ISTITUTO COMPRENSIVO *" Vincenzo Tortoreto"*
SAN GINESIO

CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE TRASVERSALI DI CITTADINANZA

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE

COMPITO AUTENTICO

campi dell'esperienza

discipline

aree disciplinari

PRIMA SEZIONE

SECONDA SEZIONE

PROGETTAZIONI

CONTINUITÀ E UNITARIETÀ DEL CURRICOLO: DAI CAMPI DI ESPERIENZA ALLE DISCIPLINE

Il Curricolo d'Iistituto VERTICALE "è il cuore didattico del Piano dell'Offerta Formativa e rappresenta l'insieme delle esperienze didattiche che, dai 3 ai 14 anni, in modo progressivo, graduale e continuo, promuovono negli allievi il conseguimento dei risultati attesi sul piano delle competenze".

Nei tre ordini di scuola che compongono l'istituto Comprensivo è possibile individuare una continuità nell'organizzazione dei saperi, che si strutturano progressivamente, dai Campi di esperienza nella Scuola dell'Infanzia, all'emergere delle discipline della Scuola Primaria, alle discipline intese in forma più strutturata come "modelli" per lo studio della realtà nella Scuola Secondaria di I Grado. Il Curricolo organizza e descrive l'intero percorso formativo che uno studente compie, dalla scuola dell'infanzia alla Scuola Secondaria, nel quale si intrecciano e si fondono i processi cognitivi e quelli relazionali. L'unitarietà del percorso vede un progressivo passaggio dall'imparare facendo, alla capacità sempre maggiore di riflettere e formalizzare l'esperienza, attraverso la ri-costruzione degli strumenti culturali e la capacità di utilizzarli consapevolmente come chiavi di lettura della realtà.

Corrispondenza fra i campi di esperienza della scuola dell'Infanzia e le discipline della Scuola del Primo Ciclo d' Istruzione

SCUOLA DELL'INFANZIA *Campi di esperienza*	SCUOLA PRIMARIA *Discipline*	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO *Aree disciplinari*
I discorsi e le parole	Italiano Lingue inglese e seconda lingua comunitaria	LINGUISTICO – ARTISTICO - ESPRESSIVA
Immagini, suoni, parole	Musica Arte	
Il corpo e il movimento	Educazione fisica	
La conoscenza del mondo (Numero e spazio; oggetti, fenomeni, viventi)	Matematica Scienze Tecnologia	MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA
Il sé e l'altro	Storia e Geografia Cittadinanza e costituzione Religione	STORICO - GEOGRAFICA

CURRICOLO VERTICALE

DELLE COMPETENZE TRASVERSALI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CERTIFICAZIONE COMPETENZE N°	Competenze di cittadinanza	Obiettivi formativi in uscita INFANZIA	Obiettivi formativi in uscita PRIMARIA	Obiettivi formativi in uscita SECONDARIA PRIMO GRADO
Ambito *COSTRUZIONE DEL SE'*					
Imparare ad imparare	**5** **6** **10**	***Imparare ad Imparare*** -Conoscenza di sé (limiti, capacità..) -Uso di strumenti informativi. - Acquisizione di un metodo di studio e di lavoro	- Riconoscere i propri pensieri, i propri stati d'animo, le proprie emozioni. - Utilizzare informazioni, provenienti dalle esperienze quotidiane (a scuola, a casa, con gli altri), in modo appropriato alla situazione. - Avere fiducia in se stesso affrontando serenamente anche situazioni nuove.	- Analizzare le proprie capacità nella vita scolastica riconoscendone i punti di debolezza e i punti di forza, e saperli gestire. - Essere consapevoli dei propri comportamenti Iniziare ad organizzare il proprio apprendimento utilizzando le informazioni ricevute, anche in funzione dei tempi disponibili. - Acquisire un personale metodo di studio.	- Valutare criticamente le proprie prestazioni. Essere consapevoli del proprio comportamento, delle proprie capacità e dei propri punti deboli e saperli gestire. - Riconoscere le proprie situazioni di agio e disagio. - Organizzare il proprio apprendimento scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione, anche in funzione dei tempi disponibili. - Acquisire un efficace metodo di studio.

