individuare in questi ambiti i contenuti chiave che vengono affrontati verticalmente.

Le competenze acquisite forniscono le basi per un apprendimento che dura tutta la vita, consentendo di aggiornare costantemente conoscenze e abilità in modo da far fronte ai continui sviluppi e alle trasformazioni.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA INFANZIA

Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza	
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	I DISCORSI E LE PAROLE	<p>Il sé e l'altro <i>- Relativamente alla religione cattolica:</i> Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p>
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	I DISCORSI E LE PAROLE	<p>Il corpo in movimento <i>- Relativamente alla religione cattolica:</i> Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.</p>
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria scientifica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	LA CONOSCENZA DEL MONDO	<p>Linguaggi, creatività, espressione <i>- Relativamente alla religione cattolica:</i> Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p>
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	IMMAGINI, SUONI, COLORI	<p>I discorsi e le parole <i>- Relativamente alla religione cattolica:</i> Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi</p>

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	TUTTI	<p>appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.</p> <p>La conoscenza del mondo - <i>Relativamente alla religione cattolica:</i> Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.</p>
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	IL SE' E L'ALTRO	
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	TUTTI	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	IMMAGINI, SUONI, COLORI – IL CORPO E IL MOVIMENTO - IL SÉ E L'ALTRO	

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di RELIGIONE CATTOLICA Nucleo tematico: DIO E L'UOMO (GESÙ)			
			COMPETENZE SPECIFICHE: Riflettere sui dati fondamentali della vita di Gesù e saperli utilizzare permette di comprendere e dare senso alla propria esperienza. <i>(Bisogno di relazione con adulti significativi di riferimento)</i>		COMPETENZE SPECIFICHE: Riflettere sui dati fondamentali della vita di Gesù, confrontarsi con i suoi insegnamenti e le sue azioni può ampliare i criteri per la scelta di un libero e responsabile progetto di vita. <i>(Bisogno di significato e fiducia nel futuro)</i>	
			FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	Di riferimento ITALIANO Concorrenti TUTTE	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
			<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcuni episodi chiave dei racconti evangelici legati alla vita di Gesù. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riferire alcuni episodi chiave dei racconti evangelici legati alla vita di Gesù. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere Gesù, il Signore, che rivela il regno di Dio con parole e azioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire messaggi relativi ad eventi della vita di Gesù, stati d'animo ed emozioni suscitati da essi utilizzando linguaggi diversi (verbale, simbolico).
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE				

Competenza a matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico - ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATIC A Concorrenti				
		TUTTE				
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferimento TUTTE				
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere attraverso alcuni episodi evangelici la figura di Gesù maestro che ha una missione da compiere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare che Gesù con la sua vita e le sue opere è venuto a far conoscere il valore dell'amicizia e il volto del Padre (missione). 		
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il messaggio di amore verso Dio e il prossimo insegnato da Gesù. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare nel messaggio di amore di Gesù una modalità di relazione interpersonale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere che nella fede cristiana Dio chiede di essere accolto dagli uomini e invita tutti a vivere l'ospitalità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vivere l'ospitalità indicata da Dio, soprattutto nei confronti di chi è più bisognoso.

Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE			<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ripensare agli insegnamenti in vista di un personale progetto di vita.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE				

