



# ISTITUTO COMPRENSIVO CAPOL D.D.

**SCUOLA CON PERCORSI AD INDIRIZZO MUSICALE**

PLESSO SCUOLA SECONDARIA I GRADO: "G. Mazzini" tel. 0823.452954

PLESSI SCUOLA PRIMARIA E INFANZIA: "N. Green" tel. 0823.422239

PLESSO SCUOLA DELL'INFANZIA: "VIA MILANO" tel. 0823.457980

Ambito Campania 0007 – DR Campania – Ambito CE-7 – Distretto di appartenenza 014



English Qualifications

# Curricolo Verticale

## A.S. 2024/2025

## INDICE

Premessa	pag. 3
Competenze da promuovere	pag. 5
Profilo delle competenze in uscita	pag. 7
Traguardi per lo sviluppo delle competenze	pag. 11
Conoscenze e abilità delle competenze chiave	Pag. 22
Metodologie STEM	Pag.53
La valutazione	pag. 42

## PREMESSA

*Il Curricolo d'Istituto rappresenta il cuore del Piano dell'Offerta Formativa, vuole valorizzare e dare significato anche a tutto il percorso formativo, ed è inoltre in continua evoluzione grazie ad un costante aggiornamento che accoglie e fa sue interpretando in termini di contenuti e abilità, le continue sfide a cui la scuola oggi è chiamata a rispondere, non ultime le discipline STEM*

*Il curricolo verticale del nostro istituto è organizzato per competenze chiave europee ed è elaborato sulla base delle Indicazioni Nazionali del 2012, dei Nuovi scenari del 22 febbraio 2018 forniti dal MIUR e dal DL n.183 del 7 settembre 2024 relativo all'insegnamento dell'educazione civica. L'educazione civica supera i canoni di una tradizionale disciplina, assumendo più propriamente la valenza di matrice valoriale trasversale per sviluppare processi di interconnessione tra saperi disciplinari ed interdisciplinari. Tutte le discipline, dunque, devono prevedere un percorso formativo integrato per il raggiungimento degli obiettivi previsti dalle Nuove Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica.*

*Proprio in virtù di queste ultime direttive ministeriali, si è provveduto anche ad un'integrazione al documento nella sola sezione dei traguardi ,integrando gli obiettivi da raggiungere in uscita*

*Una sezione specifica è stata dedicata all'integrazione per le discipline STEM , in cui dopo un'ampia presentazione, con riferimenti ai documenti ministeriali e alle linee guida , sono state definite le metodologie per tutti e tre gli ordini di scuola e successivamente si è passati alla definizione di percorsi specifici per la scuola dell'infanzia , per la scuola primaria e per la scuola secondaria di primo grado in cui i nuclei essenziali sono gli stessi ma vengono poi declinati in traguardi, abilità, conoscenze, strumenti e metodologie a seconda della fascia d'età a cui ci si rivolge.*

*Infine si è posta l'attenzione sulla valutazione, per cui ci viene chiesto, nello specifico, per l'accertamento delle acquisizioni delle competenze STEM , di valutare attraverso compiti di realtà e osservazioni sistematiche.*

*La soluzione del compito di realtà, proprio per l'interdisciplinarietà delle discipline STEM, implica da parte dello studente , che vengano utilizzati più apprendimenti tra quelli acquisiti e quindi diventa l'elemento principale su cui si deve basare la valutazione del docente e l'autovalutazione dell'alunno.*

L'elaborazione del curricolo verticale si fonda su:

<p><b>MOTIVAZIONI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Evitare frammentazioni, segmentazioni, ripetitività del sapere;</li> <li>● Tracciare un percorso formativo unitario e coerente;</li> <li>● Costruire una positiva e fattiva comunicazione tra i diversi ordini di scuola del nostro Istituto;</li> <li>● Favorire un clima positivo e stimolante a garanzia di ogni autentico apprendimento.</li> </ul>
<p><b>FINALITÀ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Progettare centrandosi sui bisogni e sulle conoscenze pregresse degli alunni;</li> <li>● garantire un percorso graduale di crescita globale;</li> <li>● favorire l'acquisizione di competenze, abilità, conoscenze e quadri concettuali adeguati alle potenzialità di ciascun alunno;</li> <li>● aggiornare le finalità dell'uomo e del cittadino;</li> <li>● favorire la realizzazione del "progetto di vita" di ciascuno.</li> </ul>
<p><b>METODOLOGIE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Laboratoriale</li> <li>● Euristica</li> <li>● Comunicativa</li> <li>● Ludico-espressiva</li> <li>● Collaborativa</li> <li>● Interdisciplinare</li> <li>● Trasversale</li> <li>● Brainstorming</li> <li>● Peer Tutoring</li> <li>● Problem solving</li> <li>● Ricerca azione</li> <li>● Orienteering</li> <li>● Stem</li> </ul>

IC CAPOL DD - CURRICOLO VERTICALE A.S.2024-2025

## COMPETENZE CHIAVE DA PROMUOVERE

IC CAPOL DD - CURRICOLO VERTICALE A.S.2024-2025

Il 22 maggio 2018 il Consiglio europeo, accogliendo la proposta avanzata il 17 gennaio 2018 dalla Commissione europea, ha varato la *Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente* e l'*Allegato Quadro di riferimento europeo*, che sostituiscono la Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 ridefinendo gli **otto ambiti di competenze chiave**:

- 1) COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- 2) COMPETENZA MULTILINGUISTICA
- 3) COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
- 4) COMPETENZA DIGITALE
- 5) COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
- 6) COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
- 7) COMPETENZA IMPRENDITORIALE

## PROFILO DELLE COMPETENZE IN USCITA

### COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

I DISCORSI E LE PAROLE	LINGUA ITALIANA	
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

### COMPETENZA MULTILINGUISTICA

È la capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta. Richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale.

I DISCORSI E LE PAROLE	LINGUE STRANIERE	
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<p>È in grado di esprimere le prime elementari forme di comunicazione in lingua inglese in semplici contesti</p>	<p>È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.</p>	<p>Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in un'altra lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione</p>

**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**

La Competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. La Competenza in scienze si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda. La Competenza in tecnologia è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani.

LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA	
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Raggruppa e ordina secondo criteri diversi; confronta e valuta quantità: utilizza semplici simboli per registrare; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.	Utilizza le sue conoscenze tematiche e scientifico - tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero logico-scientifico gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio. Utilizza gli strumenti e le tecniche più appropriate per la rappresentazione di semplici elaborazioni.

**COMPETENZA DIGITALE**

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

TUTTE LE DISCIPLINE		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

<p>Utilizza in forma coerente e creativa i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione</p> <p>Descrive situazioni, criticità e propone soluzioni</p> <p>Comunica in forma intenzionale e creativa</p> <p>Condivide con i compagni dispositivi e applicativi a sua disposizione cooperando e collaborando</p>	<p>Utilizza i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione per fruirne in contesti comunicativi e/o produrre propri elaborati da condividere.</p> <p>Ricava informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte, con strumenti autorizzati e procedure suggerite, utilizzando e integrando anche conoscenze ed esperienze personali.</p> <p>Classifica le informazioni rispetto ai criteri dati</p> <p>Interagisce facendo uso di diversi mezzi per la comunicazione e applica i vari aspetti della netiquette ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale. E' consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso inappropriato delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>	<p>Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica.</p> <p>È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> <p>Usa consapevolmente i dispositivi tecnologici, la rete, il cloud e gli applicativi in modo funzionale alle esigenze.</p> <p>Ricerca, interpreta, elabora, valuta criticamente le informazioni e le risorse rintracciate confrontandole tra loro con le proprie conoscenze pregresse e le opinioni degli altri.</p> <p>Progetta e produce artefatti digitali creativi.</p> <p>È consapevole della propria e altrui identità digitale.</p> <p>Conosce e rispetta le regole della pubblicazione e condivisione nel mondo digitale</p> <p>È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso inappropriato delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.(cyberbullismo)</p>
---	--	--

**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo e le arti visive. Presuppone una consapevolezza del retaggio culturale locale, nazionale ed europeo e della sua collocazione nel mondo.

<b>IMMAGINI, SUONI E COLORI LA CONOSCENZA DEL MONDO IL SE' E L'ALTRO</b>			<b>ARTE e IMMAGINE, MUSICA, ED. FISICA, STORIA, RELIGIONE, GEOGRAFIA</b>		
<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>		<b>SCUOLA PRIMARIA</b>		<b>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</b>	
<p>Inizia ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali. Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. In relazione alle proprie potenzialità si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.</p>		<p>Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.</p>		<p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.</p>	

**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE .**

E' la capacità di costruire un sistema di regole, di comportamenti, di atteggiamenti che aiutino a vivere bene con se stessi e con gli altri, al fine di costruire rapporti positivi

È l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia

a livello individuale che in gruppo

<b>TUTTE LE DISCIPLINE</b>		
<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</b>



<p>Possiede una ricchezza di conoscenze dichiarative e procedurali ed è in grado di ricercare nuove informazioni.</p> <p>È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati.</p> <p>Condivide le emozioni con i pari, interagisce rispettandone le diversità.</p>	<p>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.</p> <p>Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p> <p>Condivide le emozioni con i pari, interagisce rispettandone le diversità</p>	<p>Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti.</p> <p>Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</p> <p>Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.</p> <p>Orienta le proprie scelte in modo consapevole.</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p> <p>Condivide le emozioni con i pari, interagisce rispettandone le diversità</p>
---	--	---

**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

Concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi.

**TUTTE LE DISCIPLINE**

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
----------------------	-----------------	------------------------------

<p>Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione. Sa chiedere aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto a misurarsi con le novità.</p>	<p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.</p>	<p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p>
---	--	---

**COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**

Includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario.

