



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
SAN TOMMASO D'AQUINO
GROTTAMINARDA (AV)**

SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA “L. LAZZARUOLO”

SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA “M.P. LANDI”

SCUOLA DELL'INFANZIA - CARPIGNANO

SCUOLA SECONDARIA I GRADO ad INDIRIZZO MUSICALE “GIOVANNI XXIII”

SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA I GRADO

“NUOVO CENTO CIVICO” MELITO IRPINO

**CURRICOLO VERTICALE
Anno Scolastico 2019-2020**

INDICE

1. Riferimenti Normativi
2. Presentazione Curricolo verticale d'istituto
3. Il curricolo verticale della Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Scuola Secondaria di 1° grado
4. Gli Assi Culturali
5. Le Competenze di Base
6. Le Competenze trasversali
7. Le Competenze Chiave per l'apprendimento permanente (Europee)
 - 7.1 Verticalizzazione delle Competenze Chiave Europee
 - 7.2 Profilo delle competenze chiave per l'apprendimento permanente
8. Le Competenze Chiave di Cittadinanza
9. Metodologie – I compiti di realtà per valutare le competenze
10. Curricolo verticale per l'inclusione
11. Curricolo verticale SCUOLA DELL'INFANZIA

1. RIFERIMENTI NORMATIVI

Il quadro di riferimento nazionale nell'ambito del quale le scuole realizzano il curriculum di istituto, si delinea coerentemente con la C.M. 339/92, con le direttive ministeriali introdotte con la Legge n° 53 del 28 marzo 2003 e successivi atti legislativi, con le Raccomandazioni del Parlamento europeo del 18 dicembre 2006, cioè con quei precursori normativi che hanno delineato il cammino che ha condotto sino alle vigenti Nuove Indicazioni per il Curriculum pubblicate il 16 novembre del 2012, infine con le raccomandazioni del Consiglio europeo del 22 maggio 2018 relative alle Competenze Chiave per l'apprendimento permanente. Attraverso le ultime direttive si esortano gli Stati membri a:

- 1. Sostenere il diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e inclusivi e assicurare a tutti le opportunità di sviluppare le competenze chiave avvalendosi pienamente del quadro di riferimento europeo «Competenze chiave per l'apprendimento permanente».*
- 2. Sostenere lo sviluppo delle competenze chiave prestando particolare attenzione a quanto segue:*
 - innalzare il livello di padronanza delle competenze di base (alfabetiche, matematiche e digitali)*
 - aumentare il livello di competenze personali e sociali*
 - promuovere l'acquisizione di competenze in scienza, tecnologia, ingegneria e matematica (STEM),*
 - innalzare e migliorare il livello delle competenze digitali in tutte le fasi dell'istruzione e della formazione*
 - incoraggiare la competenza imprenditoriale, la creatività e lo spirito di iniziativa*
 - aumentare il livello delle competenze linguistiche sia nelle lingue ufficiali che nelle altre lingue*
 - promuovere lo sviluppo di competenze in materia di cittadinanza al fine di rafforzare la consapevolezza dei valori comuni enunciati nell'articolo 2 del trattato sull'Unione europea e nella Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea.*
 - aumentare la consapevolezza di tutti i discenti e del personale didattico riguardo all'importanza di acquisire le competenze chiave e alla loro relazione con la società.*
- 3. Facilitare l'acquisizione delle competenze chiave grazie all'utilizzo delle buone pratiche a sostegno di tale processo, come esposto nelle Raccomandazioni del Consiglio dell'Unione europea del 22 maggio 2018 “Competenze Chiave per l'apprendimento Permanente”*

2. PRESENTAZIONE

Il curriculum verticale dell'IC "San Tommaso D'Aquino, parte integrante del PTOF, è il percorso che l'istituto ha progettato per far sì che gli alunni possano conseguire gradualmente traguardi di sviluppo delle competenze in modo da creare un processo educativo che li conduca all'acquisizione di esperienze e valori che li sappiano far orientare nella odierna complessa società della conoscenza e dell'informazione.

Impostato su un percorso che tiene conto della crescita dell'alunno, il curriculum verticale offre occasioni di apprendimento attivo, secondo una didattica che stimoli i diversi tipi di intelligenza, attento alla dimensione interattiva e affettiva oltre che disciplinare; un percorso in cui l'alunno possa imparare attraverso il fare e l'interazione con i compagni. Gli insegnamenti si basano su un apprendimento ricorsivo, attento alle diverse metodologie didattiche impiegate nei diversi ordini di scuola. Il lavoro collettivo di tutti i docenti dell'Istituto Comprensivo ha permesso di indicare, per ogni ambito disciplinare, gli elementi di raccordo tra gli ordini, in modo tale da rendere più fluido il passaggio degli alunni dalla scuola primaria a quella secondaria, passaggio che spesso presenta notevoli criticità e difficoltà, oltre a permettere di poter lavorare su una base condivisa rispettando così i criteri di progressività e di continuità.

3. IL CURRICOLO VERTICALE: collegamenti disciplinari fra gli ordini di scuola del primo ciclo

Al termine della scuola dell'Infanzia, della scuola Primaria e della scuola Secondaria di primo grado, vengono fissati i traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai campi di esperienza (per la scuola dell'Infanzia) ed alle discipline (per la scuola Primaria e Secondaria di I grado). Essi indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo. Allo stesso modo nelle Indicazioni Nazionali vengono determinati gli obiettivi di apprendimento ritenuti indispensabili per fare in modo che tutti gli studenti raggiungano i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Gli obiettivi di apprendimento sono organizzati in nuclei tematici che ricorrono in vari punti dello sviluppo di una disciplina e hanno perciò valore strutturante e generativo di conoscenze.

CAMPI DI ESPERIENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	I discorsi e le parole	La conoscenza del mondo	Il sé e l'altro	Il corpo e il movimento	Immagini, suoni e colori
---------------------------------	------------------------	----------------------------	-----------------	----------------------------	-----------------------------

DISCIPLINE

SCUOLA PRIMARIA	Italiano Inglese	Matematica Scienze Tecnologia	Storia - Geografia Cittadinanza e costituzione Religione	Educazione fisica	Arte e immagine Musica
----------------------------	------------------	-------------------------------------	--	----------------------	---------------------------

DISCIPLINE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	Italiano Inglese Lingua 2	Matematica Scienze Tecnologia	Storia Geografia Religione	Educazione fisica	Arte e immagine Musica
---	------------------------------	-------------------------------------	----------------------------	----------------------	---------------------------

4. GLI ASSI CULTURALI

Nelle Indicazioni le discipline sono raggruppate in aree o, secondo l'autonomia di ogni scuola, in assi culturali per rafforzare così trasversalità e interconnessioni più ampie tra le discipline e assicurare l'unitarietà del loro insegnamento. Alle scuole è richiesto di proporre approcci innovativi che mettano al centro lo studente e i propri bisogni e valorizzino gli stili di apprendimento e lo spirito d'iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base.