Spirito di iniziativa e imprenditoriali tà	**9**	***Progettare*** -Uso delle conoscenze apprese per realizzare un prodotto. -Organizzazione del materiale per realizzare un prodotto.	- Scegliere, organizzare e predisporre materiali, strumenti, spazi, tempi e interlocutori per soddisfare un bisogno primario, realizzare un gioco, trasmettere un messaggio mediante il linguaggio verbale e non verbale.	- Elaborare e realizzare semplici prodotti di genere diverso utilizzando le conoscenze apprese.	-Elaborare e realizzare prodotti di vario genere, riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio, utilizzando le conoscenze apprese, stabilendo autonomamente le fasi procedurali e verificare i risultati raggiunti.
Ambito *RELAZIONE CON GLI ALTRI*					
Comunicazione nella madrelingua ***Comunicazione nelle lingue straniere*** ***Competenza digitale*** ***Consapevolezza ed espressione culturale***	**1** **2** **4** **5** **7** **8**	***COMUNICARE*** **Comprendere e rappresentare** -Comprensione e uso dei linguaggi di vario genere. -Uso dei linguaggi disciplinari	- Comprendere il linguaggio orale di uso quotidiano, (narrazioni, regole, indicazioni operative) - Comprendere e utilizzare gesti, immagini, suoni. - Esprimere le proprie esperienze, sentimenti, opinioni, avvalendosi dei diversi linguaggi. sperimentati.	- Comprendere semplici messaggi di genere diverso anche mediante supporti cartacei e informatici. - Utilizzare i linguaggi di base appresi per descrivere eventi, fenomeni, norme, procedure, e le diverse conoscenze disciplinari, anche mediante vari supporti (cartacei, informatici e multimediali).	- Comprendere messaggi di vario genere trasmessi utilizzando linguaggi e supporti diversi (cartacei, informatici e multimediali). - Utilizzare i vari linguaggi e conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) per esprimere eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure.
Competenze sociali e civiche	***9*** ***10*** ***11*** ***12***	***Collaborare e partecipare*** -Interazione nel gruppo. -Disponibilità al confronto. -Rispetto dei diritti altrui	- Partecipare a giochi e attività collettivi, collaborando con il gruppo, riconoscendo e rispettando le diversità. - Stabilire rapporti corretti con i compagni e gli adulti.	- Confrontarsi e collaborare con gli altri nelle attività di gruppo e nelle discussioni, apportando il proprio contributo nel rispetto dei diritti di tutti.	- Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune e alla realizzazione delle attività collettive nel rispetto dei diritti di tutti.

		Agire in modo autonomo e responsabile - Assolvere gli obblighi scolastici. -Rispetto delle regole.	- Esprimere i propri bisogni. - Portare a termine il lavoro assegnato. - Capire la necessità di regole, condividerle e rispettarle.	- Assolvere gli obblighi scolastici con responsabilità. - Rispettare le regole condivise.	- Assolvere gli obblighi scolastici con responsabilità rispettando le scadenze. - Rispettare le regole condivise.

Ambito ***RAPPORTO CON LA REALTÀ NATURALE E SOCIALE***					
Competenze in Matematica e Competenze di base in Scienze e Tecnologia ***Spirito di iniziativa e imprenditorialità***	**3** **9**	***Risolvere problemi*** - Risoluzione di situazioni problematiche utilizzando contenuti e metodi delle diverse discipline	- Riconoscere situazioni che richiedono una risposta. - Formulare la domanda. - Risolvere semplici situazioni problematiche legate all'esperienza.	- Riconoscere situazioni che richiedono una risposta. - Cercare di formulare ipotesi di soluzione, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.	- Affrontare situazioni problematiche formulando ipotesi di soluzione, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
		Individuare collegamenti e relazioni -Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi. -Individuare collegamenti fra le varie aree disciplinari.	- Utilizzare parole, gesti, disegni … per comunicare in modo efficace. - Cogliere relazioni di spazio, tempo, grandezza.	- Individuare e rappresentare fenomeni ed eventi disciplinari, cogliendone analogie e differenze, cause ed effetti sia nello spazio che nel tempo.	- Individuare, rappresentare i collegamenti e le relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari e lontani nello spazio e nel tempo, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti.
		Acquisire ed interpretare l'informazione -Capacità di analizzare l'informazione. -Valutazione dell'attendibilità e dell'utilità. -Distinzione di fatti e opinioni.	- Ricavare informazioni attraverso l'ascolto e supporti iconografici. - Avvalersi di informazioni utili per assumere comportamenti adeguati alle situazioni.	- Ricavare informazioni da immagini e testi scritti di contenuto vario. - Essere disponibile a ricercare informazioni utili al proprio apprendimento, anche in contesti diversi da quelli disciplinari e prettamente scolastici.	- Acquisire la capacità di analizzare l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni con senso critico.