**TUTTE LE DISCIPLINE**

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<p>Riflette si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei diversi contesti. Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente in cui vive</p>	<p>Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita</p>	<p>Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie opinioni con sensibilità. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi formali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.</p>

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

<p><b>I DISCORSI E LE PAROLE</b></p>	<p><b>ITALIANO</b></p>
--------------------------------------	------------------------



SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<p>Sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce e precisa il proprio lessico</p> <p>Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti e pensieri, attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.</p> <p>Ascolta e comprende la lettura di storie, racconta e inventa narrazioni.</p> <p>Chiede e offre spiegazioni.</p> <p>Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso attività grafiche anche utilizzando le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	<p>Ascolta testi di vario tipo, mostrando di saperne cogliere il senso globale, la tipologia testuale, le informazioni principali e lo scopo.</p> <p>Racconta esperienze, sentimenti e contenuti, legati al proprio vissuto o di fantasia, in modo coerente e corretto.</p> <p>Legge in modalità silenziosa ed ad alta voce testi di vario genere, in modo espressivo, raggruppando le parole legate dal significato, usando opportunamente le pause e l'intonazione, per permettere a chi ascolta di capire.</p> <p>Interagisce su esperienze di vario tipo nei diversi contesti comunicativi.</p> <p>Produce sintesi e testi di tipo diverso sulla base di schemi prestabiliti</p> <p>Amplia il proprio patrimonio lessicale sulla base delle esperienze vissute, delle letture e di attività specifiche.</p> <p>Conosce ed applica le principali convenzioni ortografiche e morfosintattiche.</p> <p>Riflette sugli errori segnalati dall'insegnante allo scopo di correggerli</p>	<p>Ascolta e comprende testi di vario tipo, riconoscendone lo scopo, la fonte, l'argomento, le informazioni principali, le intenzioni ed il punto di vista dell'emittente.</p> <p>Comunica, interagendo con efficacia, pertinenza e coerenza, in diverse situazioni, anche on line, maturando la consapevolezza che il dialogo ha un grande valore civile per collaborare con gli altri e fornendo un positivo contributo personale.</p> <p>Narra esperienze ed eventi; descrive luoghi, oggetti e persone; espone argomenti di studio, utilizzando supporti specifici ed un registro linguistico adeguato all'argomento ed alla situazione.</p> <p>Legge e comprende testi di vario tipo ricavandone le informazioni implicite ed esplicite.</p> <p>Arricchisce il proprio patrimonio lessicale sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche.</p> <p>Scrive correttamente sintesi e testi di tipo diverso, adeguati allo scopo e al destinatario, realizzando opportune scelte lessicali.</p> <p>Padroneggia e applica le conoscenze fondamentali relative alla morfologia, all'organizzazione logica e sintattica della frase semplice e complessa.</p>

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

<p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b> <b>IL SE' E L'ALTRO</b></p>	<p><b>STORIA</b></p>	
<p><b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b></p>	<p><b>SCUOLA PRIMARIA</b></p>	<p><b>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</b></p>
<p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Individua e distingue chi è fonte di responsabilità e i principali luoghi nei diversi contesti.</p> <p>Si orienta nel tempo della vita quotidiana e nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro</p>	<p>Ricava informazioni da fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico</p> <p>Usa il sistema occidentale di misura del tempo storico e la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi ed individuare successioni, contemporaneità, durata e periodizzazioni.</p> <p>Conosce e colloca nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della propria comunità.</p> <p>Confronta aspetti caratterizzanti le diverse civiltà studiate, anche in rapporto al presente.</p> <p>Espone con coerenza i concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.</p>	<p>Si informa su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali</p> <p>Comprende testi storici e fonti, rielaborandoli con un personale metodo di studio.</p> <p>Espone oralmente e con scritture anche digitali le conoscenze storiche acquisite, operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.</p> <p>Conosce aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana, europea e mondiale.</p> <p>Comprende l'importanza del patrimonio storico - artistico – culturale, mettendoli in relazione con i fenomeni storici studiati.</p> <p>Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.</p>

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

<p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO IL SE' E L'ALTRO</b></p>	<p><b>EDUCAZIONE CIVICA</b></p>	
<p><b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b></p>	<p><b>SCUOLA PRIMARIA</b></p>	<p><b>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</b></p>
<p>Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, è consapevole dell'importanza di un'alimentazione sana e naturale, dell'attività motoria, dell'igiene personale per la cura della propria salute.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- È attento alla propria sicurezza e assume comportamenti rispettosi delle regole e delle norme, nella scuola, negli ambienti esterni, per strada (ad esempio, conosce e rispetta i colori del semaforo, utilizza in modo corretto il marciapiede e le strisce pedonali).</li> <li>- Riconosce ed esprime emozioni, sentimenti e pensieri; è consapevole che anche gli altri provano emozioni, sentimenti e pensieri, cerca di capirli e rispettarli.</li> <li>- Riconosce e rispetta le diversità individuali, - Inizia a riconoscere che i contesti pubblici e privati sono governati da regole e limiti che tutti sono tenuti a rispettare; collabora con gli altri al raggiungimento di uno scopo comune, accetta che gli altri abbiano punti di vista diversi dal suo</li> </ul>	<p>Conosce i principi fondamentali della Costituzione Individua i diritti e i doveri che interessano la vita quotidiana di tutti i cittadini. Condivide regole comunemente accettate.</p> <p>Rispetta ogni persona, secondo il principio di uguaglianza (art. 3 della Costituzione.)</p> <p>Cura gli ambienti, rispetta forme di vita piante, animali</p> <p>.Aiuta, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà</p> <p>Conosce l'ubicazione della sede comunale, gli organi e i servizi principali del Comune, le principali funzioni del Sindaco e della Giunta comunale,</p> <p>Conosce il valore e il significato dell'appartenenza alla comunità nazionale. Conoscere il significato di Patria.</p> <p>Conosce ed attuare i comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico, ...) anche in collaborazione con la Protezione civile.</p>	<p>Riconosce e rispetta i valori della vita sociale, civile e politica, così come sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle carte internazionali.</p> <p>Comprende il valore e la necessità delle regole rispetto alla democrazia e alla convivenza civile.</p> <p>È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</p> <p>Conosce e comprende il fenomeno del bullismo e si adopera per contrastarlo.</p> <p>Riconosce l'ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali, delle Autonomie Locali e delle Organizzazioni internazionali e sovranazionali, prime tra tutte l'idea e lo sviluppo storico dell'Unione Europea</p>

<p>e gestisce positivamente piccoli conflitti. - Assume e porta avanti compiti e ruoli all'interno della sezione e della scuola, anche mettendosi al servizio degli altri.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assume comportamenti rispettosi e di cura verso gli animali, l'ambiente naturale, il patrimonio artistico e culturale.</li> <li>- Sperimenta, attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto,</li> <li>- Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti</li> <li>-</li> </ul>	<p>Conosce e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana..</p> <p>Conosce il valore della legalità.</p> <p>Ricerca in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi.</p> <p>Utilizza le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali.</p> <p>Riconosce semplici fonti di informazioni digitali.</p> <p>Interagisce con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.</p> <p>Conosce e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.</p> <p>Conosce i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale</p> <p>Riconosce, evita e contrasta le varie forme di bullismo e cyberbullismo</p>	
--	---	--

e delle Nazioni Unite.

Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.

Promuove il rispetto verso l'ambiente e il benessere e la tutela della propria ed altrui salute.

Conosce, tutela e valorizza il patrimonio culturale e ambientale nazionale e internazionale.

Riconosce i rischi della rete nell'uso dei mezzi digitali e si adopera per prevenire situazioni di cyberbullismo.

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

<p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b></p>	<p><b>MATEMATICA</b></p>	
<p><b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b></p>	<p><b>SCUOLA PRIMARIA</b></p>	<p><b>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</b></p>
<p>Identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità.</p> <p>Riconosce, raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo forme e criteri diversi.</p> <p>Conosce ed utilizza i concetti topologici. Utilizza simboli per registrare.</p> <p>Esegue misurazioni, usando strumenti alla sua portata.</p>	<p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative che aiutino a comprendere come gli strumenti matematici appresi, siano utili per operare nella realtà.</p> <p>Utilizza le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico, rappresentandole anche sotto forma grafica.</p> <p>Confronta ed analizza figure geometriche.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri.</p> <p>Individua le strategie appropriate per la soluzione dei problemi.</p> <p>Analizza dati e li interpreta sviluppando deduzioni anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche.</p>	<p>Utilizza la matematica per comunicare e i dati per supportare opinioni e per distinguere informazioni corrette allo scopo di svolgere il ruolo di cittadino attivo e consapevole.</p> <p>Si muove con sicurezza nei vari insiemi numerici, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.</p> <p>Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.</p> <p>Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.</p> <p>Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.</p> <p>Spiega e confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico ad una classe di problemi.</p> <p>Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite e sostiene le proprie convinzioni, accettando il confronto nel rispetto delle opinioni altrui.</p> <p>Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale.</p> <p>Si orienta con valutazioni di probabilità nelle situazioni di incertezza</p>



Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative che gli consentono di risolvere problemi reali in modo consapevole e responsabile.

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

**LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**SCIENZE e TECNOLOGIA**

**SCUOLA DELL'INFANZIA**

**SCUOLA PRIMARIA**

**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti e i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

Scopre e riconosce le principali parti del computer.

Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.

Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici

Favorisce la consapevolezza metacognitiva sollecitando la

Esplora i fenomeni con un approccio scientifico, descrive e realizza semplici esperimenti.

Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, esegue misurazioni, registra dati ed identifica relazioni.

Affronta discussioni su argomenti scientifici confrontando opinioni diverse.

Riconosce e utilizza le funzioni principali di una applicazione informatica.

Individua semplici procedimenti costruttivi che portano alla soluzione di un problema complessa

Osserva e sperimenta i fenomeni fondamentali del mondo fisico e biologico; ricerca soluzioni ai problemi utilizzando le conoscenze acquisite.

Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo.

Ha consapevolezza del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.

Si avvicina, con curiosità ed interesse, ai problemi legati all' uso della scienza nel campo scientifico e tecnologico. Affronta discussioni su argomenti scientifici confrontando opinioni diverse.

Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune; è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.