ASSI CULTURALI	OBIETTIVI	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Asse dei Linguaggi	L'asse dei linguaggi ha l'obiettivo di fare acquisire allo studente la padronanza della lingua italiana come ricezione e come produzione, scritta e orale; la conoscenza di almeno una lingua straniera; la conoscenza e la fruizione consapevole di molteplici forme espressive non verbali; un adeguato utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	I discorsi e le parole Immagini, suoni e colori Il corpo e il movimento	Italiano Inglese Arte e immagine Musica Educazione fisica	Italiano Inglese Lingua 2 Arte e immagine Musica Educazione fisica
Matematico	L'asse matematico ha l'obiettivo di far acquisire allo studente saperi e competenze che lo pongano nelle condizioni di possedere una corretta capacità di giudizio e di sapersi orientare consapevolmente nei diversi contesti del mondo contemporaneo	La conoscenza del mondo: Numero e spazio	Matematica	Matematica
Scientifico-Tecnologico	L'asse scientifico-tecnologico ha l'obiettivo di facilitare lo studente nell'esplorazione del mondo circostante, per osservarne i fenomeni e comprendere il valore della conoscenza del mondo naturale e di quello delle attività umane come parte integrante della sua formazione globale.	La conoscenza del mondo: Oggetti e fenomeni	Scienze Tecnologia	Scienze Tecnologia
Storico-Sociale	L'asse storico-sociale si fonda su tre ambiti di riferimento: epistemologico, didattico, formativo. Le competenze relative all'area storica riguardano, di fatto, la capacità di percepire gli eventi storici nella loro dimensione locale, nazionale, europea e mondiale e di collocarli secondo le coordinate spazio-temporali, cogliendo nel passato le radici del presente. La partecipazione responsabile - come persona e cittadino - alla vita sociale permette di ampliare i suoi orizzonti culturali nella difesa della identità personale e nella comprensione dei valori dell'inclusione e dell'integrazione.	Il sé e l'altro	Storia Geografia Religione	Storia Geografia Religione

5. LE COMPETENZE DI BASE

Le competenze di base e, quindi, la capacità di lettura, scrittura, calcolo nonché le conoscenze in campo linguistico, scientifico e tecnologico costituiscono la base per ulteriori studi e un bagaglio essenziale per il lavoro e l'integrazione sociale. Pertanto, l'innalzamento in maniera omogenea su tutto il territorio nazionale delle competenze di base delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti rappresenta un fattore essenziale per la crescita socio-economica del Paese e consente di compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto, garantendo il riequilibrio territoriale e di ridurre il fenomeno della dispersione scolastica.

Le competenze di base sono dunque articolate in quattro gruppi:

N.	ASSI CULTURALI	COMPETENZE DI BASE
1	Asse dei Linguaggi	<ul style="list-style-type: none">▪ Padronanza della lingua italiana▪ Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi▪ Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario▪ Utilizzare e produrre testi multimediali
2	Asse Matematico	<ul style="list-style-type: none">▪ Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica▪ Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.▪ Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi▪ Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico
3	Asse Scientifico-Tecnologico	<ul style="list-style-type: none">▪ Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità▪ Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza▪ Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate
4	Asse Storico e Sociale	<ul style="list-style-type: none">▪ Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.▪ Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.▪ Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.

6. COMPETENZE TRASVERSALI

Le competenze chiave sono competenze trasversali collegate alle motivazioni della persona umana. Si esprimono attraverso atteggiamenti e capacità personali quali:

- relazioni sociali
- soluzione di problemi
- apprendimento
- lavoro

Evidenziano un modo di vivere la propria cittadinanza. Sono spendibili e incrementabili per tutta la vita perché costituiscono l'apprendimento permanente.

Le Competenze Trasversali possono essere distinte in:

- ❖ COMPETENZE CHIAVE EUROPEE per l'Apprendimento Permanente 22 MAGGIO 2018
- ❖ COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA DM 139, 2007

Le competenze indicano quindi ciò che lo studente è effettivamente capace di fare, di pensare, di agire davanti alla complessità dei problemi e delle situazioni che si trova ad affrontare e a risolvere, mobilitando la sua sfera cognitiva ed intellettuale, ma anche la sua parte emotiva, sociale, estetica, etica e valoriale. La competenza è qualcosa di profondo e complesso che presuppone certamente il possesso di conoscenze e abilità, ma che prevede soprattutto la capacità di utilizzarle in maniera opportuna in svariati contesti. Ne consegue che le competenze non sono date ad un soggetto, ma da esso sono acquisite in maniera creativa con la riflessione e con l'esperienza.

7. LE COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (EUROPEE)

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

Ai fini delle raccomandazione del Consiglio europeo del 22 maggio 2018 le competenze sono definite come una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti, in cui:

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

Il quadro di riferimento delinea otto tipi di competenze chiave:

Competenze chiave europee 2018	Competenze del Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione		
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTEGGIAMENTI
<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p>“E’ la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l’abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabolario • Grammatica funzionale • Funzioni del linguaggio • Principali tipi di interazione verbale • Testi letterari e non letterari • Stili e registri della lingua 	<ul style="list-style-type: none"> • Sorvegliare e adattare la propria comunicazione, orale e scritta, in funzione della situazione. • Distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni, oralmente e per iscritto, in modo convincente e appropriato al contesto. • Comprende il pensiero critico e la capacità di valutare informazioni e di servirsene. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disponibili al dialogo critico e costruttivo, all’apprezzamento delle qualità estetiche e l’interesse a interagire con gli altri. • Consapevolezza dell’impatto della lingua sugli altri e la capacità di capirla ed usarla in modo positivo e socialmente responsabile
<p>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p> <p>“E’ la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabolario • Grammatica funzionale di lingue diverse • Principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici • Convenzioni sociali • Aspetti culturale e della variabilità dei linguaggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere messaggi orali • Iniziare, sostenere e concludere conversazioni • Leggere, comprendere e redigere testi, a seconda delle esigenze individuali. • Imparare le lingue in modo formale, non formale, informale tutta la vita 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprezzamento della diversità culturale. • Interesse e curiosità per le lingue diverse e per la comunicazione interculturale • Rispetto per il profilo linguistico individuale di ogni persona • Rispetto per la lingua materna di chi appartiene a minoranze e/o proviene da un contesto migratorio. • Valorizzazione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese come quadro comune di interazione.

