



ISTITUTO COMPENSIVO NARDO' POLO 1
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I Grado
Indirizzo musicale

✉ Piazza Umberto I – 73048 NARDO' ☎ 0833/871047 - 📠 0833/1861255

Codice Fiscale: 91025790758 Codice Ministeriale: LEIC896001

Sito Web www.compensivonardo1.it

e-mail: leic896001@istruzione.it – Pec: leic896001@pec.istruzione.it



CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

a.s. 2024 – 2025

PREMESSA

Il Curricolo verticale rappresenta l'identità dell'Istituto, esplicita le scelte della comunità scolastica delineando il percorso formativo degli studenti e pone al centro le competenze chiave europee, le competenze di cittadinanza e il profilo dell'alunno al termine del primo ciclo di istruzione. In particolare, nel processo di elaborazione del curricolo, la scuola si attiene alle Indicazioni Nazionali come quadro di riferimento delle scelte educative e didattiche, nel rispetto dell'espressione della libertà d'insegnamento e dell'autonomia scolastica.

Le competenze rappresentano la capacità di utilizzare conoscenze, abilità, attitudini, capacità sociali e metodologiche per gestire situazioni e risolvere problemi in contesti diversi, contribuendo al proprio sviluppo personale. Esse costituiscono il filo conduttore unitario nella costruzione di un curricolo che promuova il dialogo tra le discipline e la continuità tra i vari ordini di scuola dell'Istituto.

I docenti, partendo dal Curricolo di Istituto, individuano le esperienze di apprendimento e le scelte didattiche e metodologiche più significative con attenzione all'integrazione tra le discipline e alla progettazione di percorsi interdisciplinari che abbiano come obiettivo il potenziamento delle competenze trasversali, così come previsto dalle Linee guida ministeriali ed europee.

In tale ottica il presente documento, elaborato dall'Istituto Comprensivo Nardò Polo 1 e parte integrante del PTOF, costituisce per il nostro corpo docenti un testo dinamico, oggetto di una continua riflessione pedagogico-didattica, su cui il Collegio dei Docenti continuerà a lavorare costantemente per recepire le profonde innovazioni pedagogiche relative allo sviluppo delle competenze al fine di realizzare una didattica sempre più inclusiva ed efficace.

RIFERIMENTI NORMATIVI

- 1. Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018** (che sostituisce la raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio europeo, del 18 dicembre 2006, relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente);
- 2. Indicazioni Nazionali e Profilo delle competenze del 4/09/2012**
- 3. Decreto Ministeriale 22 agosto 2007, n. 139** "Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione" – competenze chiave di cittadinanza
- 4. D. Lgs.vo 13 aprile 2017, n. 66** - Norme per la promozione dell'inclusione scolastica degli studenti con disabilità, a norma dell'articolo 1, commi 180 e 181, lettera c), della legge 13 luglio 2015, n. 107
- 5. D. Lgs.vo n. 62/2017 – valutazione**
- 6. D. Lgs.vo n.92/2019** e Linee guida ministeriali del 22/06/2020
- 7. D.M. 742/2017. Modelli di certificazione delle competenze per il primo ciclo – Linee guida**
- 8. Ordinanza ministeriale n°172 del 4 dicembre 2020** e Linee guida "Valutazione periodica e finale degli apprendimenti delle alunne e degli alunni delle classi della scuola primaria".

LE COMPETENZE

Le competenze si definiscono come una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti. La conoscenza è costituita da fatti, cifre, concetti, idee e teorie già stabilite, che forniscono le basi per comprendere un determinato settore o argomento. Le abilità implicano la capacità di eseguire processi e applicare le conoscenze esistenti per ottenere risultati. Gli atteggiamenti descrivono la disposizione e la mentalità necessari per agire o reagire a idee, persone o situazioni.

Le **competenze chiave** sono quelle che tutti hanno bisogno di sviluppare per il proprio sviluppo personale, 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. Queste competenze si sviluppano attraverso l'apprendimento permanente, dalla prima infanzia fino alla vita adulta, attraverso 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.

Tutte le **competenze chiave** sono considerate di pari importanza, poiché 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 come il pensiero critico, la risoluzione dei problemi, il lavoro di squadra, le abilità comunicative e negoziali, le abilità analitiche, la creatività e le abilità interculturali sono alla base di tutte le competenze chiave.

dalla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018

LE OTTO COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Il quadro di riferimento delinea otto tipi di competenze chiave:

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	È la capacità di individuare, comprendere, esprimere e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione ed espressione) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici e alla disponibilità di farlo. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino. L'intreccio di tali competenze è definito con l'acronimo STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica).
COMPETENZA DIGITALE	Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo. Comprende la capacità di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni. Per la prima volta compare il termine "resiliente": acquisire tale competenza significa essere capace di gestire l'incertezza e lo stress.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. Rispetto alla precedente Raccomandazione, tale competenza ora è a sé. L'educazione alla cittadinanza attiva diventa centro attorno a cui costruire i percorsi formativi degli allievi.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	È la capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario. Si tratta di educare a trasformare il pensiero in azione, ponendo al centro la capacità di agire con creatività.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presupponel'impegno di capire, sviluppare ad esprimere le proprie idee il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti. Si accentua ancor più l'importanza della tutela del patrimonio artistico e culturale.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
IMPARARE AD IMPARARE	Ascoltare con attenzione. Definire, con l'aiuto dell'insegnante la successione delle fasi di un semplice e facile compito. Verbalizzare le proprie azioni ed esperienze con termini sempre più appropriati. Rappresentare in modo grafico le proprie azioni ed esperienze o una rappresentazione su un argomento dato. Utilizzare materiali strutturati e non.	Organizzare il proprio apprendimento anche in funzione dei tempi disponibili. Individuare, scegliere ed utilizzare varie fonti e vari modalità di informazione e di formazione formale e informale (libri, testi, internet ecc.). Osservare, raccogliere e tabulare dati. Memorizzare concetti, regole, modelli per ricordare. Migliorare le proprie strategie e il proprio metodo di studio e di lavoro (es. individuare i concetti-chiave in un testo, scrivere note a margine e didascalie, prendere appunti, abbreviare, schematizzare, rielaborare). Trasferire le conoscenze e le competenze acquisite in contesti diversi	Rispettare tempi e modi di esecuzione di un lavoro. Usare strategie di memorizzazione di regole e procedure Acquisire consapevolezza dei propri tempi e stili di apprendimento. Essere in grado di ricercare autonomamente i fonti e materiali funzionali al proprio percorso. Acquisire un metodo di studio personale per memorizzare e approfondire.
ELABORARE PROGETTI	Ascoltare e comprendere le consegne. Utilizzare i materiali a disposizione. Organizzare lo spazio fisico e grafico. Usare la manualità fine per tagliare, disegnare, colorare... Realizzare produzioni (individuali o di gruppo) nei vari campi di esperienza Confrontare gli elaborati con quelli dei compagni. Valutare i prodotti propri e quelli dei compagni.	Formulare piani di azione. Stabilire obiettivi significativi e realistici da perseguire Scegliere soluzioni adeguate. Essere in grado di elaborare e realizzare attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese, valutare le difficoltà e le possibilità esistenti, Verificare i risultati raggiunti	Utilizzare capacità operative progettuali e manuali in diversi contesti. Definire strategie di azione e verificare i risultati raggiunti. Individuare e valorizzare l'errore, per la scelta delle strategie migliori. Valutare il proprio lavoro.

RISOLVERE PROBLEMI	In situazioni problematiche rispondere a domande guida. Formula ipotesi anche fantasitiche per la risoluzione di un semplice problema. Ricostruire storie/ riformulare esperienze vissute.	Affrontare situazioni problematiche, individuare gli elementi costitutivi di una situazione: raccogliere e valutare dati, costruire e verificare ipotesi. Proporre soluzioni e mettere a confronto soluzioni alternative. Estendere il campo di indagine: utilizzare, secondo il problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.	Individuare e problematizzare fatti e fenomeni osservati e studiati. Affrontare consapevolmente, una situazione problematica Formula ipotesi o proposte fattibili per la risoluzione di un problema. Costruire autonomamente un percorso logico-operativo Risolvere un problema servendosi del metodo, dei contenuti e linguaggi specifici appresi nelle varie discipline.
INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	Mettere in relazione, attraverso associazione e analogie, oggetti, persone, sequenze di storie, fenomeni, esperienze. Cogliere i nessi di causa-effetto fra i fenomeni osservati e i fatti vissuti. Scomporre e ricomporre i dati di un fenomeno, delle sequenze di un'esperienza, di una storia.	Rielaborare gli argomenti studiati. Confrontare eventi e fenomeni individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti. Cogliere collegamenti disciplinari e interdisciplinari (tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche lontani nello spazio e nel tempo).	Individuare e rappresentare collegamenti tra più informazioni. Costruire mappe concettuali. Analizzare situazioni complesse per capirne la logica. Sintetizzare situazioni complesse.
ACQUISIRE ED ELABORARE INFORMAZIONI; ESPRIMERLE E RAPPRESENTARLE	Chiedere spiegazioni. Trarre vantaggio dalle conversazioni. Rielaborare i vissuti attraverso vari linguaggi: verbali, grafico-pittorici, giochi simbolici e teatrali. Discriminare storie vere e storie fantastiche.	Classificare e selezionare informazioni. Interiorizzare in maniera critica l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi. Valutare l'attendibilità e l'utilità di ogni informazione. Distinguere i fatti dalle opinioni, le leggende dai fatti storici.	Utilizzare diversi canali e diversi strumenti di comunicazione. Interpretare criticamente le informazioni ricavate dall'utilizzo di diversi canali e diversi strumenti di comunicazione. Comparare documenti diversi su uno stesso argomento. Saper discutere sulle proprie rielaborazioni e su quelle di gruppo.