I docenti, all'interno della Progettazione Didattica di Classe, individueranno un **Compito Autentico** al fine di valutare lo sviluppo delle Competenze Trasversali.
Esso sarà caratterizzato da:

1) TITOLO;
2) COMPETENZE ATTESE;
3) DISCIPLINE COINVOLTE;
4) CONSEGNA OPERATIVA;
5) PRODOTTO ATTESO;
6)TEMPI E MODALITA' DI LAVORO;
7)RISORSE A DISPOSIZIONE

Nel predisporre la prova i docenti terranno conto dei seguenti requisiti:

- recupero dei saperi pregressi;
- uso dei processi cognitivi complessi;
- riferimento a contesti significativi e reali;
- stimolo/interesse dello studente;
- differenti percorsi risolutivi.

Per la valutazione si farà riferimento alla seguente tabella di valutazione delle COMPETENZE:

A= **AVANZATO**	**PADRONEGGIARE**
L'alunno svolge e risolve compiti complessi mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità, propone e sostiene le proprie opinioni ed assume in modo responsabile le decisioni.	
B= **INTERMEDIO**	**SCEGLIERE**
L'alunno svolge e risolve compiti in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	
C= **BASE**	**RIUSCIRE**
L'alunno svolge compiti semplici in situazioni nuove mostrando di possedere conoscenze e abilità.	
D= **INIZIALE**	**ESEGUIRE**
L'alunno, se opportunamente guidato , svolge compiti semplici.	

CURRICOLO VERTICALE

PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE

PRIMA SEZIONE

L'itinerario formativo che dalla scuola dell'infanzia si sviluppa fino al termine del primo ciclo è caratterizzato dal progressivo passaggio dai ***campi dell'esperienza*** *all'emergere e definirsi delle singole* ***discipline*** *e delle* ***aree disciplinari****, in una prospettiva che deve sempre tendere all'unitarietà del sapere.*