<p>quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un Paese come quadro comune di interazione.</p>			
<p>COMPETENZA MATEMATICA</p> <p>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmeticomatematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri • Misure • Strutture • Operazioni fondamentali • presentazioni matematiche di base. • Termini e concetti matematici • Quesiti cui la matematica può fornire una risposta 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare i principi e i processi matematici di base nel contesto quotidiano. • Seguire e vagliare concatenazioni di argomenti • Svolgere un ragionamento matematico • Comprendere le prove matematiche • Comunicare in linguaggio matematico • Usare i sussidi appropriati (dati statistici e grafici) • Comprendere gli aspetti matematici della digitalizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetto della verità • Disponibilità a cercare le cause e a valutarne la validità.
<p>COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</p> <p>La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Principi di base del mondo naturale, concetti, teorie. • Metodi scientifici fondamentali. • Tecnologie, prodotti e processi tecnologici. • Impatto delle scienze, delle tecnologie e dell'attività umana sull'ambiente naturale. • Progressi, limiti e rischi delle teorie • Applicazioni e tecnologie scientifiche nella società. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere la scienza in quanto processo di investigazione mediante metodologie specifiche, (osservazioni ed esperimenti controllati). • Capacità di utilizzare il pensiero logico e razionale per verificare un'ipotesi e rinunciare alle proprie convinzioni se esse sono smentite da nuovi risultati empirici. • Capacità di utilizzare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici nonché dati scientifici per raggiungere un obiettivo o per formulare una 	<ul style="list-style-type: none"> • Valutazione critica e curiosità • Interesse per le questioni etiche, attenzione alla sicurezza e alla sostenibilità ambientale in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale

<p>esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.</p>		<p>decisione o conclusione sulla base di dati probanti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di riconoscere gli aspetti essenziali dell'indagine scientifica ed essere capaci di comunicare le conclusioni e i ragionamenti afferenti. 	
<p>COMPETENZA DIGITALE</p> <p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi software e reti • Validità e affidabilità dei dati resi disponibili con strumenti digitali • Impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali • principi etici e legali legati all'utilizzo delle tecnologie digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. • Capacità di utilizzare, di accedere a filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali • Capacità di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali. • Capacità di riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire con essi 	<ul style="list-style-type: none"> • Riflessivo e critico di curiosità, aperto e interessato al futuro della tecnologia digitale e alla sua evoluzione. • Approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo degli strumenti tecnologici-digitali
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE</p> <p>La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Codici di comportamento e le norme di comunicazione generalmente accettati in ambienti e società diversi. • Elementi che compongono una mente, un corpo e uno stile di vita salutari • Conoscenza della propria strategie di apprendimento • Conoscenze delle proprie necessità di sviluppo delle competenze e dei diversi modi per svilupparle • Conoscere le occasioni di istruzione, formazione e carriera, 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le proprie capacità • Concentrarsi, gestire la complessità, riflettere criticamente e prendere decisioni. • Individuare e fissare obiettivi • Lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma • Organizzare il proprio apprendimento, perseverare, saperlo valutare e condividere • Cercare sostegno al bisogno • Gestire in modo efficace la propria carriera e le proprie interazioni sociali • Essere resilienti e capaci di gestire l'incertezza e lo stress 	<ul style="list-style-type: none"> • Positivi verso il proprio benessere personale, sociale e fisico e verso l'apprendimento per tutta la vita • Collaborativi, assertivi e integri, rispettosi della diversità degli altri e delle loro esigenze • Disponibile sia a superare i pregiudizi, sia a raggiungere compromessi. • Automotivanti ,resilienti e fiduciosi per perseguire e conseguire l'obiettivo di apprendere lungo tutto il corso della vita • Fronteggiamento dei problemi per risolverli

<p>una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p>	<p>inoltre le forme di orientamento e sostegno disponibili.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare costruttivamente i ambienti diversi • Collaborare nel lavoro di gruppo e negoziare • Esprimere e comprendere punti di vista diversi • Creare fiducia e provare empatia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestione degli ostacoli e dei cambiamenti. • Desiderosi di applicare quanto si è appreso in precedenza alle proprie esperienze di vita • Curiosità verso le nuove opportunità di apprendimento nei diversi contesti della vita.
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <p>La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti e fenomeni di base riguardanti gli individui, i gruppi, le organizzazioni lavorative la società, l'economia e la cultura • Valori comuni dell'Europa espressi nell'articolo 2 del trattato sull'Unione europea e nella Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea. • Vicende contemporanee ed interpretazione critica dei principali eventi della storia nazionale, europea e mondiale • Obiettivi e valori delle politiche dei movimenti sociali e politici e dei sistemi sostenibili in particolare dei cambiamenti climatici e demografici a livello globale e relative cause • Integrazione europea, delle diversità e delle identità culturali in Europa e nel mondo • Dimensioni multiculturali e socioeconomiche delle società europee e del modo • Identità culturale nazionale come contributo all'identità europea 	<ul style="list-style-type: none"> • Impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico come lo sviluppo sostenibile della società • Pensiero critico e abilità integrate di risoluzione dei problemi • Partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità • Processo decisionale a tutti i livelli da quello locale e nazionale al livello europeo e internazionale. • Accedere ai mezzi di comunicazione sia tradizionali sia nuovi, di interpretarli criticamente e di interagire con essi • Comprendere il ruolo e le funzioni dei media nelle società democratiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetto dei diritti umani • Responsabili e costruttivi • Disponibilità a partecipare a un processo decisionale democratico a tutti i livelli e alle attività civiche • Comprensione della diversità sociale e culturale, della parità di genere e della coesione sociale • Comprensione di stili di vita sostenibili • Promozione di una cultura di pace e non violenza • Disponibilità a rispettare la privacy degli altri • Responsabilità in campo ambientale. • Interesse per gli sviluppi politici e socioeconomici • Interesse per le discipline umanistiche • Interesse per la comunicazione interculturale
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività 	<ul style="list-style-type: none"> • Abilità di immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi • Abilità alla riflessione critica e costruttiva in un contesto di 	<ul style="list-style-type: none"> • Atteggiamento caratterizzato da spirito d'iniziativa, autoconsapevolezza, proattività,

<p>La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p>	<p>personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza degli approcci di programmazione e gestione dei progetti, in relazione sia ai processi sia alle risorse. • Conoscenza delle opportunità e delle sfide sociali ed economiche cui vanno incontro i datori di lavoro, le organizzazioni o la società • Conoscenza dei principi etici e delle sfide dello sviluppo sostenibile ed essere consapevoli delle proprie forze e debolezze 	<p>innovazione e di processi creativi in evoluzione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abilità a lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo • Abilità a mobilitare risorse (umane e materiali) e mantenere il ritmo dell'attività • Abilità ad assumere decisioni finanziarie relative a costi e valori • Abilità a comunicare e negoziare efficacemente con gli altri • Abilità a saper gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio 	<p>lungimiranza, coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atteggiamento di desiderio di motivare gli altri, di valorizzare le loro idee, di provare empatia e di prendersi cura delle persone e del mondo • Saper accettare le responsabilità applicando approcci etici in ogni momento
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiale, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo, le loro tradizioni e i prodotti culturali • conoscenza di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui • Conoscenza dei diversi modi della comunicazione di idee tra l'autore, il partecipante e il pubblico nei testi scritti, stampati e digitali, nel teatro, nel cinema, nella danza, nei giochi, nell'arte e nel design, nella musica, nei riti, nell'architettura e nelle forme ibride • Comprensione del fatto che le arti e le altre forme culturali possono essere strumenti per interpretare e plasmare il mondo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Abilità di esprimere e interpretare idee figurative e astratte, esperienze ed emozioni con empatia e la capacità di farlo in diverse arti e in altre forme culturali • Abilità di riconoscere e realizzare le opportunità di valorizzazione personale, sociale o commerciale mediante le arti e altre forme culturali • capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente 	<ul style="list-style-type: none"> • Atteggiamenti aperti e rispettosi nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale • approccio etico e responsabile alla titolarità intellettuale e culturale • curiosità nei confronti del mondo, apertura per immaginare nuove possibilità e disponibilità a partecipare a esperienze culturali