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di <i>Religione Cattolica</i>			
			Nucleo tematico: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI (BIBBIA)			
			<p>COMPETENZE SPECIFICHE: Riconoscere la Bibbia come libro sacro per Ebrei e Cristiani, permette di identificarla come documento fondamentale della nostra cultura.</p> <p>Confrontarsi con l'esperienza religiosa ebraico-cristiana aiuta l'alunno ad essere maggiormente in grado di orientarsi nelle esperienze di vita, favorendo la definizione di scelte e valori personali .</p> <p><i>(Bisogno di orientarsi e di esplorazione, scoperta e confronto di particolari storie di vita)</i></p>		<p>COMPETENZE SPECIFICHE: Identificare le caratteristiche essenziali di un brano biblico, scoprirne il messaggio fondamentale, imparare a decodificare segni e simboli per collegarli alla propria esperienza permette all'alunno di fare esperienza di sé come soggetto competente.</p> <p><i>(Esperienza di sé come soggetto competente)</i></p>	
FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA				
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	Di riferimento ITALIANO Concorrenti TUTTE	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
			<ul style="list-style-type: none"> • Accostarsi ad alcune pagine bibliche fondamentali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esporre le narrazioni bibliche trattate e condividere le emozioni che esse suscitano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accostarsi ad alcune pagine bibliche fondamentali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e direttamente pagine bibliche ed evangeliche, individuando e sapendo riferire il messaggio principale.
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE				

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria ambito scientifico ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA Concorrenti TUTTE				
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferimento TUTTE				
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferimento TUTTE	Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia.	Collocare correttamente all'interno della Bibbia alcuni libri (Genesi, Esodo e Vangeli). Ricerca un testo biblico.	Conoscere i tratti essenziali dei Vangeli (etimologia del termine, tappe della formazione, autori, simbologia e contenuto).	Essere in grado di trovare brani evangelici.
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento o TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire nei Comandamenti l'amore di Dio. • Riconoscere l'impegno dell'uomo nel porre alla base della convivenza umana valori etici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare nel rispetto dei Comandamenti di Dio una strategia di convivenza civile. • Individuare l'amicizia, la fraternità e la solidarietà come valori alla base di ogni comunità umana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili. • Riconoscere la Bibbia come libro sacro della religione cattolica e la confronta con i testi sacri delle altre religioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • A partire dagli insegnamenti di Gesù sviluppare un dialogo autentico e costruttivo con gli altri. • Evidenziare la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella di alcune religioni nell'accoglienza e nel rispetto reciproco.

Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE			Identificare nella vita e negli insegnamenti di Gesù una proposta per un personale progetto di vita.	Ripensare agli insegnamenti di Gesù in vista di un personale progetto di vita.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE	Conoscere le caratteristiche dell'amicizia nella prospettiva biblica.	Vivere nel quotidiano relazioni positive con gli altri.	Acquisire le informazioni, ricevertute o ricercate, attraverso diversi sistemi comunicativi.	Tentare un'interpretazione e critica delle informazioni, ricevute o ricercate creando collegamenti con i diversi ambiti comunicativi (arte, musica...).

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di <i>Religione Cattolica</i>			
			Nucleo tematico: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO (NATALE E PASQUA)			
			COMPETENZE SPECIFICHE: Riconoscere il significato cristiano del Natale e della Pasqua traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.		COMPETENZE SPECIFICHE: Riconoscere il significato cristiano del Natale e della Pasqua traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.	
			<i>(Bisogno di identificarsi in un sistema di valori)</i>		<i>(Bisogno di significato e fiducia nel futuro)</i>	
			FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di esprimere 		CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'

Competenza alfabetica funzionale	<p>e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	<p>Di riferimento ITALIANO</p> <p>Concorrenti TUTTE</p>	<p>Ricostruire le nozioni di base degli eventi del Natale e della Pasqua.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper raccontare alcuni episodi della nascita, della passione, della morte e della resurrezione di Gesù. 	<p>Accostarsi alle narrazioni evangeliche del Natale e della Pasqua e conoscere alcune tradizioni della vita della Chiesa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere il senso religioso del Natale e della Pasqua e le emozioni da esse suscitate, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa.
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	<p>Di riferimento INGLESE</p> <p>Concorrenti TUTTE</p>				
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico -ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	<p>Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA</p> <p>Concorrenti TUTTE</p>				
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	<p>Di riferimento TUTTE</p>				
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	<p>Di riferimento TUTTE</p>	<p>Conoscere Gesù di Nazareth, l'Emmanuele, "Dio con noi" e il Messia crocifisso e risorto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere Gesù come figlio di Dio, nato e risorto per tutti gli uomini. 	<p>Intendere il senso religioso del Natale e il significato salvifico della Pasqua per i Cristiani a partire dalle narrazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere Gesù come il Messia, compimento delle promesse salvifiche di Dio.