AREA LINGUISTICO – ARTISTICO - ESPRESSIVA		
COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	**ITALIANO**	
Competenze in uscita Infanzia	**Competenze in uscita Scuola Primaria**	**Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado**
Campo di esperienza **I discorsi e le parole** 1. Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. 2. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. 3. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. 4. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole. 5. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	1.Partecipare a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascoltare e comprendere testi orali " diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. 2.Leggere e comprendere testi di vario tipo, continui e non continui, e di vario genere, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma individuandone il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguata agli scopi, formulare su quanto letto giudizi personali. Individuare nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato, metterle in relazione e sintetizzarle, in funzione dell'esposizione orale; acquisire un primo nucleo di terminologia specifica. 3.Scrivere testi chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielaborare testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. 4.Riflettere sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconoscere che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.	1.Interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura. 2. Leggere, analizzare e comprender e testi. 3. Produrre testi in relazione a diver si scopi comunicativi. 4. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	**INGLESE**	**INGLESE/FRANCESE**
Competenze in uscita Infanzia	**Competenze in uscita Scuola Primaria**	**Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado**
Campo di esperienza **I discorsi e le parole** 1. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	1. Comprendere brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari, svolgere i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. 2. Interagire nel gioco; comunicare in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. 3. Descrivere oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. 4. Individuare alcuni elementi culturali e cogliere rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera	<u>Inglese</u> 1. Comprendere oralmente i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari, di vita quotidiana o di studio. 2. Descrivere oralmente situazioni e aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente, raccontare avvenimenti ed esperienze personali, esporre argomenti di studio e di civiltà collegati ad altre discipline, interagire con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. 3. Leggere e comprendere testi relativamente lunghi su argomenti familiari e di studio. 4. Scrivere testi su argomenti personali e di vita quotidiana, comporre lettere rivolte a coetanei e familiari, produrre risposte a questionari. <u>Francese</u> 1. Comprendere semplici messaggi orali relativi ad ambiti familiari e abituali. 2. Descrivere oralmente e per iscritto aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente 3. Leggere e comprendere semplici testi 4. Stabilire relazioni tra semplici elementi linguistico –comunicativi propri delle lingue di studio e confrontare i risultati conseguiti in lingue diverse.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	**MUSICA**	
Competenze in uscita Infanzia	**Competenze in uscita Scuola Primaria**	**Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado**
Campo di esperienza **Immagini, suoni, parole** 1. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo(teatrali, musicali, visivi, di animazione..); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. 2.Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali . 3.Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando eventualmente i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.	1. Gestire diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e di strumenti musicali, eseguire semplici brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. 2. Fare uso di forme di notazione non convenzionali o codificate, articolare combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche ed eseguirle con la voce, il corpo e gli strumenti. 3. Riconoscere gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. Apprezzare la valenza estetica e riconoscere il valore funzionale in semplici brani, applicare varie strategie interattive e descrittive all'ascolto di brani musicali 4. Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori.	1. Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e/o strumentali di diversi generi e stili, avvalendosi anche di strumentazioni elettroniche. 2. Riconoscere ed analizzare elementi formali e strutturali costitutivi del linguaggio musicale facendo uso della notazione tradizionale e di altri sistemi di scrittura e di un lessico appropriato. 3. Conoscere ed analizzare opere musicali, eventi, materiali, anche in relazione al contesto storico-culturale ed alla loro funzione sociale. 4. Improvvisare, rielaborare, comporre brani vocali e/o strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico- melodici, integrando altre forme artistiche quali danza, teatro, arti plastiche e multimedialità.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	**ARTE E IMMAGINE**	
Competenze in uscita Infanzia	**Competenze in uscita Scuola Primaria**	**Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado**
Campo di esperienza **Immagini, suoni, parole** 1. Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative: utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia	1. Utilizzare le conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche, materiali e strumenti diversi (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali) 2. Utilizzare gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini statiche (quali fotografie, manifesti, opere d'arte) e messaggi in movimento (quali spot, brevi filmati, videoclip, …) 3. Leggere gli aspetti formali di alcune opere; apprezzare opere d'arte ed oggetti di artigianato provenienti da paesi diversi 4. Conoscere i principali beni artistici e culturali presenti nel proprio territorio e mettere in atto pratiche di rispetto e tutela	1.Utilizzare le conoscenze del linguaggio visuale per produrre elaborati e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso le tecniche affrontate, con materiali e con strumenti diversificati. 2.Possedere un basilare metodo di lettura delle opere più significative prodotte nell'arte, collocandole nei rispettivi contesti storici, culturali ed ambientali. 3.Possedere una conoscenza basilare dei beni artistici del proprio territorio e apprezzare il valore culturale degli stessi.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	**EDUCAZIONE FISICA**	
Competenze in uscita Infanzia	**Competenze in uscita Scuola Primaria**	**Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado**
Campo di esperienza **Il corpo e il movimento** 1. Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. 2. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. 3. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. 4. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, si coordina con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.	1. Acquisire consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali. 2. Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmo-musicali. Sperimentare in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di conoscere e apprezzare molteplici discipline sportive. 3. Comprendere all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva. 4. Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri. 5. Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.	1. Essere consapevole del proprio processo di crescita e di sviluppo corporeo; riconoscere inoltre le attività volte al miglioramento delle proprie capacità motorie. 2. Destreggiarsi nella motricità finalizzata dimostrando: - di coordinare azioni, schemi motori, gesti tecnici con buon autocontrollo; - di utilizzare gli attrezzi ginnici in maniera appropriata; - di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere situazioni-problema di natura motoria. 3. Partecipare a giochi di movimento, a giochi tradizionali, a giochi sportivi di squadra, rispettando le regole, imparando a gestire con equilibrio sia la sconfitta che la vittoria. 4. Gestire i diversi ruoli assunti nel gruppo e i momenti di conflittualità nel rispetto di compagni ed avversari. 5. Controllare il movimento e utilizzarlo anche per rappresentare e comunicare stati d'animo. 6. Assumere comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, proprie ed altrui.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	**RELIGIONE CATTOLICA**	
Competenze in uscita Infanzia	**Competenze in uscita Scuola Primaria**	**Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado**
Il s é e l' altro Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. ***Il corpo e il movimento*** Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni. ***Immagini, suoni e colori*** Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. ***I discorsi e le parole*** Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso. ***La conoscenza del mondo*** Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.	1. Riflettere su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù 2. Saper collegare i contenuti principali dell'insegnamento di Gesù alle tradizioni del proprio ambiente; riconoscere il significato cristiano del Natale e della Pasqua per riflettere sul loro valore nell'esperienza personale, familiare, sociale 3. Riconoscere la Bibbia come libro sacro per cristiani ed ebrei, distinguendola da altri testi anche di altre religioni; identificare le caratteristiche essenziali di un brano biblico semplice e dietro opportuna guida analizzarlo e collegarlo alla propria esperienza. 4. Confrontarsi con l'esperienza religiosa e distinguere la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica la Chiesa come la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; cogliere il significato dei Sacramenti e interrogarsi sul valore che hanno nella vita dei cristiani	1. Cogliere, a partire dalla realtà in cui si è immersi, il senso del trascendente e le tracce della ricerca religiosa dei singoli e dei popoli nei diversi periodi della storia del genere umano. 2. Individuare, a partire dalla Bibbia e dalla storia del cristianesimo, le tappe principali della storia della salvezza così come promessa da Dio Padre, realizzata poi da Gesù Cristo e proseguita dalle azioni della Chiesa e dal suo Magistero. 3. Comprendere il "linguaggio" tipico del messaggio cristiano così come espresso nella cultura, nell'arte, nei simboli e nei luoghi sacri. 4. Saper confrontarsi con valori e norme delle tradizioni religiose e comprendere in particolare la proposta etica del cristianesimo in vista di scelte per la maturazione personale e del rapporto con gli altri.