	Ascoltare con attenzione Rispondere in modo pertinente. Utilizzare la lingua materna per raccontare esperienze, interagire con gli altri, esprimere bisogni. Usare frasi complete e termini nuovi. Verbalizzare in modo adeguato le proprie osservazioni.	Comprendere messaggi comunicativi di diverso genere (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di diversa complessità, trasmessi utilizzando diversi linguaggi (verbale, matematico, scientifico, simbolico ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). Rielaborare i messaggi recepiti utilizzando codici comunicativi diversi. Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti Intervenire in modo pertinente nella conversazione. Pianificare un testo scritto Riflettere su un testo e sulla sua rielaborazione.	Comprendere autonomamente ciò che si legge, le funzioni e i vari linguaggi della comunicazione. Pianificare un testo in relazione alla funzione e al registro del contesto comunicativo. Rappresentare e argomentare eventi, concetti, norme procedure, stati d'animo attraverso vari linguaggi e conoscenze disciplinari. Avviare ad uno stile personale di scrittura. Pianificare un testo in relazione alla funzione e al registro del contesto comunicativo.
COLLABORARE E PARTECIPARE	Partecipare ai giochi e alle attività di gruppo, rispettando i ruoli e le regole. Essere in grado di collaborare e portare a termine un'attività collettiva. Esprimere bisogni, idee emozioni per ottenere attenzione e/o considerazione.	Partecipare alle attività di gruppo espletando in modo consapevole il proprio ruolo. Contribuire all'apprendimento comune e dalla realizzazione delle attività collettive. Rispettare i diversi punti di vista. Valorizzare le proprie e le altrui capacità. Riconoscere i diritti fondamentali degli altri. Gestire e risolvere i conflitti.	Partecipare alle attività di gruppo espletando in modo consapevole il proprio ruolo. Riconoscere e valorizzare le competenze altrui. Essere capaci di valutare i propri limiti. Accettare le diversità e recepirle come risorse. Usare argomentazioni valide per patteggiare le proprie convinzioni.

CORRISPONDENZA COMPETENZE-CHIAVE E LA LORO RELAZIONE CON COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA- CAMPI DI

ESPERIENZA - DISCIPLINE

			SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			CAMPI DI ESPERIENZA	DISCIPLINE	DISCIPLINE
1	Competenza alfabetico -funzionale	Comunicare	I discorsi e le parole	AREA LINGUISTICA	Italiano
2	Competenza multilinguistica	Comunicare	I discorsi e le parole	INGLESE	Lingue comunitarie Inglese -2° lingua (francese o spagnolo)
3	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Comunicare	Immagini, suoni, colori Il corpo in movimento	AREA ARTISTICO ESPRESSIVA	Arte e immagine
					Musica
					Strumento musicale
					Ed. motoria
4	Competenza in materia di cittadinanza	Agire in modo autonomo e responsabile; comunicare, collaborare partecipare	Il se e l'altro	AREA STORICO GEOGRAFICA	Storia
					Geografia
					Religione
5	Competenza in matematica e competenza di base in Scienza e tecnologia	Acquisire e interpretare l'informazione Individuare collegamenti e relazioni Risolvere problemi	La conoscenza del mondo	AREA MATEMATICO SCIENTIFICA TECNOLOGICA	Matematica
					scienze
					tecnologia
6	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Agire in modo autonomo e responsabile- Collaborare e Partecipare Imparare ad imparare	TRASVERSALI		
7	Competenza imprenditoriale	Risolvere problemi Progettare			
8	Competenza digitale	Comunicare Analizzare dati Utilizzare Internet in maniera responsabile			

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO
I DISCORSI E LE PAROLE	ITALIANO	ITALIANO
Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso. Capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.	L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.

	È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.	Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo. Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico- sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali. Utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.
--	---	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DII GRADO
I DISCORSI E LE PAROLE	INGLESE	INGLESE/FRANCESE/SPAGNOLO
Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie usate per imparare.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
IL SE E L'ALTRO	RELIGIONE	RELIGIONE
Il bambino rispetta i compagni e le maestre, si rende conto che sta crescendo. Conosce il racconto dell'annuncio a Maria, della Nascita, dei re Magi e di Giuseppe, papà scrupoloso. Conosce e rappresenta graficamente Gesù nella sua casa insieme a Maria madre attenta e Giuseppe, falegname e amico di gioco di Gesù. Il bambino conosce la croce e i simboli di pace. Il bambino conosce Maria, madre di Gesù e di tutti noi, cristiani ossia "amici" di Dio.	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. Riconoscere 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.	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 sé stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
IL SE E L'ALTRO	STORIA	STORIA
Il bambino sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.	L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. Produce informazioni storiche con fonti di vario genere anche digitali e le sa organizzare in testi. Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio. Espone oralmente e con scritture anche digitali le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
IL SE E L'ALTRO	GEOGRAFIA	GEOGRAFIA
Il bambino si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.	L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Utilizza il linguaggio specifico per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
IMMAGINI, SUONI, COLORI	ARTE E IMMAGINE	ARTE E IMMAGINE
Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.	L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico- espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti...) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip...) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
IMMAGINI, SUONI, COLORI	MUSICA	MUSICA
Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.	L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.
		STRUMENTO MUSICALE
		L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali appartenenti a generi e culture differenti. Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali.

		È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.
--	--	---

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
IL CORPO IN MOVIMENTO	SCIENZE MOTORIE	SCIENZE MOTORIE
Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico- musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (<i>fair – play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Riconosce, ricerca e applica a sé stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA	MATEMATICA
Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.	L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee confrontandosi con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). corretta. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità. Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
LA CONOSCENZA DEL MONDO	SCIENZE	SCIENZE
Il bambino osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
LA CONOSCENZA DEL MONDO	TECNOLOGIA	TECNOLOGIA
Il bambino: Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra...; Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DESCRIZIONE DELLA COMPETENZA

Capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

PROGRESSIONE DELLA COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
La/Il bambina/o effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro e al contesto. Organizza il proprio lavoro, realizza semplici progetti. Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza, adotta strategie di problem solving. Assume spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco. Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.	L'alunna/o risolve facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alle discipline, attraverso esperienze significative, utili anche per operare nella realtà. Porta a termine le consegne e prende iniziative nel gioco, nelle relazioni e nel compito assegnato. Pianifica ed organizza il proprio lavoro, realizza semplici progetti.	L'alunna/o riconosce le situazioni problematiche, le analizza e formula ipotesi anche creative per la loro risoluzione; confronta e sperimenta diverse strategie scegliendo quella più efficace. Prende decisioni in autonomia, valutando più alternative, sapendo motivare le proprie scelte e riflettendo sulle loro possibili conseguenze positive e negative. Progetta e pianifica con consapevolezza e senso di efficacia l'esecuzione di un compito legato alla vita reale, scegliendo gli strumenti più adatti. Coopera con il gruppo, assumendo un atteggiamento positivo e propositivo, con pazienza e perseveranza. Riflette sul percorso svolto e giustifica le scelte operate.
CORRISPONDENZA DISCIPLINARE		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Tutti i campi d'esperienza	Tutte le discipline	Tutte le discipline

SCUOLA DELL'INFANZIAAMBITO DISCIPLINARE: **TUTTI I CAMPI D'ESPERIENZA****SEZIONE A: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

NUCLEO FONDANTE	All'età di 5 anni
INDIVIDUARE PROBLEMI E SOLUZIONI Competenze specifiche: - Formulare ipotesi, ricercare soluzioni a situazioni problematiche.	La/ll bambina/o è in grado di: Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Formulare ipotesi di soluzione. Sviluppare attitudine a porre e a porsi domande.
PRENDERE DECISIONI Competenze specifiche: - Considerare i diversi punti di vista, valutare alternative, prendere decisioni.	Esprimere con pertinenza la propria opinione. Rispettare i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco. Confrontare la propria idea con quella altrui. Giustificare le scelte con semplici motivazioni.
AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE Competenze specifiche: -Assumere e portare a termine compiti e iniziative	Svolgere in autonomia le attività di vita pratica e portare a termine semplici incarichi e richieste. Individuare, recuperare e utilizzare adeguatamente il materiale occorrente per svolgere un'attività.
PROGETTARE PERCORSI OPERATIVI Competenze specifiche: - Realizzare semplici progetti.	Formulare proposte di lavoro, di gioco. Raccontare i diversi momenti di un'esperienza.
AUTOVALUTARSI Competenze specifiche: - Assumere consapevolezza dei processi realizzati	Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad una esperienza.

SEZIONE B: livelli di padronanza al termine della Scuola dell'Infanzia

Competenze specifiche	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
INDIVIDUARE PROBLEMI E SOLUZIONI Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem-solving.	La/il bambina/o in presenza di un problema, in situazioni note, se guidata/o, propone semplici soluzioni.	La/il bambina/o in presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione.	La/il bambina/o formula semplici ipotesi risolutive a problemi via via più complessi, individuando semplici strategie di intervento.	La/il bambina/o utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi in contesti analoghi a quello proposto.

PRENDERE DECISIONI Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.	Riconosce le figure di riferimento. Se guidato, esprime le proprie opinioni.	Individua le figure di riferimento e ne riconosce i ruoli. Esprime liberamente le proprie opinioni. Assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.	Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni. Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno.	Rispetta i ruoli delle diverse figure della comunità. Assume iniziative personali anche in situazioni più complesse, con impegno e responsabilità.
AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE Valutare tempi, strumenti e risorse rispetto a un compito assegnato.	Se guidata/o, porta a termine i compiti assegnati, in situazioni note.	Porta a termine i compiti assegnati in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze ed abilità basilari.	Porta a termine i compiti assegnati, in situazioni nuove, mostrando di saper utilizzare adeguatamente le conoscenze e le abilità acquisite.	Porta a termine i compiti assegnati, in molteplici contesti, mostrando di saper utilizzare in modo efficace, con consapevolezza e padronanza le conoscenze e le abilità acquisite.
PROGETTARE PERCORSI OPERATIVI Pianificare il lavoro nelle sue fasi essenziali.	Descrive le fasi essenziali di un gioco o di un lavoro con l'aiuto di domande guida.	Descrive semplici fasi di gioco o di lavoro in cui è impegnato.	Progetta le fasi di un lavoro personale o di gruppo e sa ripercorrerne le tappe.	Pianifica il proprio lavoro e quello di gruppo e individua alcune priorità.
AUTOVALUTARSI Saper autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.	Con la guida dell'insegnante inizia a valutare le proprie scelte e il proprio lavoro.	Esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni.	Esprime valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. Apporta adeguate motivazioni a supporto delle scelte operate.	Valuta gli aspetti positivi e negativi del proprio lavoro, motivando in modo personale le scelte operate. Formula ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse.

SNODI DI PASSAGGIO TRA SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLA PRIMARIA

Si devono considerare come prerequisiti di ancoraggio le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia o attraverso esperienze di tipo informale. Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Con il supporto di un adulto:

- La/ Il bambina/o effettua semplici valutazioni, sceglie tra diverse alternative, prende decisioni e collabora attivamente nel gruppo.