7.1. VERTICALIZZAZIONE DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Le Competenze Chiave per l'apprendimento permanente (Europee) in una prospettiva di organizzazione verticale tra Scuola dell'Infanzia, Scuola Primarie e Secondaria di 1° grado devono essere collegate dai campi di esperienza alle aree disciplinari in una visione di continuità didattica.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 22 MAGGIO 2018	<i>Scuola dell'infanzia</i>	<i>Scuola primaria</i>	<i>Scuola secondaria di primo grado</i>
	Campo di esperienza	Area disciplina	Disciplina
<i>Competenza alfabetica funzionale</i>	I discorsi e le parole	Area linguistica	Italiano
<i>Competenza multilinguistica</i>	I discorsi e le parole	Area linguistica	Lingue straniere
<i>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</i>	La conoscenza del mondo e tutti i campi attinenti	Area logico matematica- scientifico-tecnologica	Matematica, Scienze Tecnologia Geografia
<i>Competenza digitale</i>	Tutti i campi di esperienza	Tutte le aree disciplinari	Tutte le aree disciplinari
<i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i>	Il sé e l'altro Tutti i campi attinenti	Tutte le aree disciplinari	Tutte le aree disciplinari
<i>Competenza in materia di cittadinanza</i>	Tutti i campi attinenti	Area socio-antropologica	Storia Cittadinanza e Costituzione Le discipline concorrenti
<i>Competenza imprenditoriale</i>	Tutti i campi di esperienza	Tutte le aree disciplinari	Tutte le aree disciplinari
<i>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</i>	Il corpo in movimento Immagini, suoni e colori	Area motoria Area linguistico-espressiva	Educazione artistica Musica Educazione fisica Religione

7.2 PROFILO DELLE COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Il profilo che segue descrive, in forma essenziale, le competenze chiave per l'apprendimento permanente in riferimento ai tre ordini scolastici e al pieno esercizio della cittadinanza che un ragazzo deve mostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione. Esse costituiscono l'obiettivo generale del sistema educativo e formativo italiano.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Competenza Alfabetica funzionale	Utilizza un repertorio linguistico adeguato alle esperienze ed agli apprendimenti compiuti nei diversi campi d'esperienza.	Padroneggia la lingua italiana ed interagisce sul piano linguistico con diversi interlocutori. Comprende messaggi di genere diverso	Padroneggia la lingua italiana in forma orale e scritta ed interagisce sul piano linguistico nei vari contesti culturali e sociali
Competenza Multilinguistica	Mostra curiosità ed interesse nell'affrontare situazioni nuove.	E' in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese ed affrontare una comunicazione essenziale	Interagisce in diverse situazioni comunicative in lingua inglese e affronta una comunicazione essenziale in una seconda lingua europea (francese)
Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria	Mostra curiosità ed interesse, pone domande e confronta ipotesi e spiegazioni.	Analizza dati e fatti della realtà, sperimenta, sviluppa e applica il pensiero matematico e il "problem-solving" nella vita quotidiana.	Padroneggia le tecniche di calcolo ed applica la logica nei problemi. Analizza dati e fatti sapendo identificare tesi ed ipotesi
Competenza Digitale	Mostra interesse per le nuove tecnologie.	Ha buone competenze digitali ed utilizza le tecnologie informatiche per lo studio e la ricerca.	Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per lo studio, la ricerca e la comunicazione in rete
Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare	Utilizza le attività ludiche ed il materiale di gioco per nuove possibilità d'azione e di conoscenza.	Possiede un patrimonio di conoscenze di base ed è capace di impegnarsi in nuovi	Organizza il proprio apprendimento attraverso l'acquisizione, l'elaborazione ed il

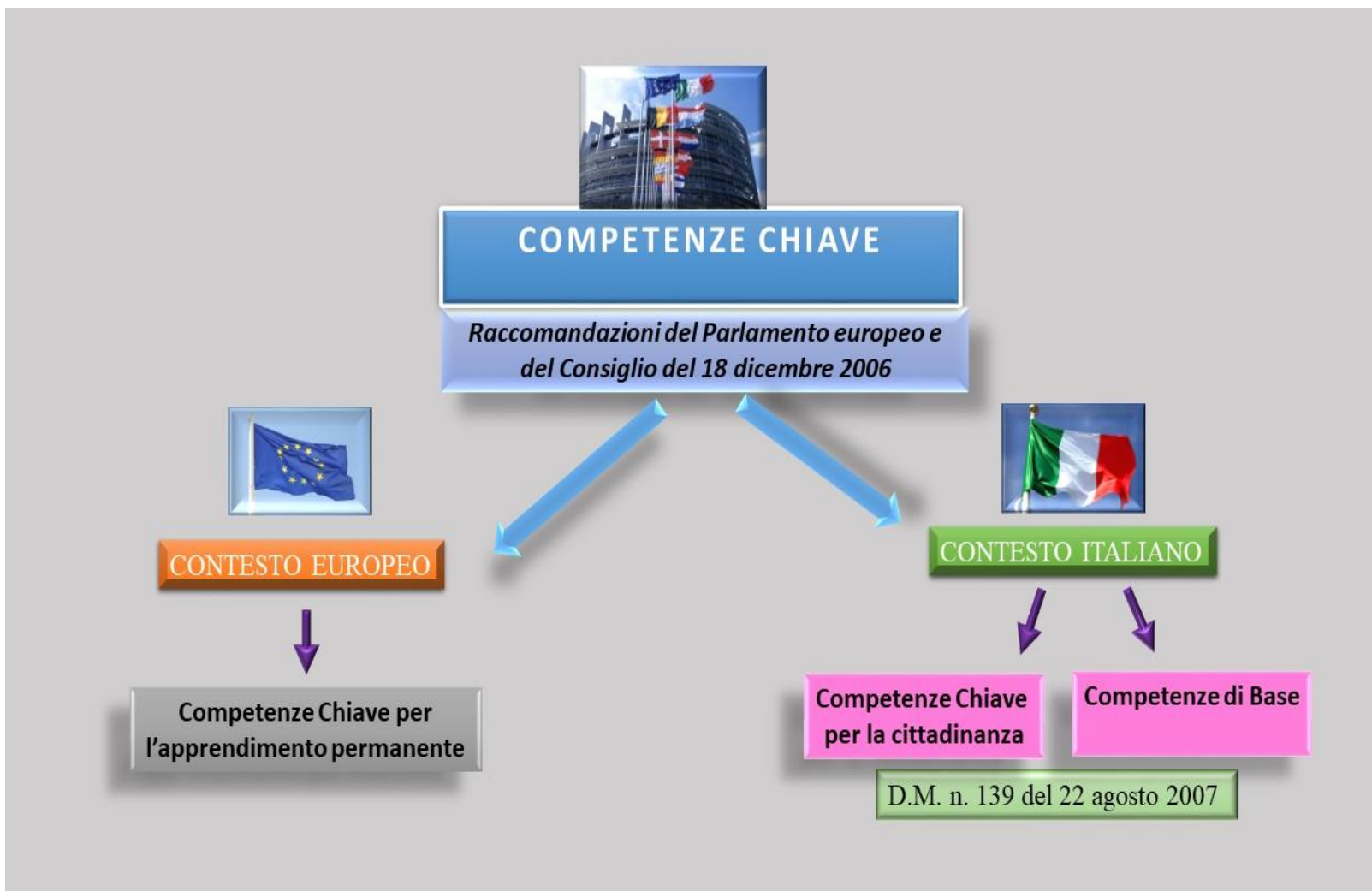
		apprendimenti anche in modo autonomo.	consolidamento di nuovi apprendimenti.
Competenza in materia di Cittadinanza	Interagisce con gli altri rispettando le principali regole sociali.	Rispetta le regole fondamentali della convivenza civile. Agisce consapevolmente ponendosi in maniera positiva verso gli altri.	Partecipa in modo costruttivo ed efficace alla vita sociale e civile.
Competenza Imprenditoriale	Dialoga, si confronta e progetta.	Ha spirito d'iniziativa e collabora attivamente in gruppo.	Dimostra originalità e spirito di iniziativa traducendo le idee in azioni
Competenza in materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali	Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive.	Coltiva interessi culturali e sviluppa le proprie potenzialità nei campi espressivi ed artistici	Si impegna in campi espressivi ed artistici in relazione alle proprie inclinazioni coltivando e sviluppando potenzialità ed evidenziando il talento.