Affronta le situazioni in modo analitico utilizzando semplici sequenze

<p>riflessione sui criteri e sulle strategie utili nella rappresentazione della realtà.</p> <p>Utilizza semplici linguaggi di programmazione (coding)</p>		<p>algoritmiche.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energie coinvolte.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.</p> <p>Riconosce e utilizza le funzioni principali di una applicazione informatica e computazionale.</p>
---	--	---

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

<p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b></p> <p><b>IL SE' E L'ALTRO</b></p>	<p><b>GEOGRAFIA</b></p>	
<p><b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b></p>	<p><b>SCUOLA PRIMARIA</b></p>	<p><b>SCUOLA SECONDARIA DI ° GRADO</b></p>

<p>Si orienta con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.</p> <p>Colloca correttamente nello spazio se stesso, gli oggetti e le persone.</p> <p>Assume comportamenti corretti per la sicurezza e per il rispetto dei luoghi e dell’ambiente</p>	<p>Si orienta nello spazio fisico e in quello rappresentato.</p> <p>Conosce e colloca nello spazio e nel tempo elementi relativi all’ambiente di vita, al paesaggio naturale ed antropico.</p> <p>Riconosce trasformazioni nel paesaggio naturale ed antropico e sa esporle e/o rappresentarle</p> <p>Rispetta l’ambiente e il patrimonio paesaggistico in una ottica eco-sostenibile.</p> <p>CLIL: Crea il proprio lessico specifico di base in lingua straniera e lo usa per leggere l’ambiente che lo circonda.</p>	<p>Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala, utilizzandole opportunamente.</p> <p>Riconosce gli elementi fisici, antropici ed economici dei vari ambienti geografici.</p> <p>Osserva, legge ed analizza sistemi territoriali vicini e lontani, utilizzando strumenti tradizionali e non.</p> <p>Comprende avvenimenti e problemi relativi alle varie realtà geografiche.</p> <p>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</p> <p>CLIL: Amplia il proprio lessico specifico in lingua straniera e lo usa per leggere e analizzare sistemi territoriali vicini e lontani</p>
---	--	---

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

**I DISCORSI E LE  
PAROLE**

**INGLESE e LINGUE COMUNITARIE**

*I traguardi sono riconducibili al Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa*

<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b> Inglese (liv.A1 QCER)	<b>SCUOLA SECONDARIA di I GRADO</b> Inglese (liv.A2 QCER)	<b>SCUOLA SECONDARIA di 1 GRADO</b> Francese/Spagnolo (liv.A1 QCER)
<p>Scopre la presenza di lingue diverse, diventando progressivamente consapevole di suoni, tonalità, significati diversi.</p>	<p>Comprende i comunicazioni, identificandone il tema generale.</p> <p>Interagisce in semplici situazioni di vita quotidiana.</p> <p>Legge semplici testi, cogliendone il significato globale e riconoscendo l'associazione suono-grafia.</p> <p>Produce brevi e semplici messaggi scritti inerenti al proprio vissuto, al proprio ambiente e ad elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</p> <p>Conosce alcuni elementi culturali del Paese di cui studia la lingua.</p> <p>Riflette sulla lingua</p>	<p>Comprende i punti essenziali di messaggi orali e scritti in lingua standard, su argomenti familiari o di studio.</p> <p>Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.</p> <p>Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio ed esprime opinioni.</p> <p>Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo, individuandone l'argomento principale e le informazioni specifiche.</p> <p>Riconosce l'associazione suono-grafia.</p> <p>Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. Risponde a questionari su argomenti noti.</p> <p>Individua elementi culturali e tradizionali del Paese di cui studia la lingua ed opera confronti con la propria.</p> <p>Riconosce il sistema politico del Paese di cui studia la lingua.</p> <p>Promuove il rispetto dell'ambiente.</p>	<p>Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</p> <p>Interagisce in semplici situazioni di vita quotidiana.</p> <p>Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.</p> <p>Legge semplici testi, cogliendone il significato globale e riconoscendo l'associazione suono-grafia.</p> <p>Individua elementi culturali del Paese di cui studia la lingua e opera confronti con la propria.</p> <p>Riconosce il sistema politico del Paese di cui studia la lingua.</p>

		<p>Usa la Lingua per apprendere argomenti, anche di ambiti disciplinari diversi.</p> <p>Collabora con i compagni nella realizzazione di attività e progetti, anche con l'uso di strumenti digitali.</p> <p>Riflette sulla lingua.</p>	<p>Promuove il rispetto dell'ambiente.</p> <p>Usa la Lingua per apprendere argomenti, anche di ambiti disciplinari diversi.</p> <p>Collabora con i compagni nella realizzazione di attività e progetti, anche con l'uso di strumenti digitali.</p> <p>Riflette sulla lingua</p>
--	--	---	---

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

<b>IMMAGINI, SUONI E COLORI</b>	<b>MUSICA</b>	
<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</b>
<p>Il bambino sviluppa interesse per l'ascolto della musica, scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale, utilizzando voce, corpo e oggetti.</p> <p>Esplora e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali.</p>	<p>Discrimina ed elabora eventi sonori.</p> <p>Esplora diverse possibilità della voce, di oggetti sonori e di strumenti musicali.</p> <p>Articola combinazioni ritmiche, applicando schemi elementari.</p>	<p>Conosce ed usa i sistemi di notazione musicale funzionali alla lettura e alla produzione di brani musicali.</p> <p>Esegue e partecipa attivamente ad esperienze musicali, strumentali, vocali di generi e culture differenti, nella consapevolezza che i principi di uguaglianza e rispetto delle diversità sorreggono la convivenza civile favorendo la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</p>



Esegue, da solo e/o in gruppo, semplici brani vocali e strumentali.

È in grado di realizzare e ideare messaggi musicali e multimediali.

Riconosce e valuta criticamente opere musicali di vario genere, stile e periodo storico.

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

IMMAGINI, SUONI E COLORI	ARTE e IMMAGINE	
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<p>Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando il linguaggio artistico-espressivo.</p> <p>Inventa storie e si esprime attraverso: il disegno, la pittura e altre attività manipolative</p>	<p>Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche.</p> <p>Esplora, osserva, legge e descrive immagini (opere d'arte, fotografie ...) e messaggi multimediali.</p> <p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</p>	<p>Realizza elaborati personali e creativi, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.</p> <p>Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo; legge e comprende i significati delle immagini.</p> <p>Legge le opere più significative prodotte nei vari periodi storici, collocandole nei rispettivi contesti storici-culturali-ambientali.</p> <p>Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.</p> <p>Promuove il rispetto verso il patrimonio, storico, artistico, culturale e ambientale e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria</p> <p>Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.</p>

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>	<b>EDUCAZIONE MOTORIA</b>	
<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</b>
<p>Utilizza correttamente nelle azioni le varie parti del proprio corpo.</p> <p>Riconosce le differenze del corpo umano, adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p> <p>Combina diverse azioni motorie in forma semplice con riferimenti spaziali e temporali.</p> <p>Partecipa al gioco rispettando semplici regole e risolvendo semplici problemi motori.</p>	<p>Pratica con gioia gioco e sport.</p> <p>Si esprime creativamente attraverso il movimento.</p> <p>Utilizza e migliora le basilari capacità motorie in diversi contesti di gioco e di sport.</p> <p>Sperimenta strategie e tattiche e valuta possibili pericoli.</p> <p>E' in grado di giocare in gruppo, cooperare e rispettare le regole, comportandosi in modo leale e denotando attenzione alla sicurezza</p>	<p>E' consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti.</p> <p>Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite, adattando il movimento in situazione.</p> <p>Conosce le regole per una convivenza civile e le modalità cooperative.</p> <p>Rispetta i criteri di base della sicurezza per sé e per gli altri.</p> <p>Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.</p> <p>È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per bene comune.</p> <p>Conosce la storia dello sport attraverso la biografia di atleti e i loro gesti di fair play.</p> <p>Conosce il gioco, lo sport, le regole e il fair play.</p>



**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b> <b>IL SE' E L'ALTRO</b>	<b>RELIGIONE</b>	
<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA</b> <b>DI I GRADO</b>

**1. Il sé e l'altro**

Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù

Il corpo in movimento

Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione.

**2. Linguaggi, creatività, espressione**

Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

**3. I discorsi e le parole**

Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti

**4. La conoscenza del mondo** Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà

L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.

Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico.

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

E' 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.

Conosce tutela e valorizza il patrimonio culturale 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, ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.

Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili.

Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri e con il mondo. Riconosce i principi fondamentali della Costituzione Italiana. Promuove il rispetto per l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria

## CONOSCENZE E ABILITÀ DELLE COMPETENZE CHIAVE

### CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

#### DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ITALIANO

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1 GRADO
Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenze</p> <p>Principali strutture della lingua italiana</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.</p> <p>Testi di vario genere.</p> <p>Abilità</p> <p>Saper ascoltare e comprendere indicazioni e racconti di vario genere cogliendone gli elementi principali.</p> <p>Saper esprimere i propri bisogni, le proprie preferenze e i propri gusti, utilizzando un linguaggio verbale appropriato.</p> <p>Saper comunicare le proprie emozioni, porre domande, chiedere e dare spiegazioni.</p> <p>Saper giocare con le parole.</p>	<p>Conoscenze</p> <p>Testi di vario genere.</p> <p>Tecniche di lettura.</p> <p>Tecniche di supporto alla comprensione: sottolineatura, annotare informazioni, costruire mappe e schemi.</p> <p>Convenzioni ortografiche e loro eccezioni.</p> <p>Categorie morfologiche e sintattiche.</p> <p>Arricchimento del lessico.</p> <p>Abilità</p> <p>Leggere un testo, rispettando la punteggiatura.</p> <p>Ricavare informazioni da testi di diversa natura e provenienza per scopi e /o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione.</p> <p>Riconoscere e denominare le parti principali del discorso e gli elementi fondamentali della frase.</p> <p>Riconoscere in una frase gli elementi grammaticali che la compongono.</p>	<p>Conoscenze</p> <p>Caratteristiche del testo narrativo, informativo, argomentativo, regolativo espressivo (poetico-teatrale) e loro principali autori.</p> <p>Lectures, documentari, attività multimediali ed extrascolastiche che permettano di ampliare il proprio patrimonio lessicale.</p> <p>Ortografia, morfologia e sintassi della frase semplice e complessa.</p> <p>Abilità</p> <p>Esporre esperienze, eventi e trame, selezionando le informazioni significative, esplicitandole in modo chiaro ed esaustivo e argomentandole.</p> <p>Ricavare da fonti diverse informazioni utili per i propri scopi.</p> <p>Applicare tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo</p>