- Assume e porta a termine compiti e prende iniziative nel gioco e nelle relazioni.
- Organizza in autonomia il proprio lavoro, realizza semplici progetti.
- Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving

SCUOLA PRIMARIA

AMBITO DISCIPLINARE: **TUTTE LE DISCIPLINE**

SEZIONE A: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUCLEO FONDANTE	Al termine della V primaria
INDIVIDUARE PROBLEMI E SOLUZIONI Competenze specifiche: - Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza. - Adottare strategie di problem solving.	L'alunna/o è in grado di: Riconosce situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza, formulando ipotesi di soluzione. Analizzare le soluzioni ipotizzate, scegliere quella ritenuta più vantaggiosa e applicarla. Spiegare vantaggi e svantaggi di una scelta ipotizzando correttivi e miglioramenti. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili.
PRENDERE DECISIONI Competenze specifiche: - Considerare i diversi punti di vista, valutare alternative, prendere decisioni.	Prendere decisione e motivarle. Individuare ed esporre ai compagni i vantaggi e gli svantaggi di una propria scelta.
AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE Competenze specifiche: -Assumere e portare a termine compiti e iniziative	Raggiungere il risultato atteso in modo autonomo, trovando soluzioni originali. Prendere iniziative e interagire con gli altri in modo funzionale e costruttivo. Essere in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo. Organizzare e pianificare il proprio lavoro in modo razionale e originale Individuare e selezionare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti.
PROGETTARE PERCORSI OPERATIVI Competenze specifiche: - Realizzare semplici progetti.	Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. Elaborare e attuare l'iter progettuale d'azione in piena autonomia e in modo originale.
AUTOVALUTARSI Competenze specifiche:	Effettuare valutazioni e raggiungere il risultato atteso in modo autonomo.

- Assumere consapevolezza dei processi realizzati		Autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.		
SEZIONE B: livelli di padronanza al termine della Scuola Primaria				
Competenze specifiche	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
INDIVIDUARE PROBLEMI E SOLUZIONI Trovare soluzioni a problemi di esperienza, adottare strategie di problem solving.	L'alunna/o riconosce situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza, formulando ipotesi di soluzione su sollecitazione dell'insegnante.	L'alunna/o riconosce situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza, formulando ipotesi di soluzione.	L'alunna/o riconosce situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza, formulando ipotesi di soluzione in modo corretto anche in cooperazione con i pari.	L'alunna/o riconosce situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza, formulando ipotesi di soluzione. Generalizza soluzioni idonee a problemi simili.
PRENDERE DECISIONI Prendere decisioni individualmente e nel gruppo dei pari	Se guidato, inizia a prendere decisioni singolarmente.	Prende decisioni in situazioni note problematizzando in maniera essenziale le scelte da compiere.	Prende iniziative e decisioni sia in maniera individuale sia interagendo con gli altri in modo corretto.	Prende spontaneamente iniziative e interagisce con gli altri in modo funzionale e costruttivo assumendo anche ruoli di responsabilità all'interno del gruppo.
PROGETTARE PERCORSI OPERATIVI Pianificare ed organizzare il proprio lavoro per realizzare semplici progetti.	Su sollecitazione dell'insegnante che gli fornisce gli strumenti necessari, organizza e pianifica il proprio lavoro.	Organizza il proprio lavoro e progetta un semplice manufatto o un piccolo evento da organizzare nella vita di classe con la collaborazione dei compagni.	Progetta un semplice manufatto o un piccolo Organizza e pianifica il proprio lavoro, è in grado ideare semplici progetti e ne elabora e attua l'iter in modo chiaro.	Organizza e pianifica il proprio lavoro in modo razionale, progetta in gruppo, elabora e attua l'iter progettuale d'azione in piena autonomia.
AGIRE IN MODO AUTONOMO E AUTOVALUTARSI Assumere iniziative, portare a termine e valutare gli esiti del proprio lavoro.	Raggiunge il risultato atteso, trovando soluzioni e interagendo con gli altri su sollecitazione dell'insegnante. Sa autovalutarsi con l'aiuto dell'adulto.	Raggiunge il risultato atteso in modo essenziale, trovando soluzioni anche a seguito di una buona collaborazione con i pari. Sa autovalutarsi individuando gli aspetti da migliorare del	Raggiunge il risultato atteso in modo discretamente autonomo, trovando soluzioni originali. Sa autovalutarsi riflettendo spontaneamente sul percorso svolto e riconoscendone punti di forza e debolezza.	Raggiunge il risultato atteso in modo autonomo, trovando soluzioni originali. Sa autovalutarsi dimostrando senso di responsabilità e capacità obiettiva.

		proprio lavoro.		
--	--	-----------------	--	--

SNODI DI PASSAGGIO TRA SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Si devono considerare come prerequisiti di ancoraggio le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola primaria o attraverso esperienze di tipo informale. Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

- L'alunna/o effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.
- Valuta alternative e prende decisioni collaborando attivamente nel gruppo.
- Porta a termine le consegne e prende iniziative nel gioco, nelle relazioni e nel compito assegnato.
- Pianifica ed organizza il proprio lavoro, realizza semplici progetti.
- Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

AMBITO DISCIPLINARE: **TUTTE LE DISCIPLINE**

SEZIONE A: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUCLEO FONDANTE

INDIVIDUARE PROBLEMI E SOLUZIONI

Competenze specifiche:

- Usare la propria immaginazione e abilità per trovare opportunità e creare valore.
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza: adottare strategie di problem-solving.

Al termine della classe III di scuola secondaria di I grado

L'alunna/o è in grado di:

riconoscere le fasi del problem-solving.

Individuare problemi legati all'esperienza concreta, formulare e selezionare soluzioni, valutandone gli esiti, ipotizzando i correttivi.

Cercare soluzioni a sfide e problemi proposti, anche con il supporto dei pari.

Applicare la soluzione e commentare i risultati.

PRENDERE DECISIONI

Competenze specifiche:

- Pianificare e scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose in base alle priorità stabilite e motivare la scelta.
- Riflettere e agire per la sostenibilità.
- Sviluppare il pensiero etico.

Analizzare le soluzioni ipotizzate, scegliere quella ritenuta più vantaggiosa e applicarla.

Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali ipotizzando correttivi, alternative e miglioramenti.

Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni.

Utilizzare strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro e di conseguenza argomentare.

	Motivare le proprie scelte e le proprie opinioni. Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. Argomentare su avvenimenti e scelte riguardanti la tutela ambientale e il patrimonio culturale, valutandone rischi, opportunità e possibili conseguenze.
AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE Competenze specifiche: - Assumere iniziative, portare a termine e valutare gli esiti del proprio lavoro.	Raggiungere il risultato atteso in modo autonomo, trovando soluzioni originali. Prendere iniziative e interagire con gli altri in modo funzionale e costruttivo. Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo, coordinando il lavoro, gestendo i tempi d'attuazione e reperendo i materiali. Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale.
PROGETTARE PERCORSI OPERATIVI Competenze specifiche: - Progettare un percorso operativo e rielaborarlo in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. - Documentare il percorso realizzato.	Progettare individualmente e in gruppo l'esecuzione di un prodotto, di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe (mostre, uscite e visite, tornei e gare). Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici. Progettare attività, valutandone la fattibilità in base alle risorse disponibili, al tempo e alle possibilità. Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito usando un linguaggio chiaro e tecnico, impegnandosi per l'accuratezza. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, le fasi per compiere una procedura, portare a termine una consegna, valutandone pro e contro. Distinguere le fasi di una procedura. Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo. Costruire diagrammi di flusso.
AUTOVALUTARSI	Effettuare valutazioni e raggiungere il risultato atteso in modo autonomo.

Competenze specifiche: - Effettuare valutazioni rispetto al proprio lavoro scolastico. - Valutare le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni. - Esplorare le situazioni e riflettere sulle proprie esperienze, compiendo valutazioni.		Convincere gli altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegandone i vantaggi. Sapersi autovalutare, riflettendo sul percorso svolto.		
SEZIONE B: Livelli di padronanza al termine della Scuola Primaria				
Competenze specifiche	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
INDIVIDUARE PROBLEMI E SOLUZIONI Trovare soluzioni a problemi di esperienza, adottare strategie di problem solving.	L'alunna/o formula semplici ipotesi di soluzione in presenza di un problema legato alla propria esperienza, valutando le opzioni proposte dall'insegnante.	L'alunna/o formula semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza.	L'alunna/o formula ipotesi di soluzione a un problema individuato e utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi in contesti di esperienza e in contesti inediti.	L'alunna/o individua problemi, formula e seleziona soluzioni, le attua e ne valuta gli esiti, pianifica eventuali correttivi.; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, facendo tesoro dell'esperienza acquisita e utilizzata in contesti nuovi.
PRENDERE DECISIONI Prendere decisioni individualmente e nel gruppo dei pari	È in grado di operare scelte solo se guidato, di fronte a problematiche insorte.	Utilizza criteri stabiliti per operare delle scelte in situazioni note.	Individua e utilizza criteri per operare scelte consapevoli.	Individua e utilizza criteri consapevoli per operare scelte responsabili sia in autonomia che nel gruppo dei pari.
PROGETTARE PERCORSI OPERATIVI Progettare, eseguire e/o coordinare un percorso operativo valutandone tempi, strumenti, risorse e situazioni problematiche in relazione alle proprie e alle altrui potenzialità.	Su sollecitazione dell'insegnante che gli fornisce gli strumenti necessari, organizza il proprio lavoro.	Organizza il proprio lavoro in modo essenziale.	Organizza e pianifica il proprio lavoro in modo pertinente.	Organizza e pianifica il proprio lavoro in modo efficace ed originale.
AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE AUTOVALUTARSI	Con la guida dell'insegnante porta a termine i compiti assegnati, descrive le fasi di	Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del	Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo responsabile, valutando con	Ha acquisito autonomia di giudizio e senso di responsabilità. Assume iniziative nella vita personale

Assumere iniziative, portare a termine e valutare gli esiti del proprio lavoro.	un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni.	lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.	accuratezza anche gli esiti del lavoro. Riflette sul lavoro svolto e interviene sugli aspetti da migliorare.	e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. Sa pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.
---	---	---	--	---

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

AMBITO DISCIPLINARE: TUTTE LE DISCIPLINE

SEZIONE A: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUCLEO FONDANTE	Al termine della classe III di scuola secondaria di I grado
INDIVIDUARE PROBLEMI E SOLUZIONI Competenze specifiche: - Usare la propria immaginazione e abilità per trovare opportunità e creare valore. - Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza: adottare strategie di problem- solving.	L'alunno è in grado di: - riconoscere le fasi del problem-solving. - Individuare problemi legati all'esperienza concreta, formulare e selezionare soluzioni, valutandone gli esiti, ipotizzando i correttivi. - Cercare soluzioni condivise a sfide e problemi proposti. - Sviluppare soluzioni migliori a sfide esistenti e/o nuove per creare valore. - Applicare la soluzione e commentare i risultati.
PRENDERE DECISIONI Competenze specifiche: - Pianificare e scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose in base alle priorità stabilite e motivare la scelta. - Riflettere e agire per la sostenibilità. - Sviluppare il pensiero etico.	- Suggestire alternative e percorsi di miglioramento rispetto a problematiche affrontate. - Utilizzare strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro e di conseguenza argomentare. - Nel gruppo discutere e argomentare in modo adeguato i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui. - Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. - Argomentare su avvenimenti e scelte riguardanti la tutela ambientale e il patrimonio culturale, valutandone rischi, opportunità e possibili conseguenze.
AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE Competenze specifiche:	- Prendere iniziative nella vita personale e nel lavoro e interagire con gli altri in modo funzionale e costruttivo portando a termine i compiti.