LIVELLI

A	Avanzato
B	Intermedio
C	Base
D	iniziale

8. LE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

Il sistema educativo italiano, con il D.M. n. 139 del 22 agosto 2007 ha conciliato l'approccio disciplinare (caratterizzato da rigide suddivisioni fra discipline) con le competenze chiave per l'apprendimento permanente indicate nelle *Raccomandazioni del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006*. Sono stati così creati due contenitori: gli Assi culturali che prevedono le Competenze di base a conclusione dell'obbligo di istruzione e le [le Competenze Chiave per la cittadinanza](http://archivio.pubblica.istruzione.it/normativa/2007/allegati/all2_dm139new.pdf), anche queste da conseguire al termine dell'obbligo scolastico. Questa articolazione non ha coperto però tutte le competenze chiave per l'apprendimento permanente (cioè le competenze europee), pertanto il Ministero ha articolato un secondo nucleo italiano, chiamato competenze chiave per la cittadinanza.



Ecco dunque la lista delle otto **competenze chiave per la cittadinanza** del contesto italiano:

1.	Imparare ad imparare	5.	Agire in modo autonome e responsabile
2.	Progettare	6.	Risolvere problemi
3.	Comunicare	7.	Individuare collegamenti e relazioni
4.	Collaborare e partecipare	8.	Acquisire e interpretare l'informazione.

Profilo delle Competenze Chiave di Cittadinanza

N.	COMPETENZE CHIAVE	PROFILO DELLA COMPETENZA
1	Imparare ad imparare	Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro
2	Progettare	Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
3	Comunicare	Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali)
4	Collaborare e partecipare	Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
5	Agire in modo autonomo e responsabile	Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
6	Risolvere problemi	Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, 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.
7	Individuare collegamenti e relazioni	Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.
8	Acquisire ed interpretare l'informazione	Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

9. Metodologia - i Compiti di Realtà per valutare le competenze

Il conseguimento delle competenze prevede la proposta di “compiti di realtà”, cioè compiti significativi realizzati in contesti veri o verosimile e in situazioni di esperienza, che implicino la mobilitazione di saperi provenienti da campi disciplinari differenti, la capacità di generalizzare, organizzare il pensiero, fare ipotesi, collaborare, realizzare un prodotto materiale o immateriale. Il compito affidato non deve essere banale, ma legato a situazioni di esperienza concreta e un po' più complesso rispetto alle conoscenze e abilità che l'alunno già possiede, per poter attivare il problem solving. Attraverso i compiti significativi non soltanto si mobilita ciò che si sa, ma si acquisiscono nuove conoscenze, abilità e consapevolezza di sé e delle proprie possibilità. La valutazione dei compiti di realtà avverrà tramite apposite rubriche valutative che espliciteranno le competenze da perseguire, gli indicatori ad esse associate, i descrittori degli Indicatori ed i livelli da raggiungere. Le competenze costituiscono il significato dell'istruzione, sono in grado di dare motivazione alle abilità, alle conoscenze e ai contenuti disciplinari. Nella didattica per competenze le conoscenze e le abilità si legano a problemi concreti o ancorati alla realtà, oppure attraverso mediatori didattici e organizzazioni capaci di catturare l'interesse dell'allievo e mobilitare le sue risorse personali. Insegnare per competenze, ovvero avvicinarsi al sapere attraverso l'esperienza, non significa abbandonare i contenuti, giacché essi rappresentano proprio il campo di esperienza in cui esercitare abilità e competenze. Essi, però, vanno accuratamente vagliati e selezionati, poiché non tutto è ugualmente rilevante e non tutto si può imparare; vanno proposti i contenuti irrinunciabili e fondamentali e la didattica deve fare il possibile perché essi si trasformino in conoscenze, ovvero in patrimonio permanente dell'allievo. Le conoscenze saranno quelle necessarie a supportare le abilità (intese come applicazione di conoscenze, procedure, metodi) e le competenze (capacità di agire e di re-agire di fronte ai problemi, utilizzando tutte le risorse personali e agendo in autonomia e responsabilità)

10. Scelte Metodologiche

I criteri che guidano l'azione didattica dei docenti per la valutazione dell'apprendimento nel primo ciclo di istruzione fanno riferimento alle Indicazioni per il Curricolo del 2012 e le Nuove Linee dettate dal Dlgs. 2 del 13 Aprile 2017. Le impostazioni metodologiche di fondo che sottendono i vari interventi educativi e formativi, implicano:

- **Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni** al fine di sollecitare un ruolo attivo degli alunni mediante la problematizzazione degli argomenti trattati.
- **Intervenire nei riguardi delle diversità perché non diventino disuguaglianze**, tenere conto delle diversità legate alle differenze nei modi di apprendimento, ai livelli di apprendimento raggiunti, alle specifiche inclinazioni e ai personali interessi, a particolari stati emotivi ed affettivi. Dedicare attenzione agli alunni con cittadinanza non italiana ed agli alunni con disabilità.
- **Favorire l'esplorazione e la ricerca**, sollecitare gli alunni a individuare problemi, a sollevare domande, a mettere in discussione le conoscenze già elaborate, a cercare soluzioni anche originali – didattica laboratoriale.
- **Incoraggiare l'apprendimento collaborativo** sia all'interno della classe, sia attraverso la formazione di gruppi di lavoro con alunni di classi e di età diverse.
- **Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere**, porre l'alunno nelle condizioni di capire il compito assegnato, valutare le difficoltà, stimare le proprie abilità, riflettere sul proprio comportamento, valutare gli esiti delle proprie azioni e trarne considerazioni per migliorare il metodo di studio.
- **Realizzare percorsi in forma di laboratorio**, favorire l'operatività, il dialogo e la riflessione su quello che si fa.
- **Promuovere apprendimenti significativi**, in grado di veicolare contenuti culturalmente rilevanti, motivanti e legati all'esperienza di vita dei ragazzi, tali da favorire il confronto con l'attualità, l'integrazione tra teoria e prassi, l'utilizzo di metodologie che favoriscono la scoperta e l'esplorazione e rinforzano la motivazione.
- **Curare la continuità tra gli ordini**, potenziando progetti ponte, sottolineando l'importanza di evidenziare quanto si è svolto nell'ordine scolastico precedente per costruire un effettivo percorso che non soffra di immotivate cesure didattiche e che permetta di realizzare un itinerario progressivo e continuo.

STRATEGIE

- Attività laboratoriali
- Problem solving
- Peer education
- Cooperative learning
- Sviluppo delle capacità metacognitive
- Costruzione progressiva del linguaggio scientifico

11. INCLUSIONE E VALORIZZAZIONE

La scuola inclusiva è una scuola che realizza il diritto all'apprendimento per tutti gli alunni e gli studenti in situazione di difficoltà; pertanto è chiamata a valorizzare le diversità, personalizzare gli apprendimenti, nella prospettiva dello sviluppo delle potenzialità di ciascuno e nel rispetto del principio di inclusione degli alunni nella classe e nel gruppo. In tale ottica si ritiene prioritario l'impegno per l'alunno diversamente abile e gli altri alunni con bisogni educativi speciali. Tutti gli insegnanti, dunque, sono chiamati ad organizzare i curricoli in funzione dei diversi stili o delle diverse attitudini cognitive, a gestire in modo alternativo le attività d'aula, favorire e potenziare gli apprendimenti e adottare materiali e strategie didattiche in relazione ai bisogni degli alunni. La progettualità didattica orientata all'inclusione comporta l'adozione di strategie e metodologie inclusive, quali l'apprendimento cooperativo, il lavoro di gruppo e/o a coppie, il tutoring, l'apprendimento per scoperta, le attività laboratoriali, l'utilizzo di mediatori didattici, degli ausili informatici, di software e sussidi specifici. Viene modificato pertanto l'impianto stesso dell'offerta formativa che, con l'opportunità di intraprendere percorsi opzionali o facoltativi, consente una personalizzazione dei curricoli, rendendoli più flessibili e permeabili alle diverse intelligenze. Il Piano Educativo Individualizzato e il Piano Didattico Personalizzato rappresentano gli strumenti attraverso i quali si elaborano soluzioni operative per favorire il raggiungimento di determinati obiettivi. Essi sono costituiti da una programmazione individualizzata-personalizzata centrata sulle potenzialità dell'alunno e prevedono una valutazione calibrata sugli obiettivi specifici individuati nel percorso didattico, conformi o comunque globalmente corrispondenti a quelli previsti dai curricula d'insegnamento. Nel PEI e nel PDP si potranno indicare le discipline per le quali sono stati adottati particolari criteri didattici, percorsi equipollenti eventualmente svolti e attività integrative e di sostegno poste in essere, anche in sostituzione parziale o totale di alcune discipline. Per realizzare una scuola inclusiva e rispondente a tutti i bisogni formativi, i docenti del Dipartimento di sostegno pianificano un curriculum verticale centrato su alcuni assi fondamentali, quali la continuità verticale e orizzontale, l'autonomia personale, sociale e la qualità della vita in senso esistenziale e progettuale, intorno ai quali ogni team docente svilupperà degli obiettivi di apprendimento specifici relativi alle varie aree di sviluppo in base alla realtà formativa presente. Il curriculum verticale inclusivo delle competenze essenziali è stato sviluppato in sette aree:

1	AREA AFFETTIVO – RELAZIONALE	5	AREA LINGUISTICO – ESPRESSIVA
2	AREA DELL'AUTONOMIA	6	AREA LOGICO – MATEMATICA
3	AREA MOTORIO-PRASSICA	7	AREA STORICO – GEOGRAFICA
4	AREA COGNITIVA		

Risorse Professionali	Scelte metodologiche e strategie d'intervento	Materiali didattici	Monitoraggio e Valutazione
<p>Docenti curricolari</p> <p>Docenti di sostegno</p> <p>Assistenti educativi</p> <p>Funzioni Strumentali</p> <p>Collaboratori scolastici</p> <p>Equipe psico-socio-pedagogica</p>	<p>Utilizzo di un codice prevalentemente grafico-visivo (mappe, schemi, grafici, immagini, disegni)</p> <p>Realizzazione di cartelloni per facilitare la memorizzazione/organizzazione delle informazioni</p> <p>Attività manipolative</p> <p>Cooperative learning, tutoring, attività laboratoriali e di gruppo, approccio metacognitivo, rinforzo sociale, metodi cognitivo-comportamentali, role playing, storytelling</p> <p>Registrazioni audio</p>	<p>Materiale strutturato e non strutturato</p> <p>PC, tablet, LIM</p> <p>Software e app didattiche</p> <p>Libri digitali</p> <p>Audiolibri</p> <p>Software per la creazione di mappe e schemi</p> <p>Programmi online</p> <p>Esercizi interattivi online</p> <p>Video, filmati, documentari e cartoni</p>	<p>Incontri periodici tra i docenti appartenenti ai tre ordini di scuola</p> <p>Incontri con le famiglie</p> <p>Incontri periodici con l'equipe multidisciplinare</p> <p>Manifestazioni di vario genere</p>

SCUOLA DELL' INFANZIA
CAMPI DI ESPERIENZA - I DISCORSI E LE PAROLE
SEZIONE ANNI TRE

ASSE CULTURALE
ASSE DEI LINGUAGGI

CAMPO DI ESPERIENZA
I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE PER L' APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza alfabetica funzionale

PROFILO DELLA COMPETENZA
Utilizza un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA
1. Imparare ad imparare
2. Collaborare e partecipare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni TRE	Contenuti
Ascolto e parlato	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e semplici discorsi. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza differenti situazioni comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere verbalmente i propri bisogni primari; • Formulare semplici domande e dare semplici risposte; • Identificare ed eseguire semplici consegne; • Memorizzare semplici filastrocche, poesie e canzoncine; • Verbalizzare esperienze personali in modo semplici; • Ascoltare racconti e letture dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di racconti, fiabe e storie. • Conversazioni guidate e spontanee • Riproduzione grafico-pittoriche • Giochi linguistici e giochi mimati • Animazione con i burattini • Filastrocche, poesie e canzoni