<p>Saper distinguere i segni della parola, dell'immagine e della scrittura.</p>	<p>Individuare e usare in modo consapevole modi e tempi del verbo.</p> <p>Riconoscere in un testo i principali connettivi (temporali, spaziali).</p> <p>Analizzare frasi (soggetto, predicato e complementi).</p> <p>Riferire su sequenze personali organizzando il racconto in un modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico e inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto.</p> <p>Produrre racconti di vario genere.</p> <p>Riconoscere metafore, similitudini, verso, rima, strofa.</p>	<p>l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole chiave, ecc.).</p> <p>Scrivere testi di forma diversa, adeguandoli a situazioni, argomento, scopo, destinatari e selezionando il registro opportuno.</p> <p>Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.</p> <p>Riconoscere e utilizzare l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e della frase complessa.</p>
---	---	---

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: INGLESE, FRANCESE, SPAGNOLO

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenze Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.</p> <p>Abilità Saper giocare con le parole in lingua madre e straniera.</p> <p>Ripetere filastrocche e canzoni.</p>	<p>Conoscenze Riconosce il significato di semplici informazioni orali. Comunica in modo essenziale, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.</p> <p>Individua il significato di semplici messaggi scritti. Produce brevi frasi scritte per descrivere aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.</p> <p>Comunica seguendo una corretta costruzione linguistica.</p> <p>Riproduce semplici strutture linguistiche utilizzando il lessico noto.</p> <p>Abilità. Comprendere semplici messaggi. Saper interagire in semplici dialoghi. Saper leggere e comprendere semplici e brevi testi. Saper completare semplici frasi seguendo un modello dato. Comprendere semplici frasi strutturate e saperle riprodurre oralmente. Saper riconoscere semplici e corrette forme linguistiche e</p>	<p>Conoscenze Ascolta e comprende dialoghi e testi narrativi e descrittivi. Discorre con uno o più interlocutori di argomenti noti, esprimendo le proprie preferenze ed opinioni. Descrive persone, avvenimenti ed esperienze personali.</p> <p>Legge e comprende semplici testi, individuandone l'argomento e le informazioni specifiche. Scrive lettere, messaggi e semplici testi.</p> <p>Opera sintesi.</p> <p>Conosce gli aspetti caratteristici della cultura dei Paesi anglo-america e francesi ed è consapevole delle differenze tra le diverse culture.</p> <p>Abilità Comprendere in modo globale e dettagliato messaggi in lingua standard, orali e scritti, su argomenti di interesse personale e relativi alla vita quotidiana. Leggere ed individuare informazioni esplicite ed implicite in testi descrittivi, narrativi e in lettere. Descrivere e presentare, oralmente e per iscritto, persone e situazioni; esprimere opinioni e motivarle.</p>



riprodurle per iscritto.

Interagire con uno o più interlocutori, esprimendosi in modo chiaro e comprensibile, con lessico e sintassi sostanzialmente appropriati.

**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA**

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenze I concetti topologici. Raggruppamenti, seriazioni e ordinamenti di oggetti e materiali. Le quantità. I simboli. La misura.</p> <p>Abilità Esplorare la realtà, riflettere sulle proprie esperienze e, descrivendole, rappresentandole, e confrontando le riorganizzandole.</p> <p>Conoscere le proprietà dei singoli materiali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colori</li> <li>• Forme</li> <li>• dimensioni</li> <li>• sapori</li> </ul>	<p>Conoscenze I numeri naturali. Valore posizionale delle cifre. Scomposizione di un numero. Le operazioni con numeri interi e decimali e le loro proprietà. Le misure. Le espressioni. Le strategie di calcolo mentale. Frazioni. Frazioni e percentuali. Lo sconto e l'interesse. Le figure geometriche del piano, loro elementi significativi (lati, angoli, assi di simmetria, diagonali) e proprietà. Indagini statistiche e rappresentazione dei dati attraverso l'uso di vari tipi di grafico. Problemi con più operazioni e con percorsi risolutivi diversi. Problemi sulle misure. Il metodo scientifico.</p> <p>Abilità Leggere, scrivere, confrontare numeri interi e decimali. Approfondire e sviluppare i concetti e le tecniche delle 4 operazioni. Conoscere il concetto di frazione. Utilizzare i numeri decimali, frazioni e percentuali.</p>	<p>Conoscenze Il calcolo negli insiemi N, Q, I, R. La proporzionalità e le sue applicazioni. Statistica e probabilità. La geometria nel piano cartesiano Le misure. Gli enti geometrici. Le principali trasformazioni geometriche Le figure geometriche del piano e figure solide, loro elementi significativi e proprietà. Il metodo scientifico .</p> <p>Abilità Conoscere regole e tecniche operative in N-Q-I_R. Conoscere definizioni, regole e tecniche operative relative al calcolo letterale. Impostare e risolvere problemi applicando proprietà e formule delle figure piane e solide. Rappresentare una figura geometrica nel piano cartesiano e calcolarne perimetro e area. Calcolare la probabilità teorica e statistica di</p>

- colori

- suoni
- rumori.

Stabilire strategie e risorse necessarie per la risoluzione di problemi, interpretando dati, verificando e confrontando le proprie soluzioni con quelle dei compagni.

Usare correttamente concetti scientifici precisi.

eventi in casi semplici.

Saper utilizzare i connettivi logici.

Utilizzare un linguaggio scientifico specifico.

## COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

### CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

#### DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
Campi del Sapere/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenze</p> <p>Gli elementi naturali. Gli esseri viventi.</p> <p>Gli stati di aggregazione della materia.</p> <p>Abilità</p> <p>Osservare e analizzare le caratteristiche degli elementi della natura, individuandone anche la funzione.</p> <p>Analizzare le caratteristiche fisiche e comportamentali, le esigenze vitali, i cicli della vita degli esseri viventi.</p> <p>Scoprire manipolando gli stati della materia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• solidi</li> <li>• liquidi</li> </ul>	<p>Conoscenze</p> <p>Le proprietà e le qualità della materia e le sue trasformazioni.</p> <p>La struttura del corpo umano e le sue funzioni. Gli esseri viventi.</p> <p>Gli stati della materia</p> <p>Gli esseri viventi</p> <p>Anatomia e fisiologia umana.</p> <p>Le energie rinnovabili.</p> <p>La Terra e l'Universo.</p> <p>Abilità</p> <p>Stabilire strategie e risorse necessarie per la risoluzione di problemi, interpretando dati, verificando e confrontando le proprie soluzioni con quelle dei compagni.</p> <p>Usare correttamente concetti scientifici precisi.</p>	<p>Conoscenze</p> <p>Materia organica e inorganica</p> <p>Gli esseri viventi</p> <p>Anatomia e fisiologia umana.</p> <p>Genetica</p> <p>L'evoluzione</p> <p>Le forze e l'energia. Le macchine semplici e complessi e i motori termici.</p> <p>Il moto.</p> <p>Varie forme e fonti di energia. Produzione, distribuzione dell'energia elettrica.</p> <p>La Terra e l'Universo</p> <p>Le leggi di Ohm</p> <p>Abilità</p> <p>Utilizzare un linguaggio scientifico specifico.</p> <p>Analizzare i fenomeni naturali e ricercarne le soluzioni.</p> <p>Saper organizzare e realizzare, con l'uso corretto e sicuro degli</p>



- gassosi.

strumenti tecnici, semplici oggetti attraverso i vari metodi di rappresentazione grafica.

Eseguire prove di tipo sperimentali sulle proprietà dei vari materiali.

## COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

### CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

#### DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIE

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
Campi del Sapere/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenz e Serie e ritmi Semplici proprietà di oggetti. Strumenti e tecniche di osservazione e di misura  Abilità Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni Stabilire relazioni logiche fra gli oggetti, le persone e i fenomeni</p>	<p>Conoscenze Materiali in base alle loro caratteristiche  Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali Semplici programmi di grafica e di video scrittura. Rete internet.  Abilità Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.  Leggere e ricavare informazioni utili da semplici istruzioni.  Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.  Riconoscere le funzioni principali di applicazioni informatiche.</p>	<p>Conoscenze Oggetti di uso comune la forma, i materiali e suoi impieghi.  Gli spazi di un'abitazione e delle città e le tecniche costruttive. Il prodotti e i processi tecnologici.  L'impatto della scienza e della tecnologia sull'ambiente.  Abilità  Saper organizzare e realizzare, con l'uso corretto e sicuro degli strumenti tecnici, semplici oggetti attraverso i vari metodi di rappresentazione grafica.  Eseguire prove di tipo sperimentali sulle proprietà dei vari materiali.  Riconoscere il ruolo che le macchine e gli apparati elettronici giocano sull'organizzazione della vita sociale.  Saper riconoscere i processi di trasformazione di risorse e di</p>



		produzione di beni, riconoscendo le diverse forme di energia coinvolte.
--	--	---

**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA**

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenze Concetti spaziali e topologici</p> <p>Regole fondamentali per il rispetto dell'uomo e dell'ambiente</p> <p>Abilità Si muove nello spazio con consapevolezza</p> <p>Adotta comportamenti corretti all'interno dell'ambiente</p>	<p>Conoscenze Concetti tipologici, punti cardinali, coordinate geografiche, scala di riduzione e simbologia. Lessico specifico della disciplina. Comportamenti eco-sostenibili. Caratteristiche fisiche e antropiche della regione individuata.</p> <p>Terremoti e vulcani. Le regioni italiane.</p> <p>Abilità Orientarsi e muoversi nello spazio utilizzando i punti cardinali, piante e carte geografiche.</p> <p>Saper leggere i vari tipi di carte.</p> <p>Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici dei paesaggi</p> <p>Mettere in relazione l'ambiente, le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo</p>	<p>Conoscenze Orientamento, reticolato geografico e coordinate, carte geografiche (da carte topografiche ai planisferi), scale di riduzione, fuso orario. Il lessico specifico (geografico, politico, economico), grafici (diagrammi, istogrammi, aerogrammi).</p> <p>Principali caratteristiche morfologiche, idrografiche dei diversi paesaggi europei ed extraeuropei.</p> <p>Classificazione dei climi e dei rispettivi biomi, tutela delle risorse e danni ambientali. I mutamenti climatici.</p> <p>Aspetti economici e politici dei paesi europei e di alcuni stati extraeuropei. Principali fatti e fenomeni demografici, sociali ed urbanistici mondiali; aspetti e problemi di una società multietnica e multiculturale.</p> <p>Abilità Orientarsi sulle carte in base ai punti cardinali e a punti di riferimento fissi Leggere ed interpretare carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, dati statistici, ... Localizzare sul planisfero i continenti e localizzare sulla carta geografica gli stati europei e alcuni principali stati extraeuropei. Riconoscere elementi e fattori che caratterizzano i paesaggi e gli ambienti dei paesi europei ed extraeuropei. Analizzare l'interazione clima/ ambiente e riflettere sui problemi ambientali ed ipotizzare progetti di valorizzazione e tutela delle risorse</p>