- Assumere iniziative, portare a termine e valutare gli esiti del proprio lavoro	- Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire i materiali...). - Assumere comportamenti di salvaguardia del patrimonio, nell'utilizzo oculato delle risorse naturali ed energetiche e nella pulizia dell'ambiente. - Riconoscere i diversi ruoli e le diverse funzioni all'interno della scuola e nei vari contesti sociali sperimentati e mostrare atteggiamenti rispettosi e responsabili.
PROGETTARE PERCORSI OPERATIVI Competenze specifiche: - Progettare un percorso operativo e rielaborarlo in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. - Documentare il percorso realizzato.	- Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte, valutando gli esiti e reperendo eventualmente i correttivi necessari. - Progettare individualmente e in gruppo l'esecuzione di un prodotto, di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe (mostre, uscite e visite, tornei e gare). - Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici. - Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. - Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, le fasi per compiere una procedura, portare a termine una consegna, valutandone pro e contro. - Distinguere le fasi di una procedura. - Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo. - Costruire diagrammi di flusso.
AUTOVALUTARSI Competenze specifiche: - Effettuare valutazioni rispetto al proprio lavoro scolastico. - Valutare le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni. - Esplorare le situazioni e riflettere sulle proprie esperienze, compiendo valutazioni.	- Valutare le conseguenze di idee che portano valore alla comunità scolastica e/o all'ambiente e agire in modo responsabile. - Riflettere e valutare il percorso svolto. - Autovalutare le competenze acquisite ed essere consapevole del proprio modo di apprendere.

SEZIONE B: Livelli di padronanza al termine del Primo Ciclo di Istruzione

Competenze specifiche	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Individuare problemi e soluzioni Trovare soluzioni a problemi di esperienza, adottare strategie di problem solving.	L'alunna/o formula semplici ipotesi di soluzione in presenza di un problema legato alla propria esperienza, valutando le opzioni proposte dall'insegnante.	L'alunna/o formula semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza.	L'alunna/o formula ipotesi di soluzione a un problema individuato e utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi in contesti di esperienza e in contesti inediti.	L'alunna/o individua problemi, formula e seleziona soluzioni, le attua e ne valuta gli esiti, pianifica eventuali correttivi; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, facendo tesoro dell'esperienza acquisita e utilizzata in contesti nuovi.

Prendere decisioni Pianificare e scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose in base alle priorità stabilite e motivare la scelta.	È in grado di operare scelte solo se guidato.	Utilizza criteri stabiliti per operare delle scelte in situazioni note.	Individua e utilizza criteri per operare scelte consapevoli.	Individua e utilizza criteri consapevoli per operare scelte responsabili.
Progettare percorsi operativi Progettare, eseguire e/o coordinare un percorso operativo valutandone tempi, strumenti, risorse e situazioni problematiche in relazione alle proprie e alle altrui potenzialità.	Coglie le fasi essenziali nella realizzazione di un'attività e le esegue, se guidato.	Comprende correttamente le varie fasi di realizzazione di un'attività e le esegue in modo adeguato anche confrontandosi con il gruppo di pari.	Individua correttamente le varie fasi di realizzazione di un'attività e le pianifica nelle linee generali tenendo conto delle proprie ed altrui potenzialità anche in presenza di situazioni problematiche. Coordina la realizzazione del progetto.	Utilizza le conoscenze acquisite per elaborare progetti inerenti le attività di studio in modo personale e originale. È in grado di verificare la pianificazione e di apportare gli opportuni correttivi in fase di realizzazione.
Agire in modo autonomo e responsabile e autovalutarsi Assumere iniziative, portare a termine e valutare gli esiti del proprio lavoro.	Con la guida dell'insegnante porta a termine i compiti assegnati, descrive le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni.	Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, aspetti positivi e negativi di alcune scelte.	Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo responsabile, valutando con accuratezza anche gli esiti del lavoro. Riflette sul lavoro svolto e interviene sugli aspetti da migliorare.	Ha acquisito autonomia di giudizio e senso di responsabilità. Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. Sa pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.

COMPETENZA DIGITALE

DESCRIZIONE DELLA COMPETENZA

Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

Le competenze digitali sono declinate secondo **le cinque aree del quadro di riferimento DigComp** (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali). *Framework, il DigComp, versione 2.1, 2017 - Joint Research Centre (JRC) padronanza digitale in 5 aree, 21 sotto-competenze, 8 livelli di competenza, esempi di applicazione nella vita lavorativa e scolastica di tutti i giorni.*

PROGRESSIONE DELLA COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
La/Il bambina/o visiona immagini e filmati. Inizia ad usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch). Ascolta e comprende semplici consegne operative. Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare. Padroneggia prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e si orienta nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. Realizza semplici elaborazioni grafiche.	L'alunna/o svolge ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Accede ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno. Conosce strategie di ricerca ben definite e sistematiche. Sa valutare dati, informazioni, siti e pagine web. Riconosce e distingue tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. Sa che cos'è un'identità digitale.	L'alunna/o ha chiare le sue necessità di ricerca di informazioni. Organizza autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. Descrive ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno. Organizza informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...). Esegue l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

Condivide un gioco, rispetta il proprio turno e le regole del gioco e dà il proprio contributo.	Interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali. Individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; Conosce le modalità e le regole di condivisione dei contenuti. Comunica correttamente nelle interazioni digitali. Realizza prodotti multimediali di vario genere in modalità individuale e collaborativa. Impartisce ed interpreta istruzioni sulla base di una codifica concordata. Ha cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui. Distingue l'ambiente virtuale da quello reale. Conosce i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali. Sceglie semplici modi per proteggere i suoi dati personali e la sua privacy (ad esempio: conosce i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). Riconosce i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali. Adotta semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico). Individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.	Conosce e sa gestire le varie opzioni di condivisione. Presenta/ espone in modo efficace i contenuti di una ricerca. Utilizza strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza. Utilizza la tecnologia per informarsi e quindi migliorare la sua capacità critica e apporta un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non). Realizza prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. Impartisce ed interpreta istruzioni sulla base di una codifica concordata. Conosce le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola. Ha cura e rispetto dei suoi strumenti digitali e di quelli altrui. Distingue l'ambiente virtuale da quello reale. Conosce i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali. Sceglie semplici modi per proteggere i suoi dati personali e la sua privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) Riconosce i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizza le tecnologie digitali.
--	--	---

	Identifica semplici soluzioni per risolverli. Individua nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività.	Adotta semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico). È consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. Individua e risolve i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM) e agli ambienti digitali. Usa con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il suo apprendimento. Conosce le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.
CORRISPONDENZA DISCIPLINARE		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Tutti i campi d'esperienza	Tutte le discipline	Tutte le discipline

SCUOLA DELL'INFANZIA

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

SEZIONE A: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUCLEO FONDANTE	All'età di 5 anni
ALFABETIZZAZIONE E INFORMAZIONE SULLA RICERCA DATI Competenze specifiche: - Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	La/Il bambina/o è in grado di: riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali. Saper cercare, riconoscere, denominare e selezionare app specifiche sulla LIM sotto la supervisione dell'adulto. Usare applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti e icone. Comprendere comandi, ripetere e memorizzare il lessico, rispondere a semplici domande.

	Conoscere e utilizzare i principali tasti del mouse e della funzionalità touch per navigare in Internet.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Competenze specifiche: - Interagire attraverso le tecnologie digitali - Condividere attraverso le tecnologie digitali	Sperimentare insieme all'adulto le forme di interazione con gli altri in ambienti digitali. Usare le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali per giocare, guardare immagini, conservare, stampare, condividere, con la supervisione del docente. Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, rispettando le regole del gioco. Descrivere ciò che vede sullo schermo per arricchire l'esperienza linguistica. Acquisire attraverso attività ludiche le principali regole comportamentali: prestare attenzione, rispettare il turno e dare il proprio contributo.
CREAZIONE DI CONTENUTI Competenze specifiche: - Sviluppare contenuti digitali.	Saper scattare una foto, attivare la funzionalità video, creare un semplice messaggio audio, ecc. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. Sperimentare istruzioni sequenziali. Conoscere e sperimentare, con l'adulto, programmi di grafica, word e paint, saperne individuare l'icona.
SICUREZZA Competenze specifiche: - Proteggersi dai rischi della rete.	Sapere di non dover mai essere da solo davanti ad un dispositivo connesso ad internet. Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi. Prendere coscienza dei rischi correlati all'uso prolungato delle tecnologie digitali.
Nucleo fondante: PROBLEM SOLVING Competenze specifiche: - Identificare bisogni e risposte tecnologiche. - Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico al PC e alla Lim. Progettare un percorso sul reticolo (Coding unplugged). Giocare in squadra per programmare e utilizzare il linguaggio di programmazione (Robotica).
SEZIONE B: livelli di padronanza al termine della Scuola dell'Infanzia	