					evangeliche e della vita della Chiesa.	
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il "fare festa" come momento da vivere insieme con gioia. • Conoscere le feste cristiane del Natale e della Pasqua e alcune tradizioni culturali e religiose di altri popoli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vivere la festa come un momento di gioia e condivisione. • Apprezzare le diverse tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la festa nella prospettiva della solidarietà e della pace. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vivere la festa come un momento in cui si è più sensibili ai valori dell'accoglienza e della solidarietà.
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE				
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi simbolici che caratterizzano la "festa". 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare ed elaborare i segni cristiani del Natale e della Pasqua. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la festa e le emozioni che da tradizione sono ad essa collegate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere con diverse modalità le sensazioni generate dalla festa.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di <i>Religione Cattolica</i>			
			Nucleo tematico: DIO E L'UOMO (CHIESA)			
			<p>COMPETENZE SPECIFICHE: Identificare nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano a mettere in pratica il suo insegnamento favorisce la necessità di appartenenza ad un gruppo in cui vivere esperienze significative per una crescita serena ed equilibrata.</p> <p><i>(Bisogno di relazionarsi, instaurando i primi rapporti amicali.</i></p> <p><i>Bisogno di individuare relazioni e legami come luogo di protezione e di sicurezza)</i></p>		<p>COMPETENZE SPECIFICHE: Scoprire persone, avvenimenti e strutture della fede cristiana permette di conoscere ministeri e vocazioni differenti per valutare personali scelte di vita.</p> <p><i>(Bisogno di identificarsi e di sviluppare un sistema di valori che orienti nella relazione con gli altri e nella maturazione di scelte autonome e responsabili nella propria esistenza.</i></p> <p><i>Bisogno di esprimere pensieri e sentimenti attraverso la propria creatività)</i></p>	
FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA				
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	Di riferimento ITALIANO Concorrenti TUTTE	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
			<ul style="list-style-type: none"> Distinguere la chiesa come edificio e la Chiesa come comunità di persone accomunate dalla fede in Cristo. 	<ul style="list-style-type: none"> Descrivere le caratteristiche e principali della chiesa e riconoscere le caratteristiche e della famiglia dei cristiani. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le origini e lo sviluppo della Chiesa, popolo di Dio nel mondo, attraverso avvenimenti, persone e strutture. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare criteri per un'interpretazione e degli eventi fondamentali della nascita della Chiesa ed essere in grado di comunicare le idee ad essi collegati.
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE				

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico -ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA Concorrenti TUTTE				
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferimento TUTTE				
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferimento TUTTE	Conoscere il valore e la specificità del compito missionario del cristiano in quanto parte della Chiesa fatta da persone.	Cogliere la Chiesa nei suoi tratti essenziali e nella sua missionarietà.	Conoscere le tappe fondamentali dell'origine del Cristianesimo.	Ricostruire gli elementi fondamentali della nascita della Chiesa.
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE	Conoscere la dimensione del sé, dell'altro e della condivisione nello stare insieme nel mondo.	Riconoscersi parte di un gruppo, soggetto di diritti e di doveri.	Conoscere se stesso come un individuo portatore di "talenti".	Rendersi consapevole delle proprie capacità e metterle al servizio degli altri. Lasciarsi sollecitare a sviluppare un'identità accogliente e capace di mettere in atto atteggiamenti di condivisione, aiuto reciproco, solidarietà.
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE			<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere i diversi ministeri e le diverse vocazioni espressi dalla 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i diversi ministeri e le diverse vocazioni permette di