Analizzare le relazioni esistenti tra spazio fisico e fenomeni demografici, sociali ed economici.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenze La realtà che lo circonda.</p> <p>Abilità Memorizzare le informazioni date dall'insegnante.</p> <p>Descrivere le informazioni provenienti da diverse fonti e dai diversi campi di esperienza, utilizzandole nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi.</p>	<p>Conoscenze Metodi e strumenti di ricerca dell'informazione e dell'organizzazione.</p> <p>Strategie di memorizzazione.</p> <p>Abilità Contestualizzare le informazioni provenienti da diverse fonti e da diverse aree disciplinari, utilizzandole nella pratica quotidiana.</p> <p>Strategie di studio</p>	<p>Conoscenze Metodi e strumenti di ricerca dell'informazione (bibliografie, schedari, dizionari, motori di ricerca, ecc.)</p> <p>Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, diagrammi, mappe concettuali.</p> <p>Strategie di studio.</p> <p>Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo.</p> <p>Abilità Ricavare da fonti diverse informazioni utili per i propri scopi.</p> <p>Confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse, selezionarle in base all'utilità e contestualizzarle.</p> <p>Mantenere la concentrazione sul compito per i tempi necessari.</p> <p>Porre domande pertinenti.</p> <p>Utilizzare strategie di autocorrezione.</p>

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: ARTE E IMMAGINE

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenza e i colori.</p> <p>Rappresentazione grafico-pittorica con tecniche e materiali diversi</p> <p>Riproduzione di quadri di artisti famosi.</p> <p>Abilità Esprimersi attraverso il linguaggio grafico-pittorico e altre attività manipolative</p>	<p>Conoscenze Generi artistici differenti: ritratto, paesaggio, natura morta, chiaroscuro.</p> <p>Correnti artistiche varie: autori e opere.</p> <p>Principali monumenti, realtà museali edifici storici e sacri situati nel territorio di appartenenza.</p> <p>Abilità Riconoscere gli elementi di base della comunicazione iconica.</p> <p>Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista informativo ed emotivo.</p> <p>Analizzare, classificare ed apprezzare beni del patrimonio artistico - culturale presenti sul proprio territorio, interiorizzando il concetto di tutela e salvaguardia delle opere d'arte.</p>	<p>Conoscenze Conoscenze e uso dei linguaggi visivi: Tecniche artistiche, nuove tecnologie e tecniche della raffigurazione. Conoscenza e lettura delle testimonianze artistiche e territoriali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• il percorso dell'arte nei secoli</li> <li>• i beni culturali e ambientali</li> </ul> <p>Abilità</p> <p>Utilizzare consapevolmente gli strumenti e le tecniche artistiche e figurative</p> <p>Riconoscere i codici presenti nelle opere d'arte figurative.</p> <p>Leggere e commentare criticamente un'opera artistica dei principali periodi storici anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.</p> <p>Ipotizzare strategia di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni.</p>

	Produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche attraverso tecniche e materiali diversi tra loro.	
--	---	--

**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**  
**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO – IL SE’ E L’ALTRO** DISCIPLINE DI  
**RIFERIMENTO: STORIA**

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenze</p> <p>Conoscenza e interpretazione di fatti ed eventi della vita quotidiana</p> <p>Conosce le diversità culturali ed etniche.</p> <p>Concetti temporali e periodizzazioni</p> <p>Abilità</p> <p>Prende consapevolezza della propria identità culturale</p> <p>Riconosce ed esprime i propri sentimenti. Mette in atto strategie per gestire le proprie emozioni.</p>	<p>Conoscenze</p> <p>Concetti di traccia, documento, fonte.                      Varie tipologie di fonti.                      Concetto di fenomeno storico.</p> <p>Concetti di contemporaneità, di sviluppo del tempo e di durata                      Aspetti fondamentali delle società organizzate: vita materiale (rapporto uomo-ambiente), economia, organizzazione sociale e politica, religione, la storia locale.</p> <p>Abilità</p> <p>Imparare ad analizzare le fonti per ricavare informazioni su aspetti del passato</p> <p>Riconoscere le relazioni di successione e di contemporaneità, di date, periodi, cicli temporali, mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute</p> <p>Riconoscere nel territorio tracce e reperti della storia passata</p> <p>Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali</p>	<p>Conoscenze</p> <p>Conoscere e interpretare fatti, eventi e processi del passato.</p> <p>Conoscere i diversi e profondi legami, i conflitti e gli scambi culturali che si sono svolti nel tempo fra le genti del Mediterraneo e le popolazioni di altre regioni del mondo.</p> <p>Abilità</p> <p>Utilizzare il metodo della ricerca storica e il ragionamento critico</p> <p>Utilizzare consapevolmente fonti e strumenti dello storico</p> <p>Individua la sovrapposizione tra i fatti della storia e la collocazione geografica in considerazione dell’intima connessione che c’è tra i popoli e le regioni in cui vivono nella costruzione della consapevolezza culturale</p>

<p>Sa collocare i fatti e si orienta nella dimensione temporale.</p>	<p>Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi lontani nello spazio e nel tempo.  Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite, utilizzando i termini specifici del linguaggio disciplinare</p>	
--	--	--

**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**  
**CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI DISCIPLINE DI**  
**RIFERIMENTO: MUSICA**

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenze Elementi essenziali per la lettura e l’ascolto di eventi sonori e per la produzione canora e ritmica.</p> <p>Abilità Esprimersi attraverso il linguaggio sonoro grafico-pittorico e altre attività manipolative.</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell’ambiente e del corpo.</p>	<p>Conoscenze Elementi essenziali per la lettura e l’ascolto di eventi sonori e per la produzione canora e ritmica.</p> <p>Abilità Rielabora i suoni con diversi linguaggi espressivi</p>	<p>Conoscenze Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un’opera musicale Elementi costitutivi il linguaggio musicale Tecniche strumentali, ritmiche e vocali</p> <p>Abilità Utilizzare consapevolmente gli strumenti e le tecniche artistiche, figurative, musicali e motorie.</p> <p>Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte figurative e musicali.</p> <p>Leggere e commentare criticamente un'opera artistica dei principali periodi storici anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. Riconoscere forme ed opere musicali di vario genere, stile e periodo storico.</p>

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

**CAMPI DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO – IL SE’ E L’ALTRO DISCIPLINE DI RIFERIMENTO:  
RELIGIONE**

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenze                      Narrazioni bibliche con particolare attenzione ai brani riguardanti la vita di Gesù                      Momenti religiosi significativi della comunità di appartenenza                      I principali simboli che caratterizzano la festa del Natale e della Pasqua                      La creazione come dono di Dio/Padre</p> <p>Abilità                      Ascolta semplici racconti biblici e riesce a narrare i contenuti                      Esprime e comunica con le parole e i gesti la propria esperienza religiosa                      Riconosce alcuni simboli relativi alle principali feste cristiane                      Impara alcuni termini del linguaggio cristiano.                      Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo</p>	<p>Conoscenze                      Le parabole ed i miracoli nei Vangeli.                      La nascita della Chiesa.                      Le prime comunità cristiane e personaggi fondamentali per la diffusione del Vangelo                      Origine e sviluppo delle Grandi Religioni.                      Il cammino ecumenico La Bibbia, il libro sacro del cristiani                      Il libro Sacro letto dai cristiani per conoscere Gesù: il Vangelo                      Dio incontra l’uomo. Il Natale: l’Emanuele, il Dio con noi                      Il viaggio di Gesù verso la croce                      Segni e simboli del Natale, della Pasqua nell’arte, nelle tradizioni...                      Le domande di senso e le risposte delle religioni                      Sentimenti di solidarietà e concretizzati in azioni di aiuto, comprensione, di tolleranza...</p> <p>Abilità  <b>Nucleo tematico: Dio e l'uomo.</b>                      Sapere che per la religione cristiana, Gesù è il Signore che rivela all’uomo il Regno di Dio in parole e azioni                      Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa Cattolica e metterli a confronto con quelli delle</p>	<p>Conoscenze                      Ricerca umana e rivelazione di Dio nella storia: il Cristianesimo a confronto con l’Ebraismo e le altre religioni.                      Il libro della Bibbia, documento storico-culturale e Parola di Dio.                      L’identità storica di Gesù e il riconoscimento di Lui come Figlio di Dio fatto uomo, Salvatore del mondo.                      La persona e la vita di Gesù nell’arte e nella cultura in Italia e in Europa, nell’epoca medievale e moderna.                      L’opera di Gesù, la sua morte e risurrezione e la missione della Chiesa nel mondo: l’annuncio della Parola, la liturgia e la testimonianza della carità.                      I sacramenti, incontro con Cristo nella Chiesa, fonte di vita nuova.                      La Chiesa, generata dallo Spirito Santo, realtà universale e locale, comunità di fratelli, edificata da carismi e ministeri.                      Fede e scienza, letture distinte ma non conflittuali dell’uomo e del mondo.                      La Creazione in Genesi 1 e 2                      Il peccato originale Genesi 3                      La coscienza morale                      Gesù, via, verità e vita per l’umanità.                      Il Decalogo, il Comandamento nuovo di Gesù e le Beatitudini nella vita dei cristiani.                      Il perdono                      Valori assoluti e falsi valori.</p>