AREA STORICO - GEOGRAFICA		
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	**STORIA**	
Competenze in uscita Infanzia	**Competenze in uscita Scuola Primaria**	**Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado**
Campo di esperienza **Il sé e l'altro** 1. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. 2. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. 3. Si orienta nelle prima generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia nei percorsi più familiari.	1. Conoscere e confrontare i quadri storici delle civiltà studiate. 2. Usare cronologie e carte storico/geografiche per rappresentare le conoscenze studiate 3. Organizzare la conoscenza, tematizzando e usando semplici categorie 4. Usare la linea del tempo collocandovi fatti o periodi storici 5. Ricavare informazioni da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico 6. Rappresentare in un quadro storico/sociale il sistema di relazioni tra segni e testimonianze del passato 7. Riconoscere le tracce storiche presenti sul territorio e comprende l'importanza del patrimonio culturale e artistico 8. Usare la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale (prima edopo Cristo) e conoscere altri sistemi cronologici 9. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni tra gli elementi caratterizzanti e confrontarne gli aspetti caratterizzanti 10. Ricavare e produrre grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di diverso genere, manualistici e non Elaborare in forma di racconto, orale e scritto, gli argomenti studiati	1. Utilizzare i procedimenti del metodo storiografico e il lavoro su fonti per compiere semplici operazioni di ricerca storica, con particolare attenzione all'ambito locale. 2. Riconoscere le componenti costitutive delle società organizzate – economia, organizzazione sociale, politica, istituzionale, cultura – e le loro interdipendenze. 3. Comprendere fenomeni relativi al passato e alla contemporaneità, saperli contestualizzare nello spazio e nel tempo, cogliere relazioni causali e interrelazioni 4. Operare confronti tra le varie modalità con cui gli uomini nel tempo hanno dato risposta ai loro bisogni e problemi, e hanno costituito organizzazioni sociali e politiche diverse tra loro, rilevando nel processo storico permanenze e mutamenti 5. Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

GEOGRAFIA		
Competenze in uscita Infanzia	**Competenze in uscita Scuola Primaria**	**Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado**
1. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle città e delle piccole comunità.	1. Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali, coordinate geografiche e bussola, piante e carte stradali, organizzare un percorso e uno spostamento sulla base di cartine; conoscere e utilizzare la simbologia per interpretare una legenda, utilizzare il linguaggio della geo- graficità per interpretare carte geografiche e per realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche 2. Rendersi conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o indipendenza 3. Conoscere e localizzare i principali "oggetti" geografici fisici (monti, fiumi, laghi…) e antropici (città, porti e aeroporti, infrastrutture…) dell'Italia; Individuare, conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti dei paesaggi (di montagna collina, pianura, costieri, vulcanici ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani 4. Ricavare informazioni geografiche da una pluralità di fonti (carte, immagini satellitari, fotografiche, artistico - letterarie) 5. Avviarsi alla lettura e alla comunicazione in relazione al sistema territoriale attraverso carte, immagini, schizzi e grafici 6. Ricercare e proporre soluzioni di problemi relativi alla protezione,conservazione e valorizzazione delpatrimonio ambientale e culturale presente sul territorio per continuare ad usarlo.	1. Leggere l'organizzazione di un territorio, utilizzando il linguaggio, gli strumenti e i principi della Geografia; interpretare tracce e fenomeni e compiere su di essi operazioni di classificazione, correlazione, inferenza e generalizzazione. 2. Partendo dall'analisi dell'ambiente regionale, comprendere che ogni territorio è una struttura complessa e dinamica, caratterizzata dall'interazione tra uomo e ambiente: riconoscere le modificazioni apportate nel tempo dall'uomo sul territorio. 3. Conoscere territori vicini e lontani e ambienti diversi, saperli confrontare,cogliendo i vari punti di vista con cui si può osservare la realtà geografica(geografia fisica, antropologica, economica, politica, ecc.). 4. Avere coscienza delle conseguenze positive e negative dell'azione dell'uomo sul territorio, rispettare l'ambiente e agire in modo responsabile nell'ottica di uno sviluppo sostenibile .