Competenze specifiche	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI Saper ricercare le informazioni in rete.	La/il bambina/o riconosce alcuni dispositivi digitali e approccia al loro uso per visionare semplici dati in modalità guidata.	La/il bambina/o riconosce i principali dispositivi digitali, riconosce semplici simboli e icone di applicativi e comincia a riconoscere semplici dati in rete selezionati dall'insegnante.	La/il bambina/o riconosce e distingue i dispositivi digitali in base alle loro caratteristiche, individua in maniera autonoma semplici simboli e icone di applicativi e comincia a ricercare semplici dati in rete coerenti a una richiesta sotto la supervisione dell'insegnante.	La/il bambina/o riconosce e distingue i dispositivi digitali in base alle loro caratteristiche e funzionalità, individua in maniera autonoma simboli e icone di applicativi ed è in grado di ricercare dati in rete coerenti a una richiesta o a un'esigenza personale sotto la supervisione dell'insegnante.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Saper interagire con le tecnologie.	Sollecitata/o dall'adulto interagisce in qualche occasione durante le attività digitali a carattere ludico e inizia a riconoscere le principali regole comportamentali.	Interagisce nelle attività digitali a carattere ludico rispondendo alle richieste più elementari e riconosce e rispetta alcune regole comportamentali.	Interagisce nelle attività digitali a carattere ludico rispondendo a quasi tutte le richieste anche in modalità autonoma e riconosce e rispetta le regole di comportamento e di gioco.	Interagisce nelle attività digitali a carattere ludico in modo autonomo e creativo, verbalizzando ciò che vede e fa, nel pieno rispetto delle regole di comportamento e di gioco.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI Sa creare contenuti multimediali	Osserva l'adulto durante la creazione di alcuni contenuti digitali ed esegue singole istruzioni in modalità guidata.	Riconosce sulla tastiera numeri e lettere ed esegue semplici serie di istruzioni dietro richiesta dell'insegnante.	Digita autonomamente sulla tastiera distinguendo numeri da lettere. Esegue istruzioni per accedere a software dedicati sotto supervisione dell'insegnante.	Digita serie numeriche e alfabetiche rispondenti a precisi criteri. Accede in modo autonomo ai software didattici a seconda dello scopo e li utilizza in modo originale.
SICUREZZA E PROBLEM SOLVING	Accede agli ambienti e agli strumenti digitali sotto stretto controllo dell'insegnante e risolve semplici giochi in modalità guidata.	Accede agli ambienti e agli strumenti digitali riconoscendo le principali regole di salvaguardia delle attrezzature digitali, avendone interiorizzate alcune. Risolve semplici giochi di tipo logico.	Accede agli ambienti e agli strumenti digitali rispettandone la salvaguardia. Risolve giochi di vario tipo, accettando di buon grado la supervisione dell'adulto.	Accede agli ambienti e agli strumenti digitali rispettandone applicando autonomamente le regole per la salvaguardia e la sicurezza personale. Risolve giochi di vario tipo, riconoscendo la necessità

				della supervisione dell'adulto.
--	--	--	--	---------------------------------

SNODI DI PASSAGGIO TRA SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLA PRIMARIA

Si devono considerare come prerequisiti di ancoraggio le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia o attraverso esperienze di tipo informale. Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.

COMPETENZE DIGITALI

Con il supporto di un adulto:

- La/ Il bambina/o riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook).
- Individua il pulsante start e avvia un dispositivo.
- Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet).
- Visiona immagini, animazioni, video.
- Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

SCUOLA PRIMARIA

AMBITO DISCIPLINARE: **TUTTE LE DISCIPLINE**

SEZIONE A: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUCLEO FONDANTE

INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI

Competenze specifiche:

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Al termine della V primaria

L'alunna/o è in grado di:

Sviluppare progressivamente l'uso della rete a scopi di informazione, comunicazione e ricerca in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità.

Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata).

Creare sitografia e bibliografia di ricerche.

Usare il computer, le sue periferiche e i programmi applicativi più comuni con la supervisione dell'insegnante per scrivere e compilare tabelle.

Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.

Analizzare, confrontare e valutare dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati.

	Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Competenze specifiche: - Interagire attraverso le tecnologie digitali - Condividere attraverso le tecnologie digitali - Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. - Collaborare attraverso le tecnologie digitali - Netiquette - Gestire l'identità digitale	L'alunna/o è in grado di: interagire utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola e scegliere le più adatte al proprio contesto. Condividere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola. Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri e contribuire alla costruzione di risorse didattiche, anche all'interno della classe virtuale. Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi, creati dal docente o dagli altri studenti. Partecipare alla vita della comunità scolastica attraverso l'utilizzo dei servizi digitali offerti dall'Istituto. Utilizzare le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI Competenze specifiche: - Sviluppare contenuti digitali. - Rielaborare e integrare contenuti digitali. - Licenze e copyright. - Programmare	L'alunna/o è in grado di: creare contenuti digitali come mezzo di espressione personale utilizzando programmi di videoscrittura e calcolo. Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. Modificare, personalizzare ed integrare informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali. Comprendere le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale. Progettare e sviluppare sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale. Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. Utilizzare il linguaggio di programmazione di tipo grafico-visuale (a blocchi) per creare semplici animazioni (es: Scratch).

	Produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.
SICUREZZA Competenze specifiche: - Protezione dei dispositivi - Protezione dei dati personali e privacy - Protezione della salute e del benessere - Protezione dell'ambiente	L'alunna/o è in grado di: proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali. Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile. Essere consapevole della necessità di proteggere sé stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiedere aiuto agli adulti. Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore). Essere consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
PROBLEM SOLVING Competenze specifiche: - Risolvere problemi tecnici - Identificare bisogni e risposte tecnologiche - Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali - Identificare divari di competenza digitale	L'alunna/o è in grado di: Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di apprendimento. Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). Individuare e risolvere situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive. Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi e per ottenerne la correttezza.

		Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali.		
SEZIONE B: livelli di padronanza al termine della Scuola Primaria				
Competenze specifiche	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI Saper ricercare le informazioni in rete.	L'alunna/o comincia a svolgere, in modo guidato, semplici ricerche di informazioni nella rete eseguendo istruzioni fornite dall'insegnante.	L'alunna/o ricerca semplici informazioni in rete, utilizzando strategie suggerite dall'insegnante che la/lo sollecita ad interrogarsi sulla loro validità.	L'alunna/o in un ambiente digitale strutturato, ricerca informazioni nella rete di cui comincia a vagliare l'attendibilità, per poi sperimentare forme semplici di rappresentazione dei dati e loro archiviazione.	L'alunna/o ricerca autonomamente le informazioni nella rete in un ambiente digitale strutturato, applicando le più comuni strategia, ne vaglia l'attendibilità e organizza i dati ricavati in documenti che poi archivia in cartelle dedicate.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Saper interagire con le tecnologie.	Collabora allo scambio e alla creazione condivisa di dati dietro la sollecitazione e la guida dell'adulto.	Collabora allo scambio e alla creazione condivisa di semplici dati e documenti e opportunamente coinvolta/o partecipa a lavori cooperativi.	Collabora e contribuisce allo scambio e alla creazione condivisa di risorse digitali e partecipa fattivamente a lavori cooperativi.	Sceglie le risorse digitali con le quali collaborare con altri e creare documenti condivisi, all'interno di lavori cooperativi e di cittadinanza attiva, a cui partecipa con impegno e senso di responsabilità.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI Sa creare contenuti multimediali.	Crea semplici contenuti digitali se guidata/o.	Crea dei contenuti digitali applicando semplici istruzioni e modelli di riferimento.	Crea o modifica dei contenuti digitali in maniera sostanzialmente autonoma e ne coglie le possibilità espressive.	Realizza, modifica e integra contenuti digitali di vario tipo, rispondenti a una consegna ma anche a gusto ed esigenze personali. Verbalizza i processi di creazione di cui è autrice/autore.
SICUREZZA E PROBLEM SOLVING	Utilizza il proprio account scolastico necessitando della supervisione dell'adulto che la/lo guida anche nel riconoscimento di rischi e pericoli della rete e nella risoluzione di semplici problemi.	Utilizza il proprio account scolastico prevalentemente guidata/o. Riconosce alcuni rischi e pericoli della rete, talvolta attraverso la mediazione dell'adulto. Individua alcuni problemi	Utilizza autonomamente il proprio account e protegge i propri dati, accogliendo i suggerimenti dell'adulto a cui si rivolge per proteggere sé stesso e gli altri dai rischi e dai pericoli della rete.	Utilizza in autonomia e con senso di responsabilità il proprio account e i propri dati, pienamente consapevole della necessità di proteggere sé stesso e gli altri dai rischi e dai pericoli della rete.

		che risolve con l'aiuto degli altri.	Individua i problemi cui può andare in ambito digitale risolvendone alcuni in maniera autonoma.	Contribuisce alla risoluzione di problemi in modalità sia individuale che cooperativa.
--	--	--------------------------------------	---	--

SNODI DI PASSAGGIO TRA SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Si devono considerare come prerequisiti di ancoraggio le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola primaria o attraverso esperienze di tipo informale. Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.

COMPETENZE DIGITALI

- L'alunna/o conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare semplici software di vario tipo.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Costruisce semplici presentazioni.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali.
- Accede a Internet e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare informazioni.
- Conosce i principi base del coding.
- È in grado di utilizzare gli strumenti di "realtà aumentata" a disposizione dell'Istituto (visiere 3D)
- Riconosce alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

AMBITO DISCIPLINARE: **TUTTE LE DISCIPLINE**

SEZIONE A: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUCLEO FONDANTE	Al termine della classe III di scuola secondaria di I grado
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI Competenze specifiche: - Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali - Valutare dati, informazioni e contenuti digitali - Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	L'alunna/o è in grado di: Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca cercare dati, informazioni e contenuti digitali; accedere ad essi e navigare al loro interno. Ricerca le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. Descrivere modalità e strategie per ottenere informazioni in rete. Distinguere tra le diverse fonti di informazione in rete, riconoscendone la tipologia. Analizzare, confrontare e valutare la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e

	fra fatti, opinioni e teorie. Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, in cartelle sottocartelle, per utilizzarli e recuperarli. Identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto. Identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento. Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Competenze specifiche: - Interagire attraverso le tecnologie digitali - Condividere attraverso le tecnologie digitali - Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. - Collaborare attraverso le tecnologie digitali - Netiquette	Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali e individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto. Condividere dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. Citare correttamente le fonti, attribuire la paternità agli autori dei contenuti digitali e saper redigere una sitografia. Compilare test, questionari e giochi didattici in formato digitale. Partecipare al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di servizi e dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme dedicate. Creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone. Modificare le impostazioni di condivisione. Illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo. Usare e illustrare ai pari i mezzi di comunicazione digitali più appropriati per un determinato contesto. Conoscere e adattare le norme comportamentali più appropriate per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali.

	Utilizzare le opportunità offerte dalle principali tecnologie digitali per esercitare la cittadinanza attiva. Proteggere la propria reputazione online. Controllare i dati che produce attraverso svariati strumenti, ambienti e servizi digitali.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI Competenze specifiche: - Sviluppare contenuti digitali. - Rielaborare e integrare contenuti digitali. - Licenze e copyright. - Programmare	Realizzare testi con programmi di videoscrittura (Microsoft, Google, OpenSource, etc.). Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno (Paint, Gsuite, Tinkercad, ecc.). Creare diagrammi, mappe e schemi per studiare, programmare e progettare utilizzando applicativi e software. Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video, usare la piattaforma GSUITE e/o programmi simili (Powerpoint, Canva, Keynote, Prezi, Padlet, siti web, ecc.), come supporto al proprio apprendimento. Realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni ecc ...) curandone contenuto e veste grafica. Realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online. Modificare, perfezionare ed integrare informazioni e contenuti in un sistema di conoscenze preesistente, creandone di nuovi, originali e rilevanti. Adattare gli strumenti scelti all'espressione del proprio punto di vista. Illustrare i propri lavori con un linguaggio corretto e funzionale. Comprendere come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali. Progettare e sviluppare sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.
SICUREZZA	Proteggere i propri dispositivi e i propri contenuti digitali applicando password.