					Chiesa.	farne oggetto di riflessione in vista di scelte autonome e responsabili.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare alcuni semplici codici dell'iconografia cristiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nell'ambiente e interpretare i principali simboli religiosi . 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare i principali codici dell'iconografia cristiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare nelle forme di arte cristiana la fede comunicata e interpretata dagli artisti per favorire l'espressione creativa della propria interiorità.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di RELIGIONE CATTOLICA Nucleo tematico: DIO E L'UOMO (GESÙ)	
			COMPETENZE SPECIFICHE: Riflettere sui dati fondamentali della vita di Gesù, confrontarsi con i suoi insegnamenti e le sue azioni può ampliare i criteri per la scelta di un libero e responsabile progetto di vita.	
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	Di riferimento ITALIANO Concorrenti TUTTE	CONOSCENZE	ABILITA'
			<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa 	
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico- cristiana (rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio, salvezza...) e confrontarle con quelle di altre maggiori religioni. 	
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico - ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA Concorrenti TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù e correlarle alla fede cristiana che, nella prospettiva dell'evento pasquale (passione, morte e risurrezione), riconosce in Lui il Figlio di Dio fatto uomo, Salvatore del mondo che invia la Chiesa nel mondo. • Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, universale e locale, articolata secondo carismi e ministeri e rapportarla alla fede cattolica che riconosce in essa l'azione dello Spirito Santo. 	
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferimento TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. 	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di Apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferimento TUTTE		

Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE
Consapevolezza ed espressione e culturale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di <i>Religione Cattolica</i>	
			Nucleo tematico: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	
			COMPETENZE SPECIFICHE: Identificare le caratteristiche essenziali di un brano biblico, scoprirne il messaggio fondamentale, imparare a decodificare segni e simboli per collegarli alla propria esperienza permette all'alunno di fare esperienza di sé come soggetto competente.	
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	Di riferimento ITALIANO Concorrenti TUTTE	CONOSCENZE	ABILITA'
			<ul style="list-style-type: none"> • Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio. 	
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, 	

Competenz a matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico - ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA	pittoriche...) italiane ed europee.
--	--	---	-------------------------------------

		Concorrent i TUTTE	
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferimento TUTTE	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferimento TUTTE	
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE	
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE	
Competenza in materia di consapevolezza ed	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE	

espressione culturale			
-----------------------	--	--	--

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di <i>Religione Cattolica</i> <i>Nucleo tematico:</i> IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	
			COMPETENZE SPECIFICHE: Riconoscere il significato cristiano del Natale e della Pasqua traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.	
			CONOSCENZE	ABILITA'
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	Di riferimento ITALIANO Concorrenti TUTTE	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. • Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa, nell'epoca tardo-antica, medievale, moderna e contemporanea. • Individuare gli elementi specifici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni • Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni. 	
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE		
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - ambito scientifico - ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA Concorrenti TUTTE		
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferimento TUTTE		

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferiment o TUTTE	
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferiment o TUTTE	
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferiment o TUTTE	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferiment o TUTTE	

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Competenze chiave	Capacità	Discipline	Competenze di <i>Religione Cattolica</i> Nucleo tematico: I VALORI ETICI E RELIGIOSI	
			COMPETENZE SPECIFICHE: Riconoscere il significato cristiano del Natale e della Pasqua traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.	
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	Di riferimento ITALIANO Concurrent i TUTTE	CONOSCENZE	ABILITA'
			<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. • Riconoscere l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al 	

Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	Di riferimento INGLESE Concorrenti TUTTE	male. <ul style="list-style-type: none"> • Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria ambito scientifico ambito tecnologico	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	Di riferimento MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA INFORMATICA Concorrenti TUTTE	valore della vita dal suo inizio al suo termine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso. <ul style="list-style-type: none"> • Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale per la realizzazione di un progetto libero e responsabile. • Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni.
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	Di riferimento TUTTE	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	Di riferimento TUTTE	
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	Di riferimento TUTTE	
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	Di riferimento TUTTE	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	Di riferimento TUTTE	