<p>altre confessioni cristiane evidenziando il cammino ecumenico.</p> <p>Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo religioso e azione dello Spirito Santo.</p> <p>Individuare nei sacramenti e nelle celebrazioni liturgiche i segni della salvezza di Gesù</p> <p><b>Nucleo tematico: La Bibbia e le altre fonti</b> Saper leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale.</p> <p>Saper leggere i principali codici dell' iconografia cristiana</p> <p>Saper ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, a partire da i Vangeli.</p> <p><b>Nucleo tematico: Il linguaggio religioso</b> Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa.</p> <p><b>Nucleo tematico: I valori etici e religiosi</b> Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, anche per un personale progetto di vita.</p> <p>Maturare sentimenti di solidarietà e concretizzarli in azioni di aiuto, comprensione, di tolleranza.</p>	<p>Abilità</p> <p><b>Cogliere</b> nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa.</p> <p><b>Comprendere</b> alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana e confrontarle con quelle di altre maggiori religioni.</p> <p><b>Ricostruire</b> le tappe della storia di Israele e della prima comunità cristiana.</p> <p><b>Identificare</b> i tratti fondamentali della figura di Gesù confrontandoli con i dati della ricerca storica.</p> <p><b>Apprendere</b> che nella fede della Chiesa la Bibbia è accolta come Parola di Dio.</p> <p><b>Individuare</b> il messaggio centrale di alcuni testi biblici avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi.</p> <p><b>Individuare</b> i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche ( letterarie, musicali, pittoriche) italiane ed europee.</p> <p><b>Conoscere</b> l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa, realtà voluta da Dio, universale e locale, articolata secondo carismi e ministeri.</p> <p><b>Cogliere</b> gli aspetti costitutivi e i significati della celebrazione dei sacramenti.</p> <p><b>Focalizzare</b> le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni.</p> <p><b>Confrontare</b> la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo.</p> <p><b>Riconoscere</b> l'originalità della speranza cristiana, in risposta al bisogno di salvezza della condizione umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male.</p> <p><b>Saper esporre</b> le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo termine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso.</p>
---	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: ED. FISICA

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1 GRADO
Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenze</p> <p>Giochi sullo schema corporeo</p> <p>Esperienze motorie globali: strisciare, correre, saltare ecc...</p> <p>Esperienze motorie segmentarie: lanciare, afferrare, calciare ecc...</p> <p>Giochi: strutturati, motori, simbolici, ecc...</p> <p>Abilità</p> <p>Esegue giochi individuali, di gruppo, liberi e guidati</p> <p>Esegue percorsi stabiliti</p> <p>Esercita la motricità fine</p> <p>Si misura con se stesso per risolvere un problema motorio</p> <p>Si muove nello spazio utilizzando correttamente le relazione topologiche</p>	<p>Conoscenze</p> <p>Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia</p> <p>Regole fondamentali di alcune discipline sportive</p> <p>Abilità</p> <p>Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali</p> <p>Utilizzare e correlare le variabili spazio temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.</p> <p>Saper realizzare strategie di gioco e mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare alle scelte della squadra</p> <p>Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive</p>	<p>Conoscenze</p> <p>Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia</p> <p>Regole fondamentali di alcune discipline sportive</p> <p>Abilità</p> <p>Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali</p> <p>Utilizzare e correlare le variabili spazio temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.</p> <p>Saper realizzare strategie di gioco e mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare alle scelte della squadra</p> <p>Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive</p> <p>Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie, mediante gestualità e posture svolte in forme individuali, a coppie e in gruppo.</p> <p>Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici</p> <p>Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, sostanze illecite o che inducono dipendenza.</p>

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
Campi del Sapere/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenze Fasi del Problem solving</p> <p>I concetti topologici e scansione settimanale.</p> <p>Regole della discussione I ruoli e la loro funzione</p>	<p>Conoscenze Fasi di una procedura.</p> <p>Diagrammi di flusso.</p> <p>Fasi del Problem solving.</p>	<p>Conoscenze Fasi di una procedura</p> <p>Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva.</p> <p>Fasi del problem solving Abilità</p>

<p>Abilità</p> <p>Saper riconoscere e discriminare le fasi temporali.</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro.</p>	<p>Abilità</p> <p>Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte e dare prova di aver colto le posizioni espresse dagli altri.</p> <p>Portare a termine un lavoro assegnato</p> <p>Riconoscere di non aver capito e chiedere spiegazioni.</p> <p>Organizzare eventi legati alla vita scolastica in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.</p>	<p>Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse, e le possibili conseguenze.</p> <p>Suggerire percorsi di correzione e miglioramento.</p> <p>Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte fatte, ascoltando le motivazioni altrui.</p> <p>Pianificare l'esecuzione di un compito, descrivendone le fasi.</p> <p>Organizzare eventi legati alla vita scolastica in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti e in maniera autonoma.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienze.</p>
--	--	---

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
Campi del Sapere/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenze Gruppi sociali riferiti all’esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola e comunità di appartenenza.</p> <p>Concetto di diritto, di dovere, responsabilità, di identità, di libertà.</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>Legalità e tutela dell’ambiente</p> <p>Usi, costumi e tradizioni del proprio paesi o da altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).</p> <p>Abilità Vive l’ambiente culturale circostante attraverso l’esperienza di alcune tradizioni</p> <p>Adottare comportamenti socialmente accettabili</p>	<p>Conoscenze Gruppi sociali riferiti all’esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola e comunità di appartenenza.</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>Usi, costumi e tradizioni del proprio paesi o da altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).</p> <p>Significato dei termini: tolleranza, lealtà e rispetto. I principali Organi costituzionali.</p> <p>Legalità e tutela dell’ambiente</p> <p>Il piano di sicurezza della scuola. Regole di sicurezza per evitare infortuni</p> <p>Abilità Adottare comportamenti socialmente accettabili e collaborativi.</p> <p>Comprendere la funzione dell’intervento umano sul paesaggio e acquisire il concetto di difesa e rispetto dell’ambiente.</p> <p>Saper attuare la raccolta differenziata.</p> <p>Dominare le proprie emozioni per seguire le procedure in caso di evacuazione.</p> <p>Saper leggere la segnaletica stradale verticale e le procedure in caso di evacuazione orizzontale.</p>	<p>Conoscenze Significato dei termini: regola, norma, patto e sanzione.</p> <p>Significato dei termini: tolleranza, rispetto e legalità.</p> <p>Principi generali dell’organizzazione di un territorio.</p> <p>Istituzioni ed Enti locali presenti sul territorio e loro funzioni.</p> <p>Concetto di diritto, di dovere, responsabilità, di identità, di libertà</p> <p>La Costituzione Italiana.</p> <p>Enti internazionali e loro funzione</p> <p>Legalità e tutela dell’ambiente</p> <p>Abilità Individuare le relazioni tra intervento umano e territorio, ponendo l’attenzione agli aspetti di legalità e salvaguardia dell’ambiente.</p> <p>Acquisire comportamenti consapevoli e atteggiamenti cooperativi e collaborativi</p>



COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1 GRADO
Campi del Sapere/Abilità	Conoscenze/Abilità	Conoscenze/Abilità
<p>Conoscenze</p> <p>Le principali parti del computer.</p> <p>Semplici funzioni del computer.</p> <p>Conoscere il linguaggio iconico informatico.</p> <p>Disegnare e colorare con programmi di grafica</p> <p>Abilità</p> <p>Accendere e spegnere computer/tablet/monitor</p> <p>Manovrare il mouse.</p> <p>Disegnare, scoprendo alcune delle possibilità offerte dal programma di disegno (Paint).</p>	<p>Conoscenze</p> <p>Il sistema operativo e i più comuni software applicativi anche Open source.</p> <p>Linguaggio iconico dei menu dei vari programmi</p> <p>Procedura per la produzione di testi, disegni, video, presentazioni e fogli di calcolo</p> <p>Procedure base di programmazione (coding)</p> <p>Procedure di utilizzo protetto della rete per fare ricerche</p> <p>Caratteristiche degli strumenti digitali usati più comunemente</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere e inviare dati</p> <p>Norme di comportamento per la pubblicazione di testi, immagini e video propri o di altri</p> <p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza sia per la salute che per il benessere psicofisico</p> <p>Siti specifici per ragazzi.</p> <p>Sito della scuola.</p> <p>Abilità</p> <p>Accendere/Spegnere e Collegare i dispositivi in modo corretto,</p> <p>Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi</p> <p>Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, immagini e prodotti multimediali</p> <p>Leggere/inviare e-mail</p> <p>Utilizzare strumenti informatici per salvare ed organizzare documenti in cartelle e sottocartelle</p> <p>Accedere ad Internet per ricercare informazioni su siti adeguati all'età</p>	<p>Conoscenze</p> <p>Sistemi operativi e software applicativi anche Open Source di maggiore diffusione</p> <p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, disegni, audiovideo, presentazioni, storytelling e utilizzo dei fogli di calcolo</p> <p>Procedure avanzate di programmazione (coding)</p> <p>Procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e</p> <p>comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, l'uso Common Creative, ecc.)</p> <p>Norme di comportamento per la pubblicazione di testi, immagini e video propri o di altri</p> <p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza sia per la salute che per il benessere psicofisico</p> <p>Cyberbullismo: norme di prevenzione</p> <p>Numeri utili per segnalare abusi informatici</p> <p>Abilità</p> <p>Padroneggiare azioni e procedure per aprire e usare programmi e applicativi</p> <p>Usare i vari dispositivi informatici e della comunicazione in modo corretto</p>



	<p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</p> <p>Utilizzare un programma di grafica e videoscrittura con funzioni progressivamente più complesse.</p>	<p>Esplorare i diversi programmi applicativi</p> <p>Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, ipertesti, ritoccare e/o adattare immagini e creare prodotti multimediali</p> <p>Utilizzare strumenti informatici per salvare ed organizzare documenti in cartelle e sottocartelle</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</p> <p>Effettuare correttamente download e upload</p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</p>
--	---	---

# CURRICOLO VERTICALE STEM

*“L’approccio STEM per l’apprendimento all’insegnamento collega le discipline STEM e altri settori di studio. Promuove competenze trasversali quali le competenze digitali, il pensiero critico, la capacità di risolvere problemi, la gestione e lo spirito imprenditoriale. Promuove inoltre la cooperazione con partner non accademici e risponde alle sfide economiche, ambientali, politiche e sociali. L’approccio STEM incoraggia la combinazione di conoscenze necessarie nel mondo reale e della curiosità naturale.”*

*Linee guida per le discipline STEM*

**Il nostro Curricolo Verticale STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) ha lo scopo di mostrare agli studenti come il metodo scientifico possa essere applicato alla vita quotidiana. Le STEM consentono di insegnare loro il pensiero computazionale concentrandosi sulle applicazioni del mondo reale, in un’ottica di problem solving, mentre la loro applicazione negli altri campi di studio mira a individuare strategie, soluzioni, modelli e approcci efficaci per la gestione dei processi di apprendimento, per lo sviluppo sociale in chiave moderna. Il futuro dell’industria e dell’economia si basa sulla creatività digitale, sullo sviluppo di tecnologie sempre nuove che offrano soluzioni nei molteplici campi. Le STEM rappresentano gli argomenti chiave di una education orientata a crescere individui capaci di competere, reagire e gestire il futuro, occupando posizioni lavorative emergenti ed orientate alle nuove tecnologie. Le linee guida non forniscono nuovi contenuti, ma suggerimenti metodologici, in quanto il corretto approccio all’insegnamento delle STEM non può prescindere da una prospettiva interdisciplinare e dall’intreccio tra teoria e pratica.**

**Le azioni mirate e integrate sono finalizzate a rafforzare le competenze degli alunni in primis nelle discipline matematico-scientifico-tecnologiche e digitali, nominate come “Nuove competenze e nuovi linguaggi”, ma interdisciplinari anche alle altre discipline nel potenziamento del pensiero computazionale: come la risoluzione di problemi, la collaborazione e le capacità analitiche. L’integrazione fa capo alla digitalizzazione della didattica e al rinnovamento delle tecniche e strategie di insegnamento. Inoltre sviluppa capacità comunicative, creatività, abilità di scrittura, fiducia in se stessi e perseveranza.**

Questo percorso educativo, strutturato dalla Scuola dell’Infanzia alla Scuola Secondaria di Secondo Grado, si propone di offrire un viaggio educativo e di apprendimento fluido e progressivo.