Competenze specifiche: - Protezione dei dispositivi - Protezione dei dati personali e privacy - Protezione della salute e del benessere - Protezione dell'ambiente	Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password. Scegliere con consapevolezza misure di sicurezza adeguate al salvataggio del proprio lavoro, e suggerirle al proprio gruppo cooperativo. Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. Individuare e applicare le clausole sulla privacy previste da applicativi e ambienti di navigazione. Scegliere modalità di protezione del proprio benessere psicofisico, applicando criteri di selezione di applicativi e siti. Denunciare agli adulti di riferimento le potenziali minacce ravvisate nella navigazione o nell'uso degli applicativi. Conoscere cos'è il Cyberbullismo, riconoscerne e denunciarne all'adulto le manifestazioni fondamentali in rete. Essere consapevole dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (chat, social network, e- mail) e attuare comportamenti di prudenza e protezione adeguati a riguardo. Essere consapevole delle norme e delle Leggi che regolano il corretto utilizzo di chat, social network e siti web, attuando comportamenti sociali corretti, nel rispetto del prossimo e della Legge n°71 in materia di cyberbullismo. Essere consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
PROBLEM SOLVING Competenze specifiche: - Risolvere problemi tecnici - Identificare bisogni e risposte tecnologiche - Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali - Identificare divari di competenza digitale	Valutare i problemi tecnici derivanti dall'utilizzo degli ambienti digitali e dei dispositivi. Diagnosticare ed eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento.

	Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il linguaggio visivo, la comunicazione digitale e il coding. Nel lavoro cooperativo, contribuire in modo efficace alla soluzione di problemi tecnici nell'uso di dispositivi e ambienti digitali. Riconoscere le anomalie e segnalarle come tali. Nel lavoro cooperativo, proporre strumenti informatici e ambienti digitali utili all'esecuzione delle consegne. Illustrare modalità diverse per supportare gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali.			
SEZIONE B: Livelli di padronanza al termine del Primo Ciclo di Istruzione				
Competenze specifiche	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI Saper ricercare le informazioni in rete.	L'alunna/o: sa effettuare qualche ricerca on line per mezzo di motori di ricerca, se opportunamente guidato dall'insegnante.	L'alunna/o: sa accedere all'informazione on line, localizzare le informazioni, salvare e recuperare i contenuti (testo e immagini).	L'alunna/o: sa accedere alle informazioni on line autonomamente, effettuare ricerche, localizzare e selezionare le informazioni, raccogliere, comprendere in modo critico le informazioni, salvare, organizzare, recuperare informazioni e dati.	L'alunna/o: sa accedere all'informazione online, effettuare ricerche, localizzare l'informazione rilevante, selezionare in modo efficace le risorse, navigare tra diverse fonti online. Sa valutare in modo critico, manipolare e organizzare informazioni e dati.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Saper interagire con le tecnologie	Può interagire con gli altri utilizzando essenziali strumenti di comunicazione se guidato dall'insegnante.	Interagisce con gli altri utilizzando essenziali strumenti di comunicazione. Conosce le fondamentali norme di comportamento che si usano quando si comunica con strumenti digitali. Sa condividere con gli altri file e contenuti attraverso semplici mezzi tecnologici.	Interagisce con altri utilizzando molteplici mezzi digitali; condivide informazioni e contenuti; collabora e usa le tecnologie per i lavori in gruppo. È consapevole dei rischi e benefici relativi all'identità digitale.	Interagisce con autonomia e consapevolezza utilizzando una gamma variegata di dispositivi digitali e applicazioni. Conosce i principi dell'etichetta digitale.

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI Sa creare contenuti multimediali	È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini) se guidato.	È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini). È capace di modificare/rielaborare in maniera essenziale quanto prodotto da altri.	Può produrre contenuti digitali di differente formato (testi, tabelle, immagini, schemi...). Può editare, rifinire e modificare contenuti che lui o altri hanno prodotto. Sa cosa si intende per copyright.	Sa creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia, video, musica, titoli e didascalie; sa editare contenuti prodotti in prima persona o da altri. Sa esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.
SICUREZZA E PROBLEM SOLVING	Con la supervisione dell'insegnante sa prendere le fondamentali misure per proteggere i propri strumenti (password e antivirus); sa che la tecnologia può influenzare la sua salute, se male usata. Sa che cosa è il Cyberbullismo. Partecipa alle produzioni collaborative digitali.	Sa proteggere i propri strumenti ed è consapevole dei rischi in rete e delle minacce; sa che alcuni messaggi possono nascondere delle truffe. Se guidato comprende l'impatto positivo e negativo della tecnologia sull'ambiente. Collabora alle produzioni digitali di gruppo.	Sa identificare i siti certificati, proteggere i propri dispositivi e i dati personali. Sa che deve rispettare la privacy altrui. Conosce i rischi legati all'utilizzo della rete e i suoi possibili effetti sull'uomo e sull'ambiente. Partecipa, collabora in modo autonomo alle produzioni digitali.	Sa proteggere i propri strumenti, i propri dati personali; è consapevole dei rischi in rete e delle minacce, del Cyberbullismo e del rispetto della privacy. È consapevole dei rischi fisici e psicologici che un uso prolungato/errato dei mezzi digitali può provocare. Partecipa, collabora e utilizza in modo autonomo e responsabile gli strumenti digitali.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E DI IMPARARE AD IMPARARE

DESCRIZIONE DELLA COMPETENZA
È la capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

PROGRESSIONE DELLA COMPETENZA		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
La/Il bambina/o organizza le esperienze in procedure e schemi mentali per orientarsi in situazioni simili. Usa i concetti spazio-temporali per selezionare e sistemare le sequenze fondamentali di esperienze quotidiane. Sistema i dati senso-percettivi mediante semplici e globali criteri di classificazione e relazione di quantità, forma, dimensione	L'alunna/o ristruttura le proprie conoscenze e ne trae deduzioni. Identifica aspetti essenziali e interrelazioni di concetti e informazioni. Giunge a sintesi tratte da diversi fonti di informazione. Esprime valutazioni generiche sulle informazioni/argomentazioni	L'alunna/o rielabora i concetti secondo criteri di astrazione logico-deduttivi. Costruisce modelli, mappe concettuali da utilizzare in situazioni simili e diverse. Memorizza regole, procedure in funzione di percorsi ulteriori. Coglie autonomamente nessi e relazioni complesse. Ha consapevolezza dei propri tempi e stili di apprendimento. Organizza il proprio studio mediante una gestione efficace del proprio tempo. Mostra autonomia nella ricerca delle fonti. Sa utilizzare uno studio personale per memorizzare ed approfondire. Esprime valutazioni autonome ed approfondite
CORRISPONDENZA DISCIPLINARE		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Tutti i campi d'esperienza	Tutte le discipline	Tutte le discipline

SCUOLA DELL'INFANZIA

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

SEZIONE A: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUCLEO FONDANTE

All'età di 5 anni

GESTIRE IL PROPRIO APPRENDIMENTO, IL TEMPO E LE INFORMAZIONI (IMPARARE AD IMPARARE)

Competenze specifiche:

La/Il bambina/o è in grado di:

Rispondere a domande su un testo o su un video.

- acquisire ed interpretare l'informazione; - individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. - organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in narrazioni (racconti orali, letture, filmati ...) con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. Conoscere e riferire eventi della storia personale familiare, tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita. Utilizzare le informazioni possedute per analizzare problemi di esperienza quotidiana legati al vissuto attraverso il ragionamento collettivo e i dati raccolti. Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo raccontato/letto dall'adulto o visionato (video, storie, immagini ...); costruire sintesi di narrazioni rappresentando le sequenze principali attraverso il disegno o la drammatizzazione; riordinare le sequenze di una narrazione. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.
LAVORARE CON GLI ALTRI IN MANIERA COSTRUTTIVA (COMPETENZA SOCIALE) Competenze specifiche: - Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. - Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.	Interagire costruttivamente con i compagni di gioco e di lavoro. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. Lavorare in gruppo valorizzando la propria produzione e quella degli altri. Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse e rispettarli.
FAVORIRE IL PROPRIO BENESSERE FISICO, EMOTIVO E SOCIALE (COMPETENZA SOCIALE) Competenze specifiche: - assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.	Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza delle persone, delle cose, degli animali, nel gioco e nel lavoro. Riconoscere emozioni e sentimenti sugli altri ed esprimerli in modo appropriato. Passare progressivamente da un linguaggio egocentrico a un linguaggio socializzato. Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale.

CAPACITÀ DI RIFLETTERE SU SÈ STESSI (COMPETENZA PERSONALE) Competenze specifiche: - Manifestare il senso dell'identità personale attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti.		Riconoscere lo schema corporeo individuando e denominando le varie parti che lo compongono. Riprodurre graficamente l'immagine di sé. Riferire verbalmente esperienze che riguardano la propria storia familiare e personale. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. Ricostruire le esperienze vissute e riflettere su di esse con la guida dell'insegnante. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno controllando il comportamento.		
CAPACITÀ DI MANTENERSI RESILIENTI (COMPETENZA PERSONALE) Competenze specifiche: - Sviluppare progressivamente la capacità di riconoscere le proprie emozioni e di gestire la frustrazione. - Sviluppare progressivamente la capacità di sentirsi a proprio agio e di avere un atteggiamento aperto di fronte a idee, approcci e informazioni nuovi. - Superare gradualmente la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.		Gestire correttamente la frustrazione. Affrontare le difficoltà con impegno, costanza e ottimismo. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.		
SEZIONE B: livelli di padronanza al termine della Scuola dell'Infanzia				
Competenze specifiche	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
IMPARARE AD IMPARARE Gestire il proprio apprendimento, il tempo e le informazioni.	La/ll bambina/o opportunamente guidato è in grado di partecipare alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione; mettere in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante.	La/ll bambina/o in modo abbastanza autonomo è in grado di individuare relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali, relazioni funzionali, relazioni topologiche, ecc.).	La/ll bambina/o in autonomia è in grado di individuare spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali, funzionali, topologiche, ecc.) e darne	La/ll bambina/o individua in modo autonomo e costruttivo relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali, funzionali, topologiche, ecc.) e ne ottiene modelli per interpretare la realtà.

	Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere e applica la risposta indicata dall'adulto.		semplici spiegazioni.	
COMPETENZA SOCIALE Lavorare con gli altri in maniera costruttiva.	Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolo gruppo comunicando mediante azioni o parole-frasi; partecipa ai giochi collettivi o al lavoro di gruppo richiedendo la mediazione dell'adulto.	Partecipa ai giochi collettivi o al lavoro di gruppo scambiando informazioni e intenzioni.	Partecipa attivamente nel gioco e nel lavoro, interagendo positivamente con tutti i compagni e gli adulti; presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto.	Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando nel lavoro di gruppo; presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà di propria iniziativa.
COMPETENZA SOCIALE Favorire il proprio benessere fisico, emotivo e sociale	Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi se sollecitato dall'adulto.	Esprime i propri bisogni attraverso enunciati minimi comprensibili.	Esprime i propri bisogni con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente; prendere parte alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano sé stesso.	Esprime le proprie esigenze e i propri sentimenti in modo adeguato e con lessico appropriato; partecipare alle conversazioni intervenendo correttamente con l'ascolto e i contributi degli altri; individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, evitarli e sa riferirne ai compagni.
COMPETENZA PERSONALE Capacità di riflettere su sé stessi.	Coglie le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e li modifica dietro sua sollecitazione. Esprime i propri sentimenti e bisogni.	Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna spontaneamente a modificarli. Guidato dall'adulto riconosce le proprie emozioni e	Controlla le proprie emozioni e gestisce correttamente la frustrazione. Ascolta e rispetta anche le emozioni degli altri. Pone domande e riconosce persone ed	Riconosce le proprie le altrui emozioni e i loro effetti, le gestisce dimostrando capacità di autocontrollo e adattabilità. Pone domande, riconosce persone appartenenti alla

	Conosce la propria identità e la propria storia personale e familiare; conosce la tradizione della famiglia e della comunità e le sa mettere a confronto.	sentimenti. Riconosce e controlla le proprie emozioni nelle varie attività (gioco strutturato e non). Pone domande su di sé, sulla propria storia personale e familiare.	elementi appartenenti alla propria storia e alla realtà che lo circonda.	propria storia e sviluppa il senso dell'identità personale e familiare.
COMPETENZA PERSONALE Capacità di mantenersi resilienti	Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere; applicare la risposta suggerita dall'adulto.	Pone domande su procedure da seguire o problemi da risolvere, applicare la risposta suggerita dall'adulto e generalizzare l'azione a procedure analoghe.	Di fronte a una procedura o a un problema nuovo, prova le soluzioni note e, se falliscono, tentarne di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.	Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiedere la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, se richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato e motivare le scelte intraprese.

SNODI DI PASSAGGIO TRA SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLA PRIMARIA

Si devono considerare come prerequisiti di ancoraggio le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia o attraverso esperienze di tipo informale. Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E DI IMPARARE AD IMPARARE

Con il supporto di un adulto:

- La/ Il bambina/o gioca in modo creativo con gli altri bambini.
- Si mostra collaborativo con adulti e coetanei.
- Presta aiuto ai compagni.
- Manifesta il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione adeguata delle proprie esigenze e dei propri sentimenti.
- Accetta e rispetta le regole della vita scolastiche (bambini, adulti, oggetti, ambienti...).

SCUOLA PRIMARIA

AMBITO DISCIPLINARE: TUTTE LE DISCIPLINE

SEZIONE A: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUCLEO FONDANTE

Al termine della V primaria

GESTIRE IL PROPRIO APPRENDIMENTO, IL TEMPO E LE INFORMAZIONI (IMPARARE AD IMPARARE) Competenze specifiche: - Acquisire e interpretare informazioni, individuarne collegamenti e relazioni e trasferirle in altri contesti. - Organizzare il proprio apprendimento, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie, del proprio metodo di studio e di lavoro. - Organizzare il proprio apprendimento, sia individualmente che in gruppo, a seconda dello scopo, scegliendo gli strumenti più adatti e procedendo valutando costantemente il proprio lavoro e, ove necessario, cercando consigli, informazioni e sostegno.	L'alunna/o è in grado di: ricavare informazioni da fonti diverse (es: testimonianze, reperti, documenti...). Accrescere progressivamente l'utilizzo della terminologia specifica dei diversi linguaggi disciplinari. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi. Utilizzare strategie per l'elaborazione, l'analisi e la sintesi di dati e informazioni. Individuare collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi. Inferire il significato di termini non noti in base al contesto. Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi. Organizzare il lavoro scolastico in base al tempo, agli strumenti e alle informazioni a disposizione. Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale.
LAVORARE CON GLI ALTRI IN MANIERA COSTRUTTIVA (COMPETENZA SOCIALE) Competenze specifiche: - Sviluppare modalità consapevoli di collaborazione, rispetto della diversità degli altri e delle loro esigenze. - Manifestare disponibilità sia a superare i pregiudizi, sia a raggiungere compromessi.	Sviluppare progressivamente la capacità di interagire con gli altri con autocontrollo, empatia e ottimismo. Assumere incarichi, svolgere compiti, collaborare con gli altri apportando il proprio contributo per il raggiungimento degli obiettivi prefissati. Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle. Partecipare alla costruzione delle regole di convivenza in classe e nella scuola. Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale.

	Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. Rispettare materiale e attrezzature proprie e comuni.			
FAVORIRE IL PROPRIO BENESSERE FISICO, EMOTIVO E SOCIALE (COMPETENZA SOCIALE) Competenze specifiche: - Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali delle diverse forme di linguaggio per entrare in relazione con gli altri, praticando attivamente il fair play come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.	Osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita. Assumere atteggiamenti di cura e rispetto verso sé stessi, gli altri, l'ambiente e le cose.			
CAPACITÀ DI RIFLETTERE SU SÉ STESSI (COMPETENZA PERSONALE) Competenze specifiche: - Sviluppare progressivamente la capacità di riflettere su sé stessi, di riconoscere i propri limiti e le proprie potenzialità, di distinguere e gestire le proprie emozioni.	Mettere in sequenza le fasi del lavoro realizzato. Individuare gli aspetti positivi e quelli critici del lavoro proprio e altrui. Esplicitare i motivi delle scelte operate. Esprimere i propri bisogni e le proprie preferenze. Organizzare il proprio lavoro e i propri impegni in relazione alle proprie attitudini, conoscenze, capacità. Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità.			
CAPACITÀ DI MANTENERSI RESILIENTI (COMPETENZA PERSONALE) Competenze specifiche: - Sviluppare progressivamente la capacità di riconoscere le proprie emozioni e di gestire la frustrazione. - Sviluppare progressivamente la capacità di sentirsi a proprio agio e di avere un atteggiamento aperto di fronte a idee, approcci e informazioni nuovi. - Superare gradualmente la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.	Sviluppare progressivamente le capacità di concentrarsi, gestire la complessità, riflettere criticamente e prendere decisioni. Riconoscere le proprie emozioni e controllare le proprie reazioni di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi.			
SEZIONE B: livelli di padronanza al termine della Scuola Primaria				
Competenze specifiche	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
IMPARARE AD IMPARARE Gestire il proprio	L'alunna/o opportunamente guidata/o individua con qualche	L'alunna/o in modo abbastanza	L'alunna/o in autonomia individua con chiarezza il compito che	L'alunna/o in piena autonomia individua con chiarezza il

apprendimento, il tempo e le informazioni.	difficoltà il semplice compito assegnato e lo completa se sollecitato, utilizza conoscenze ed esperienze in contesi noti.	autonomo individua il compito assegnato avvalendosi anche dei suggerimenti e delle indicazioni dell'insegnante e dei compagni, utilizza conoscenze ed esperienze in contesi noti.	deve svolgere e si impegna a portarlo a termine nel rispetto dei tempi, utilizza conoscenze ed abilità per nuovi apprendimenti e applicarli in diversi contesti.	compito che deve svolgere, anche se complesso, si impegna a portarlo a termine in modo responsabile e consapevole, recupera conoscenze ed abilità necessarie al raggiungimento dell'obiettivo e le sa utilizzare in contesti diversi in modo efficace e creativo.
COMPETENZA SOCIALE Lavorare con gli altri in maniera costruttiva.	Collabora in piccoli gruppi, solo se sollecitato, rispettando poco le regole e il punto di vista altrui.	Collabora, in piccoli gruppi, apportando un contributo personale essenziale e rispettando le regole con qualche discontinuità.	Collabora rispettando le regole e i diversi punti di vista e gestisce le interazioni sociali.	Collabora nel pieno rispetto delle regole e dei diversi punti di vista e gestisce autonomamente le interazioni sociali mostrando capacità di negoziazione.
COMPETENZA SOCIALE Favorire il proprio benessere fisico, emotivo e sociale.	Riconosce i comportamenti di cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente che lo circonda.	Riconosce i comportamenti di cura e rispetto di sé, degli altri, dell'ambiente che lo circonda e li mette in pratica.	Si impegna nella cura e nel rispetto di sé, degli altri, dell'ambiente che lo circonda.	Ha rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente circostante, nei vari contesti di vita e riconosce l'importanza di questo comportamento.
COMPETENZA PERSONALE Capacità di riflettere su sé stessi.	Riflette sul proprio percorso solo se sollecitato.	È consapevole del suo processo di apprendimento e riflettere sul proprio percorso.	È consapevole del suo processo di apprendimento e sa valutare il proprio lavoro.	È pienamente consapevole del suo processo di apprendimento e sa valutare coscientemente il proprio lavoro.
COMPETENZA PERSONALE Capacità di mantenersi resilienti.	Riesce a identificare alcuni punti di forza e debolezza, non sempre gestiti in modo adeguato; riconosce le conseguenze delle proprie azioni.	Inizia a identificare punti di forza e di debolezza e cercare di gestirli; riconosce le conseguenze delle proprie azioni.	Riconosce le proprie risorse e capacità e iniziare a saperli gestire; accetta sconfitte, frustrazioni, contrarietà, difficoltà, senza reazioni	È pienamente consapevole delle proprie capacità e dei propri punti deboli e li sa gestire; accetta con equilibrio sconfitte, frustrazioni,

			esagerate, sia fisiche che verbali.	insuccessi, individuandone anche le possibili cause e i possibili rimedi.
--	--	--	-------------------------------------	---

SNODI DI PASSAGGIO TRA SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Si devono considerare come prerequisiti di ancoraggio le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola primaria o attraverso esperienze di tipo informale. Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E DI IMPARARE AD IMPARARE

- L'alunna/o ha cura e rispetto di sé, degli altri, degli oggetti e dell'ambiente.
- Conosce, accetta, rispetta le regole condivise.
- Dimostra impegno, partecipazione senso di responsabilità per le attività proposte.
- Comunica, coopera nella classe partecipando attivamente alle attività di lavoro e di gioco, anche chiedendo e prestando aiuto.
- Analizza casi, formula ipotesi e suggerisce risposte.
- Applica strategie di studio, pone domande pertinenti e organizza le informazioni ottenute.
- Autovaluta il proprio processo di apprendimento con senso critico.
- Organizza il proprio apprendimento in ragione di tempo e di risorse stabili.
- Assume responsabilmente atteggiamenti/ruoli e sviluppa comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.
- Assume atteggiamenti responsabili e rispondenti a sani stili di vita.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