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

COMPETENZE IN MATEMATICA

MATEMATICA

Competenze in uscita Infanzia	Competenze in uscita Scuola Primaria	Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado
Campo di esperienza **La conoscenza del mondo** (Numero e spazio) 1. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità. 2. Individua la posizione di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc…;segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	1. Comprendere il significato dei numeri naturali, frazionari, decimali, il valore posizionale delle cifre, operare tra numeri mentalmente, per iscritto e con strumenti di calcolo. 2. Riconoscere e descrivere le principali figure geometriche piane e solide, utilizzare le trasformazioni geometriche per operare su figure, individuare relazioni tra elementi e rappresentarle, utilizzare forme diverse di rappresentazioni, classificare e ordinare in base a determinate proprietà. 3. Interpretare i dati di una ricerca usando metodi statistici, effettuare valutazioni di probabilità di eventi. 4. Risolvere problemi matematici utilizzando opportuni concetti, rappresentazioni e tecniche e la modellizzazione geometrica. In situazioni problematiche scegliere, saper discutere e comunicare strategie risolutive, determinare lunghezze, capacità, masse, aree, volumi.	1. Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico anche con riferimento a contesti reali. 2. Rappresentare ed analizzare le forme del piano e dello spazio, cogliere le relazioni, risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito. 3. Utilizzare e interpretare il linguaggio matematico cogliendone le relazioni. 4. Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.

COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA

SCIENZE

Competenze in uscita Infanzia	Competenze in uscita Scuola Primaria	Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado
Campo di esperienza **La conoscenza del mondo** (Oggetti, fenomeni, viventi) 1. Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. 2. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana Riferisce correttamente eventi del passato recente , sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. 3. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	1. Utilizzare capacità operative, progettuali e manuali in contesti di esperienza-conoscenza per un approccio scientifico ai fenomeni, formulare considerazioni e richiedere chiarimenti in riferimento alla realtà e alle esperienze; porsi domande esplicite e individuare problemi significativi da indagare a partire dalla propria esperienza, dai discorsi degli altri, dai mezzi di comunicazione e dai testi letti; con guida e in collaborazione con i compagni o da solo, formulare ipotesi e previsioni, osservare, registrare, classificare, schematizzare, identificare relazioni spazio/temporali, misurare, utilizzare concetti basati su semplici relazioni con altri concetti, argomentare, dedurre, prospettare soluzioni e interpretazioni, prevedere alternative, produrne rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, analizzare e raccontare in forma chiara quanto fatto e imparato.	1. Osservare, analizzare e descrivere la realtà naturale, gli aspetti della vita quotidiana e i fenomeni celesti utilizzando anche schematizzazioni. 2. Acquisire una visione consapevole della complessità di strutture e funzionamenti degli esseri viventi e della loro evoluzione nel tempo. 3. Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.

	2. Riconoscere gli elementi, gli eventi e le relazioni in gioco, senza banalizzare la complessità dei fatti e dei fenomeni. 3. Assumere atteggiamenti di cura, da condividere con gli altri, verso l'ambiente scolastico e di rispetto verso l'ambiente sociale e naturale, conoscendone e apprezzandone il valore; avere cura del proprio corpo con scelte adeguate di comportamenti e di abitudini alimentari.	

TECNOLOGIA

Competenze in uscita Infanzia	**Competenze in uscita Scuola Primaria**	**Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado**
Campo di esperienza **La conoscenza del mondo** (Oggetti, fenomeni, viventi) 1. Si interessa a macchine ed a strumenti tecnologici, sa esprimere le funzioni e i possibili usi.	1. Conoscere la struttura e comprendere i meccanismi di funzionamento di alcuni semplici strumenti e macchine di uso comune.	1. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. 2. Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. 3. Essere consapevoli delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.