Nella sua fase iniziale a partire dalla Scuola dell’Infanzia, poniamo le basi stimolando la curiosità innata dei bambini attraverso esplorazioni sensoriali e attività ludiche. L’osservazione del mondo che li circonda diventa un gioco, aprendo la strada a una comprensione precoce dei concetti fondamentali STEM. Nella Scuola Primaria, il Curricolo Verticale STEM prende forma e si sviluppa con attività mirate a consolidare le competenze di base in matematica, scienze e tecnologia. L’arte viene integrata come veicolo espressivo, potenziando la creatività e la visione globale dei problemi.

Il passaggio alla Scuola Secondaria di Primo Grado segna una fase di approfondimento, dove gli studenti sperimentano progetti STEM più complessi e integrati. La programmazione, l’ingegneria e le scienze diventano componenti chiave, preparando gli studenti a sfide più avanzate.

**Le metodologie didattiche attive sono quindi le più efficaci se realizzate in un’ambiente di apprendimento flessibile. Tali metodi didattici privilegiano quindi l’apprendimento che nasce dall’esperienza e che pone al centro del processo formativo lo studente stesso, valorizzandolo a 360 gradi. I pilastri della didattica**

**inclusiva sono 4: progettazione, collaborazione, efficacia e, infine, relazioni ed emozioni. La progettazione prevede proprio il disegnare la didattica in base alle caratteristiche, alle abilità e ai bisogni del singolo allievo.**

Con il **Decreto Ministeriale n. 184 del 15 settembre 2023**, il MIM ha adottato le **Linee guida per le discipline STEM**, finalizzate ad introdurre, appunto, nel PTOF delle scuole di ogni ordine e grado e nei servizi educativi per l'infanzia, azioni dedicate a rafforzare nei curricula lo sviluppo delle competenze matematico- scientifico tecnologiche e digitali, legate sia agli specifici campi di esperienza sia all'apprendimento delle discipline. Per quanto riguarda la loro valutazione, pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, proprio per il carattere interdisciplinare e integrato delle STEM, occorre privilegiare prove per la cui risoluzione debbano essere utilizzati più apprendimenti tra quelli già acquisiti. L'acquisizione di competenze, in particolare in ambito STEM, può essere accertata ricorrendo soprattutto a compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte, ecc.) e a osservazioni sistematiche.

Le Linee guida suggeriscono alle istituzioni scolastiche di utilizzare tutte le possibilità offerte dalla flessibilità loro riconosciuta dall'autonomia nell'organizzazione degli spazi, dei tempi e dei gruppi, nella predisposizione e nell'utilizzo di efficaci ambienti di apprendimento, nella gestione dell'organico dell'autonomia per favorire il raggiungimento degli obiettivi fissati.

### **Indicazioni metodologiche per un insegnamento efficace delle discipline STEM**

L'approccio inter e multi disciplinare, unitamente alla contaminazione tra teoria e pratica, costituisce pertanto il fulcro dell'insegnamento delle discipline STEM. Notevole importanza riveste il metodo laboratoriale che si esprime attraverso le seguenti metodiche:

- **Laboratorialità e learning by doing**

L'**apprendimento esperienziale**, attraverso attività pratiche e laboratoriali, è un modo efficace per favorire l'apprendimento delle discipline STEM; consente infatti di porre gli studenti al centro del processo di apprendimento, favorendo un **approccio collaborativo** alla risoluzione di problemi concreti.

- **Problem solving e metodo induttivo**

Lo sviluppo delle **competenze di problem solving** è essenziale per le discipline STEM, in quanto consente agli studenti di acquisire competenze pratiche e cognitive attraverso l'elaborazione di un progetto concreto. Il **metodo induttivo**, basato sull'osservazione dei fatti e sulla formulazione di ipotesi e teorie, è inoltre un approccio utile per lo sviluppo del pensiero critico e creativo.

La ricerca di soluzioni innovative a problemi reali attiva invece il **pensiero divergente**, favorendo lo sviluppo della creatività.

- **Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo**

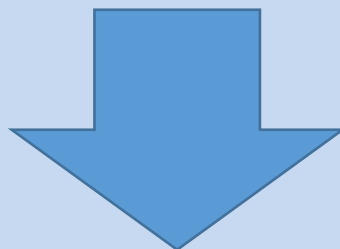
Il **lavoro di gruppo** consente di valorizzare la capacità di comunicare e prendere decisioni, di individuare scenari, di ipotizzare soluzioni univoche o alternative. Promuovere l'**apprendimento tra pari**, in cui gli studenti si insegnano reciprocamente, è un'efficace strategia didattica.

# STEM

*Favorire la costruzione di conoscenze attraverso l'utilizzo delle dotazioni tecnologiche presenti nel*

*nostro Istituto e approcci laboratoriali e didattiche*

*Qui di seguito la proposta di percorsi STEM*



## PERCORSI STEM PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

<b>NUCLEI ESSENZIALI</b> Traguardi per lo sviluppo delle competenze	<b>TRAGUARDI</b> da raggiungere per lo sviluppo delle competenze	<b>CONOSCENZE E ABILITA'</b> (il sapere e il saper fare)	<b>ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE</b> suggerite	<b>Possibili CAMPI DI ESPERIENZA</b> coinvolti
--	---	---	--	---

<b>CODING</b>	<p>Il bambino/la bambina</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi;</li> <li>- individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc;</li> <li>- segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali;</li> <li>- utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</li> <li>- Organizzare e ricostruire simbolicamente percorsi effettuati.</li> <li>- Confrontare e rappresentare graficamente alcuni percorsi effettuati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.</li> <li>- Realizzare attività di robotica educativa.</li> <li>- Leggere, creare un codice ed eseguirlo.</li> <li>- Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso del tappeto a scacchiera o di carte di programmazione per muovere giocattoli/oggetti (strumenti di robotica educativa)</li> <li>- Realizzare attività di programmazione con Pixel Art o altre App.</li> <li>- Giochi motori e percorsi predisposti nei vari spazi dell'edificio scolastico.</li> <li>- Rappresentazione in forma di mappa di brevi percorsi del territorio.</li> <li>- Progettare percorsi con Bee Bot</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.</p>	Tutti i campi di esperienza
<b>ESPLORAZIONE AMBIENTALE E ORIENTEERING</b>	<p>Il bambino/la bambina</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc;</li> <li>- segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il territorio circostante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attività in palestra e in ambiente outdoor.</li> <li>- Giochi di esplorazione dell'ambiente (es. macchina fotografica 360°)</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p>	Tutti i campi di esperienza
<b>(DIGITAL) STORYTELLING</b>	<p>Il bambino/la bambina</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;</li> <li>- inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative;</li> <li>- utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative;</li> <li>- esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produrre illustrazioni, cartelloni virtuali o non, ebook, lapbook, filmati, foto</li> </ul>	<p>Possibilità di uso di apps per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare robot (es. Blue Bot),</li> <li>- illustrare ambienti e territori (es. macchina fotografica 360°),</li> <li>- raccontare (es. Ebook Creator),</li> <li>- presentare contenuti (es. Padlet, editor video)</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p>	Tutti i campi di esperienza
<p align="center"><b>Il team docente garantirà la realizzazione di almeno un percorso a scelta durante l'anno scolastico</b></p>				

## PERCORSI STEM PER LA SCUOLA PRIMARIA

<b>NUCLEI ESSENZIALI</b> Traguardi per lo sviluppo delle competenze	<b>TRAGUARDI</b> da raggiungere per lo sviluppo delle competenze	<b>CONOSCENZE E ABILITA'</b> (il sapere e il saper fare)	<b>ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE suggerite</b>	<b>Possibili DISCIPLINE coinvolte</b>
<b>CODING, ROBOTICA E TINKERING</b>	L'alunno/a: - inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale; - produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali; - descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.</li> <li>- Leggere, creare un codice ed eseguirlo</li> <li>- Realizzare attività di robotica educativa</li> <li>- Realizzare una programmazione visuale a blocchi.</li> <li>- Rappresentare processi attraverso diagrammi di flusso. Ingegnerizzare diagrammi di flusso.</li> <li>- Realizzare semplici prototipi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere</li> <li>- pavimento - griglie, con comandi e carte</li> <li>- Progettazione e realizzazione di percorsi per robot (es. Blue Bot, Lego Spike Education</li> <li>- Progettazione e realizzazione di oggetti con materiali semplici o di recupero e piccole parti meccaniche o elettroniche.</li> <li>- Progettazione e realizzazione di contenuti digitali (es. Scratch Jr Scratch o Progettare il futuro)Attività di programmazione con Pixel Art o altre App.</li> <li>- Costruire oggetti di diverso tipo ad esempio cose che volano, girano, disegnano, si illuminano.</li> <li>- Smontare e reinventare apparati tecnologici.</li> <li>- Creare meccanismi e sistemi che funzionano.</li> <li>- Riusare cose e materiali per nuovi scopi.</li> <li>- Utilizzo del kit Makey Makey per scoprire come l'elettricità attraversa la materia. Sviluppo di attività con metodologia tinkering per la realizzazione di semplici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Matematica</li> <li>- Scienze</li> <li>- Tecnologia</li> <li>- Geografia</li> <li>- Inglese</li> <li>- Ed. Motoria</li> <li>- ecc</li> </ul>