AMBITO DISCIPLINARE: TUTTE LE DISCIPLINE

SEZIONE A: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUCLEO FONDANTE	Al termine della classe III di scuola secondaria di I grado
GESTIRE IL PROPRIO APPRENDIMENTO, IL TEMPO E LE INFORMAZIONI (IMPARARE AD IMPARARE) Competenze specifiche: - Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro. - Ricavare da fonti diverse informazioni utili per i propri scopi e individuare collegamenti e relazioni. - Rielaborare e trasformare testi di varie tipologie, sintetizzandoli in scalette, riassunti, mappe, schemi... e	L'alunna/o è in grado di: perseverare nell'apprendimento e organizzarlo in modo consapevole e autonomo. Leggere, comprendere ed analizzare un testo; leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle. Rielaborare e sintetizzare anche con utilizzo di scalette, riassunti, semplici mappe e strategie di memorizzazione. Ricavare da fonti diverse (schedari, dizionari, motori di ricerca, testimonianze e reperti) informazioni utili per i propri scopi, confrontarle e selezionarle.

collegando le nuove informazioni apprese a quelle già possedute.	Confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse; selezionarle in base allo scopo e all'utilità; collegarle con quelle possedute; rielaborarle individuando legami e costruendo quadri di sintesi (scalette, riassunti, mappe, schemi, ...). Utilizzare strategie per la loro memorizzazione; riutilizzarle nella pratica quotidiana o in altri contesti relativi allo studio. Correlare conoscenze di diverse aree disciplinari costruendo semplici collegamenti e quadri di sintesi. Mantenere la concentrazione sul compito per i tempi necessari. Descrivere i propri percorsi di azione indicando la successione delle operazioni compiute ed utilizzando i feedback per il rinforzo positivo e/o i possibili miglioramenti. Esprimere l'autovalutazione del proprio lavoro in termini di risultati e di percorsi. Organizzare i propri impegni nel rispetto dei tempi a disposizione e disporre del materiale a seconda dell'orario settimanale e dei carichi di lavoro.
LAVORARE CON GLI ALTRI IN MANIERA COSTRUTTIVA (COMPETENZA SOCIALE) Competenze specifiche: - Assumere responsabilmente, a partire dall'ambito scolastico, atteggiamenti e ruoli e sviluppare comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. - Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali delle diverse forme di linguaggio per entrare in relazione con gli altri, praticando attivamente il fair play come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. - Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, la consapevolezza di sé, l'autocontrollo, il rispetto delle diversità, il confronto responsabile, la comunicazione assertiva. - Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza.	Sviluppare attitudine alla collaborazione e cooperazione: lavorare in gruppo manifestando tolleranza e rispettando i diversi punti di vista, le diversità sociali, etniche, culturali e fisiche. Favorire un clima empatico imparando a mettersi nei panni dell'altro. Agire in contesti formali e informali rispettando le regole della convivenza civile, le differenze sociali, di genere, di provenienza. Prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà. Rispettare il regolamento della classe e le norme generali della vita della scuola. Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva. Contribuire alla formulazione di proposte per migliorare alcuni aspetti dell'attività scolastica. Comunicare bene agli altri il proprio punto di vista e imparare ad ascoltare quello che gli altri hanno da dire.

	Sviluppare abilità negoziali: affrontare e risolvere i conflitti trasformandoli in situazioni collaborative (controllare il comportamento, il tono della voce, mantenere la calma, ascoltare attentamente e rispettare le opinioni altrui anche se non condivise, essere disposti a cambiare idea e a trovare una soluzione condivisa). Sviluppare capacità di mediazione (prestare attenzione alle ragioni delle parti in conflitto senza farsi coinvolgere emotivamente, fare in modo che le parti si ascoltino in modo rispettoso, aiutarle a trovare una soluzione condivisa).
FAVORIRE IL PROPRIO BENESSERE FISICO, EMOTIVO E SOCIALE (COMPETENZA SOCIALE) Competenze specifiche: - Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali delle diverse forme di linguaggio per entrare in relazione con gli altri, praticando attivamente il fair play come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.	Adottare comportamenti e abitudini corretti, per favorire e mantenere la salute psico-fisica. Adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. Essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcol).
CAPACITÀ DI RIFLETTERE SU SÉ STESSI (COMPETENZA PERSONALE) Competenze specifiche: - Sviluppare progressivamente la capacità di riflettere su sé stessi, di riconoscere i propri limiti e le proprie potenzialità, di distinguere e gestire le proprie emozioni. - Riconoscersi come persona in grado di agire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.	Utilizzare strategie di autocorrezione. Descrivere alcune delle proprie modalità di apprendimento. Riflettere sul percorso svolto e giustificare le scelte operate. Riflettere su sé stesso, comprendere al meglio i propri pensieri e la propria identità. Dare il proprio contributo nei contesti in cui si è chiamati ad intervenire, collaborando con i compagni e rispettandone le opinioni. Comprendere che facciamo parte di uno o più sistemi che si intersecano tra loro (scuola-famiglia-lavoro) all'interno dei quali dobbiamo relazionarci e integrarci nel rispetto di regole condivise e obiettivi comuni.
CAPACITÀ DI MANTENERSI RESILIENTI (COMPETENZA PERSONALE) Competenze specifiche: -Essere in grado di far fronte alle incertezze e alla complessità.	Gestire l'incertezza, i cambiamenti, gli ostacoli, lo stress. Controllare le proprie reazioni di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi, adottando modalità assertive di comunicazione. Gestire in modo consapevole le situazioni competitive, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta. Riflettere criticamente e prendere decisioni.

		Risolvere problemi via via più complessi e affrontare situazioni problematiche personali e non servendosi del pensiero logico-matematico.		
		Lavorare in autonomia e cercare sostegno quando opportuno.		
SEZIONE B: Livelli di padronanza al termine del Primo Ciclo di istruzione				
Competenze specifiche	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
IMPARARE AD IMPARARE Gestire il proprio apprendimento, il tempo e le informazioni.	L'alunna/o opportunamente guidata/o è in grado di ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti note per i propri scopi; fare collegamenti tra le nuove informazioni e quelle già possedute solo con domande stimolo dell'insegnante; grazie all'organizzazione gestita dall'adulto rispetta i tempi di lavoro assegnati.	L'alunna/o in modo abbastanza autonomo è in grado di ricavare e selezionare per i propri scopi informazioni da fonti diverse; collegare le informazioni nuove a quelle già possedute; portare a termine le attività assegnate non sempre nei tempi previsti; applicare basilari strategie di studio e di autocorrezione.	L'alunna/o in autonomia è in grado di ricavare e selezionare per i propri scopi informazioni da fonti diverse; formulare sintesi e tabelle collegando le informazioni nuove a quelle già possedute; portare a termine le attività assegnate nei tempi previsti; applicare strategie di studio e di autocorrezione; pianificare il proprio lavoro; organizzare correttamente il proprio lavoro e portarlo a termine nel rispetto dello scopo e dei tempi e valutarne i risultati.	L'alunna/o in piena autonomia è in grado di ricavare informazioni da fonti diverse e le seleziona in modo consapevole; organizzare informazioni; collegando quelle già possedute con le nuove anche provenienti da fonti diverse; portare a termine le attività assegnate con precisione rispettando i tempi di consegna; pianificare il proprio lavoro e individuare le priorità.
COMPETENZA SOCIALE Lavorare con gli altri in maniera costruttiva.	Lavora in gruppo ma non di assumere gli incarichi decisi dal gruppo; tollera convinzioni/opinioni diverse dalle proprie.	Lavora in gruppo partecipando quasi sempre alle attività proposte ma collabora solo se spronato da chi è più motivato; assume con qualche esitazione gli incarichi decisi dal gruppo, (non sempre rispetta i ruoli di lavoro dei partecipanti e	Lavora in gruppo contribuendo al raggiungimento degli obiettivi comuni apportando contributi originali, assumendo gli incarichi decisi dal gruppo, rispettando i ruoli di lavoro dei partecipanti e	Lavora in gruppo contribuendo costantemente e attivamente al raggiungimento degli obiettivi comuni apportando contributi originali e personali, assumendo con responsabilità gli incarichi

		accetta le decisioni della maggioranza); tollera convinzioni/opinioni diverse dalle proprie sforzandosi di assumere il punto di vista dell'altro.	accettando le decisioni della maggioranza; accetta convinzioni/opinioni diverse dalle proprie sostenendo il proprio punto di vista e ribattendo agli argomenti degli altri con argomentazioni.	decisi dal gruppo, rispettando coscienziosamente i ruoli di lavoro dei partecipanti e accettando diligentemente le decisioni della maggioranza; sostiene il proprio punto di vista ma è disponibile a cambiarlo alla luce di opinioni diverse dalle proprie perché comprende le ragioni degli altri.
COMPETENZA SOCIALE Favorire il proprio benessere fisico, emotivo e sociale	Comprende l'importanza di condurre una vita attenta alla salute fisica e mentale e ne applica alcuni comportamenti corrispondenti dietro sollecitazione dell'adulto.	Comprende l'importanza di condurre una vita attenta alla salute fisica e mentale e ne applica i principali comportamenti corrispondenti.	Comprende consapevolmente l'importanza di condurre una vita attenta alla salute fisica e mentale e ne applica i comportamenti corrispondenti.	Comprende e applica responsabilmente l'importanza di condurre una vita attenta alla salute fisica e mentale.
COMPETENZA PERSONALE Sviluppare la capacità di riflettere su sé stessi.	Identifica le proprie capacità e i propri punti deboli in modalità guidata.	Identifica le proprie capacità e i propri punti deboli.	Identifica le proprie capacità e i propri punti deboli; è consapevole delle proprie abilità e dei propri limiti e inizia a saperli gestire.	Identifica le proprie capacità e i propri punti deboli; ha piena consapevolezza delle proprie abilità e dei propri limiti e mostra capacità di saperli gestire; regola il proprio lavoro in base a feedback interni ed esterni valutandone i risultati.
COMPETENZA PERSONALE Capacità di mantenersi resilienti.	Vince le difficoltà dovute a semplici situazioni impreviste, cercando soluzioni se guidata/o.	Vince le difficoltà e il disorientamento dovuto alle situazioni impreviste	Gestisce il disorientamento di fronte a situazioni impreviste cercando l'aiuto di	Elabora il disorientamento di fronte a situazioni impreviste

		accettando i suggerimenti di adulti e compagni.	adulti e compagni.	e cerca soluzioni opportune applicando il problem solving.
--	--	---	--------------------	--