SCUOLA DELL' INFANZIA
CAMPI DI ESPERIENZA - I DISCORSI E LE PAROLE
SEZIONE ANNI QUATTRO

ASSE CULTURALE
ASSE DEI LINGUAGGI

CAMPO DI ESPERIENZA
I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza alfabetica funzionale

PROFILO DELLA COMPETENZA
Utilizza un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA
1. Imparare a imparare
2. Collaborare e partecipare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti
Ascolto e parlato	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende narrazioni • Usa il linguaggio per progettare attività • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende discorsi e parole, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozione, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere parole e termini nuovi ampliando il lessico • Esprimere verbalmente i propri bisogni e le proprie emozioni • Acquisire fiducia nelle proprie capacità espressive e utilizzarle in contesti diversi • Riconoscere e riprodurre grafismi • Dialogare con adulti e compagni. Cogliere gli elementi essenziali di un racconto. • Osservare immagini. • Contestualizzare il proprio elaborato grafico. • Esprimersi utilizzando frasi complete. Prendere confidenza con la lingua straniera esprimendosi con il gesto narrativo del format. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate • Mettere in sequenza racconti • Ascoltare narrazioni e partecipare attivamente alla rielaborazione • Giocare con un testo • Giocare con le parole • Leggere immagini e commentarle • Cantare, drammatizzare, memorizzare poesie e filastrocche • Sperimentare la presenza di lingue diverse

SCUOLA DELL' INFANZIA
CAMPI DI ESPERIENZA - I DISCORSI E LE PAROLE
SEZIONE ANNI CINQUE

ASSE CULTURALE
ASSE DEI LINGUAGGI

CAMPO DI ESPERIENZA
I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza alfabetica funzionale

PROFILO DELLA COMPETENZA
Utilizza un repertorio adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA
1. Imparare a imparare
2. Collaborare e partecipare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti
ascolto e parlato	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende discorsi e parole, fa ipotesi sui significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Parlare, descrivere, raccontare acquisendo fiducia nelle proprie capacità linguistico espressive • Ascoltare, analizzare e rielaborare un testo narrativo • Ascoltare, porre domande, rispondere e comunicare esprimendo emozioni, sentimenti e rispettando il registro del dibattito 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di racconti, fiabe, storie e immagini. • Conversazioni spontanee e guidate in piccolo e grande gruppo. • Attività di narrazione. • Racconti di esperienze personali. • Drammatizzazioni. • Realizzazione di brevi racconti

	<ul style="list-style-type: none"> • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi confrontando punti di vista, elaborando e condividendo una conoscenza, utilizzando un linguaggio appropriato. • Esplorare la lingua scritta. • Comprendere il significato di simboli e segni grafici. • Leggere immagini sempre più complesse. • Riorganizzare logicamente e temporalmente brevi sequenze di storie e vissuti. • Conoscere la lingua straniera esprimendosi con il gesto narrativo del format. 	<p>utilizzando domande guida e /o immagini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi linguistici, di rime, fonetici e acronimi. • Giochi di scrittura spontanea. • Attività di pre-grafismo. • Verbalizzazione di semplici nessi causali e temporali partendo da esperienze vissute e narrazioni. • Esplorazione e sperimentazione di forme di comunicazione attraverso la pre_scrittura,
--	--	--	---

SCUOLA DELL'INFANZIA
LIVELLI DI PADRONANZA PER L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE
CAMPO DI ESPERIENZA - I DISCORSI E LE PAROLE
SEZIONE ANNI CINQUE

Profilo delle Competenze	Competenze Chiave Europee	Evidenze	Livello di padronanza			
			Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Utilizza un repertorio adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza	Alfabetica funzionale	Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari in modo	<input type="checkbox"/> Parziale	<input type="checkbox"/> Accettabile	<input type="checkbox"/> Approfondito	<input type="checkbox"/> Accurato
		Riconosce e usa termini specifici in base ai campi di discorso	<input type="checkbox"/> Con un repertorio lessicale limitato	<input type="checkbox"/> Con un repertorio lessicale semplice	<input type="checkbox"/> Con un repertorio lessicale ampio	<input type="checkbox"/> Con un repertorio lessicale esperto
			<input type="checkbox"/> frettoloso	<input type="checkbox"/> Minimo	<input type="checkbox"/> Ampio	<input type="checkbox"/> Articolato

SCUOLA DELL' INFANZIA
CAMPI DI ESPERIENZA - IMMAGINI, SUONI E COLORI
SEZIONE ANNI TRE

ASSE CULTURALE
ASSE DEI LINGUAGGI

CAMPO DI ESPERIENZA
IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

PROFILO DELLA COMPETENZA

Mostra creatività' nelle proprie attività' artistiche ed espressive

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

Collaborare e partecipare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni TRE	Contenuti
Espressione Arte e immagine	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo, sviluppa interesse per l'ascolto della musica • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di partecipazione e produzioni musicali utilizzando corpo, voce e oggetto 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare le tecniche di manipolazione • Esplorare i materiali a disposizione • Accompagnare una melodia con semplici movimenti del corpo • Esplorare e ricercare sonorità nello spazio esterno, inteso come ambiente di vita 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività manipolative con l'uso di materiale vario • Drammatizzazioni • Rappresentazioni grafico-pittoriche • Giochi mimico-gestuali • Esplorazione dell'ambiente e dei materiali • Canti, filastrocche, coreografie

SCUOLA DELL' INFANZIA
CAMPI DI ESPERIENZA - IMMAGINI, SUONI E COLORI
ANNI QUATTRO

ASSE CULTURALE
ASSE DEI LINGUAGGI

CAMPO DI ESPERIENZA
IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

PROFILO DELLA COMPETENZA
Mostra creatività' nelle proprie attività' artistiche ed espressive

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

Collaborare e partecipare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti
Espressione, arte e immagine	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro/musicali • Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con creatività i materiali a disposizione • Riconoscere il proprio corpo come produzione di suoni e rumori • Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive ed utilizzare voce, corpo, oggetti per semplici produzioni musicali 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni grafico-pittoriche • Giochi mimico- gestuali • Esplorazione dell'ambiente e dei materiali • Canti, filastrocche e coreografie • Giochi multimediali • Giochi di ruolo • Drammatizzazioni

SCUOLA DELL' INFANZIA
CAMPI DI ESPERIENZA - IMMAGINI, SUONI E COLORI
SEZIONE ANNI CINQUE

ASSE CULTURALE
ASSE DEI LINGUAGGI

CAMPO DI ESPERIENZA
IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

PROFILO DELLA COMPETENZA
Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA
Comunicare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti
Espressione, arte e immagine	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative • Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative • Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione) • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive ed utilizzare voce, corpo, oggetti per semplici produzioni musicali • Utilizzare con creatività i materiali a disposizione • Avere consapevolezza del proprio se corporeo e delle proprie potenzialità espressione • Riprodurre sequenze ritmiche • Drammatizzare brevi racconti che prevedono una semplice sequenza temporale 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione dell'ambiente e dei materiali • Rappresentazioni grafico-pittoriche • Giochi mimico-gestuali • Narrazioni di storie, racconti, esperienze • Canti, filastrocche e coreografie • Giochi multimediali • Drammatizzazioni • Giochi di ruolo