			<p>microcircuiti (comandi On/Off Acceso/Spento) realizzati con materiali semplici o di recupero</p> <p><b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p>	
<p><b>ESPLORAZIONE AMBIENTALE E ORIENTEERING</b></p>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- esplora, descrive e rappresenta lo spazio;</li> <li>- utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leggere e interpretare mappe e carte</li> <li>- Usare la bussola</li> <li>- Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale</li> <li>- Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attività in palestra e in ambiente outdoor</li> <li>- Giochi di esplorazione dell'ambiente (macchina fotografica 360°, bussola anche digitale)</li> <li>- Progettazione e realizzazione di percorsi e itinerari (es. Google Earth)</li> <li>- Indagini sul campo con approccio esperienziale o in modalità outdoor, con utilizzo di strumenti tradizionali o digitali</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p>	<p>Geografia Matematica Scienze Storia Inglese Ed. Motoria ecc</p>

<b>DIGITAL STORYTELLING</b>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle situazioni;</li> <li>- produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali.</li> <li>- Produrre illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali , ebook, filmati, foto, infografiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esporre, sintetizzare, condividere idee e contenuti in modo creativo, attraverso illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali, ebook, filmati, foto, infografiche, fumetti, animazioni</li> </ul>	<p>Uso di ambienti editor o web app per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- documentare (es. Thinglink),</li> <li>- utilizzare strumenti di robotica educativa (es. Blue Bot, lego WeDo, Lego Spike...),</li> <li>- illustrare spazi e territori (es. fotocamera digitale),</li> <li>- raccontare (es. Ebook Creator, Lywi, Scratch),</li> <li>- presentare contenuti (es. Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video),</li> <li>- informare (es. Canva),</li> <li>- disegnare (es. Paint)</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p>	<p>- Tutte le discipline</p>
<b>SCIENZE IN LABORATORIO</b>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere;</li> <li>- 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.</li> <li>- trova da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano</li> </ul>	<p>Abilità e conoscenze varie, in base alle tematiche affrontate.</p> <p>A puro titolo di esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Osservare i momenti significativi della vita delle piante e degli animali</li> <li>- Conoscere le cause dei vari tipi di inquinamento.</li> <li>- Conoscere e applicare le strategie di riuso e il riciclo</li> <li>- Conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione</li> </ul>	<p>Attività diverse, in base alle tematiche affrontate.</p> <p>A puro titolo di esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Semina, allevamenti</li> <li>- La raccolta differenziata</li> <li>- Creazione di oggetti mediante il riciclo del materiale</li> <li>- Utilizzo di strumenti digitali (microscopio digitale), AR e VR</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p>	<p>Scienze Tecnologia Geografia Storia Ed. Motoria ecc</p>
<b>Il team docente garantirà la realizzazione di almeno un percorso a scelta durante l'anno scolastico</b>				

# PERCORSI STEM PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

<b>NUCLEI ESSENZIALI</b> Traguardi per lo sviluppo delle competenze	<b>TRAGUARDI</b> da raggiungere per lo sviluppo delle competenze	<b>CONOSCENZE E ABILITA'</b> (il sapere e il saper fare)	<b>ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE suggerite</b>	<b>Possibili DISCIPLINE coinvolte</b>
--	--	---	---	---------------------------------------

<p><b>CODING, ROBOTICA E TINKERING</b>          Risolvere e porsi problemi</p> <p>Reale e Virtuale</p>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- conosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale;</li> <li>- produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali;</li> <li>- descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Risolvere situazioni problematiche a partire da dati di misure con la costruzione di semplici modelli</li> <li>- Riconoscere il carattere problematico di un lavoro assegnato, individuando l'obiettivo da raggiungere</li> <li>- Individuare le risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo</li> <li>- Collegare le risorse all'obiettivo da raggiungere, scegliendo le azioni da compiere</li> <li>- Rappresentare oggetti e spazi tridimensionali con l'uso di software specifici, anche per finalità di visualizzazione e making.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Programmazione di robot al fine di fargli superare percorsi ad ostacoli (Coding)</li> <li>- Esplorazione delle interconnessioni fra i mondi reale e virtuale attraverso la creazione di modelli e ambienti tridimensionali, anche utilizzando apparecchiature specifiche (stampanti 3D, visori VR)</li> </ul> <p><b>Metodologia:</b>          Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing. Utilizzo di computer, robot e materiale di facile reperibilità per allestire percorsi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Matematica</li> <li>- Scienze</li> <li>- Tecnologia</li> <li>- Inglese</li> <li>- Ed. Motoria</li> <li>- ecc</li> </ul>
<p><b>ESPLORAZIONE AMBIENTALE E ORIENTEERING</b></p>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio;</li> <li>- ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente.</li> <li>- Leggere una cartina</li> <li>- Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale</li> <li>- Usare della bussola</li> <li>- Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attività in palestra e in ambiente outdoor</li> <li>- Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante</li> <li>- Esplorazione dell'ambiente (es. macchina fotografica 360°, bussola anche digitale)</li> <li>- Progettazione e realizzazione di mappe e percorsi (es. Google Earth)</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b>          Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geografia</li> <li>- Matematica</li> <li>- Inglese</li> <li>- Scienze</li> <li>- Storia</li> <li>- Ed. Motoria</li> <li>- ecc</li> </ul>
<p><b>DIGITAL STORYTELLING</b></p>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni;</li> <li>- produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li> </ul>	<p>- Ricercare, organizzare, illustrare, presentare</p>	<p>- Creazione di elaborati digitali per comunicare le proprie idee e presentare il proprio lavoro, utilizzando software di office automation e grafica digitale</p> <p><b>Metodologie:</b></p>	<p>- Tutte le discipline</p>

			Didattica laboratoriale, peer teaching, learning by doing. Utilizzo di computer e altre apparecchiature informatiche.	
<b>SCIENZE IN LABORATORIO</b>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni;</li> <li>- 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;</li> <li>- trova da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi</li> </ul>	<p>Abilità e conoscenze varie, in base alle tematiche affrontate.</p> <p>A puro titolo di esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- conoscere le strategie per salvaguardare l'ambiente (risparmio energetico)</li> <li>- conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione</li> </ul>	<p>Attività diverse, in base alle tematiche affrontate.</p> <p>A puro titolo di esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare le energie rinnovabili</li> <li>- utilizzare i materiali rinnovabili</li> <li>- Utilizzo di strumenti digitali (microscopio digitale), AR e VR</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scienze</li> <li>- Geografia</li> <li>- Storia</li> <li>- Ed. Motoria</li> <li>- ecc</li> </ul>
<b>COSTRUZIONI GEOMETRICHE</b>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.</li> <li>- risolve problemi, spiega il procedimento seguito mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere proprietà delle principali figure piane;</li> <li>- Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche.</li> <li>- Riprodurre figure e disegni geometrici;</li> <li>- Comprendere il funzionamento di semplici modelli fisici basati sulle figure geometriche piane.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappresentazione e studio delle proprietà degli enti geometrici e delle figure piane.</li> <li>- Introduzione a forze, spostamenti, resistenza e altre grandezze fisiche.</li> <li>- Utilizzo del programma Cabri o similari.</li> <li>- Costruzione di semplici modelli con materiale di facile reperimento o kit o altri strumenti (es. cricutmaker 3)</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b> Cooperative learning, didattica laboratoriale con costruzione di semplici modelli con materiale di facile reperimento o kit.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Matematica</li> <li>- Scienze</li> <li>- Tecnologia</li> <li>- ecc</li> </ul>
<p><b>Il Consiglio di Classe garantirà la realizzazione di almeno un percorso a scelta durante l'anno scolastico</b></p>				

## **VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE STEM**

L'acquisizione di competenze, in particolare in ambito STEM, può essere accertata ricorrendo soprattutto a compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte, ecc.) e ad osservazioni sistematiche.

Con un compito di realtà lo studente è chiamato a risolvere una situazione problematica, per lo più complessa e nuova, possibilmente aderente al mondo reale, applicando un patrimonio di conoscenze e abilità già acquisite a contesti e ambiti di riferimento diversi da quelli noti.

Pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, proprio per il carattere interdisciplinare e integrato delle STEM, occorre privilegiare prove per la cui risoluzione debbano essere utilizzati più apprendimenti tra quelli già acquisiti.

La soluzione del compito di realtà costituisce così l'elemento su cui si può basare la valutazione dell'insegnante e l'autovalutazione dello studente.

## LA VALUTAZIONE

La valutazione dell'alunno costituisce un momento fondamentale dell'attività didattica; ha carattere "formativo e orientativo" ed è funzionale ad alunni, docenti e famiglie in quanto costituisce presa di coscienza di livelli e ritmi di apprendimento, di maturazione personale e sociale.

**La valutazione delle competenze in senso stretto si può effettuare solo mettendo in «azione» l'allievo di fronte ad un compito significativo nel quale egli mobilita conoscenze, abilità e capacità personali e all'occorrenza ne costruisca di nuove per far fronte ai problemi. Vengono valutati, oltre alle conoscenze e alle abilità conseguite e/o potenziate:**

**il processo (come lavora, come si relaziona, la diligenza, la puntualità, la capacità di far fronte alle crisi, ecc.) mediante osservazione**

**il prodotto (mediante la valutazione degli elementi importanti propri del prodotto)**

**la riflessione e ricostruzione mediante la relazione scritta e orale individuale sul lavoro svolto.**

Pertanto la valutazione (rif. Decreto Legislativo 13 aprile 2017, n. 62 Norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di Stato) non sarà intesa come un semplice rilevamento dei risultati conseguiti nelle prove e nei test effettuati nelle singole discipline, ma misurerà il livello complessivo raggiunto dagli allievi nelle conoscenze e abilità e nell'acquisizione di un comportamento corretto e responsabile.