SCUOLA DELL'INFANZIA
LIVELLI DI PADRONANZA PER L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE
CAMPO DI ESPERIENZA – IMMAGINI, SUONI E COLORI
SEZIONE ANNI CINQUE

Profilo delle Competenze	Competenze Chiave Europee	Evidenze	Livello di padronanza			
			Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Utilizza la voce, il corpo e oggetti per semplici produzioni musicali in modo	<input type="checkbox"/> Limitato	<input type="checkbox"/> Semplice	<input type="checkbox"/> Approfondito	<input type="checkbox"/> Accurato
		Utilizzare con creatività i materiali a disposizione	<input type="checkbox"/> A livello principiante se guidato	<input type="checkbox"/> A livello essenziale	<input type="checkbox"/> A livello autonomo	<input type="checkbox"/> A livello esperto
		Sperimenta immagini e forme in modo	<input type="checkbox"/> Frettoloso	<input type="checkbox"/> Essenziale	<input type="checkbox"/> Approfondito	<input type="checkbox"/> Dettagliato

SCUOLA INFANZIA
CAMPO DI ESPERIENZA - IL CORPO E IL MOVIMENTO
SEZIONE ANNI TRE

ASSE CULTURALE
ASSE DEI LINGUAGGI

CAMPO DI ESPERIENZA
IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

PROFILO DELLA COMPETENZA
Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA
Agire in modo autonomo e responsabile

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni TRE	Contenuti
Identità, autonomia, motricità	<ul style="list-style-type: none"> • Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce le principali parti del corpo su sé stesso • Denominare le principali parti del corpo • Riconoscere la propria identità • Iniziare a controllare le proprie emozioni a livello corporeo • Orientarsi nello spazio • Usare correttamente i servizi igienici • Essere autonomi al momento del pranzo • Imitare semplici movimenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori • Giochi simbolici e imitativi • Giochi di espressione corporea su base musicale • Giochi di orientamento spaziale • Giochi senso-percettivi • Giochi di decodificazione di segnali • Giochi di movimento ritmico • Giochi funzionali al movimento e all'autocontrollo

SCUOLA INFANZIA
CAMPO DI ESPERIENZA - IL CORPO E IL MOVIMENTO
SEZIONE ANNI QUATTRO

ASSE CULTURALE
ASSE DEI LINGUAGGI

CAMPO DI ESPERIENZA
IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

PROFILO DELLA COMPETENZA
Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA
Agire in modo autonomo e responsabile

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti
Identità, autonomia, motricità	<ul style="list-style-type: none"> • Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la presa di coscienza del proprio corpo e del suo schema • Sviluppare coordinazione oculo-manuale • Eseguire movimenti seguendo un ritmo temporale • Muoversi all'interno di un percorso da seguire • Rispettare semplici regole • Coordinare i movimenti del corpo nello spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori • Attività psicomotorie • Percorsi e labirinti • Attività di sviluppo della motricità fine • Giochi di gruppo con semplici regole • Giochi motori di coordinazione • Giochi simbolici e imitativi • Giochi senso-percettivi • Giochi di espressione corporea su base musicale

SCUOLA INFANZIA
CAMPO DI ESPERIENZA - IL CORPO E IL MOVIMENTO
SEZIONE ANNI CINQUE

ASSE CULTURALE
ASSE DEI LINGUAGGI

CAMPO DI ESPERIENZA
IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

PROFILO DELLA COMPETENZA
Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA
1. Agire in modo autonomo e responsabile

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti
Identità, autonomia, motricità	<ul style="list-style-type: none"> • Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva • Riconosce 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la presa di coscienza del proprio corpo e del suo schema • Sviluppare coordinazione oculo-manuale • Coordinare i movimenti del corpo nello spazio • Rispettare semplici regole • Mettersi in relazione con gli altri utilizzando il corpo • Usare le potenzialità sensoriali, relazionali e ritmiche del proprio corpo • Muoversi con destrezza, imitando gli altri, all'interno di un percorso o una consegna da seguire 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori di coordinazione • Attività psicomotorie • Percorsi e labirinti • Attività di sviluppo della motricità fine • Giochi di gruppo con semplici regole • Percorsi strutturati • Esercizi con attrezzi • Giochi di squadra • Percorsi grafici, ripassi di linee, curve e spezzati

SCUOLA DELL'INFANZIA
LIVELLI DI PADRONANZA PER L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE
CAMPO DI ESPERIENZA IL CORPO E IL MOVIMENTO
SEZIONE ANNI CINQUE

Profilo delle Competenze	Competenze Chiave Europee	Evidenze	Livello di padronanza			
			Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Coordina azioni e schemi motori in modo	<input type="checkbox"/> Incompleti	<input type="checkbox"/> Semplice	<input type="checkbox"/> Approfondito	<input type="checkbox"/> Accurato
		Partecipa a giochi rispettando le regole	<input type="checkbox"/> Solo se guidato	<input type="checkbox"/> In quasi tutte le situazioni	<input type="checkbox"/> Nella maggior parte delle situazioni	<input type="checkbox"/> In modo affidabile
		Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi in modo	<input type="checkbox"/> Limitato	<input type="checkbox"/> Semplice	<input type="checkbox"/> Appropriato	<input type="checkbox"/> Accurato

SCUOLA DELL' INFANZIA
CAMPI DI ESPERIENZA - LA CONOSCENZA DEL MONDO
SEZIONE ANNI TRE

ASSE CULTURALE

- ASSE MATEMATICO
- ASSE SCIENTIFICO-TECNOLOGICO
- ASSE STORICO-SOCIALE

CAMPO DI ESPERIENZA
LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria

PROFILO DELLA COMPETENZA

Mostra curiosità ed interesse, pone domande e confronta ipotesi e spiegazioni

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

1. Imparare ad imparare
2. Collaborare e partecipare
3. Comunicare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni TRE	Contenuti
Numero e spazio	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa, ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, confrontare quantità • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come sopra/sotto, davanti/dietro 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le dimensioni grande/piccolo • Distinguere prima/dopo • Conoscere il concetto di quantità uno/tanti/pochi 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di routine • Filastrocche, canti e giochi finalizzati alla scoperta delle relazioni topologiche
Oggetti e fenomeni viventi	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi, i fenomeni naturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare l'ambiente circostante • Riconoscere le caratteristiche dei vari momenti della giornata 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazioni e scoperte • Giochi con il corpo • Giorni, settimana

SCUOLA DELL' INFANZIA
CAMPI DI ESPERIENZA - LA CONOSCENZA DEL MONDO
SEZIONE ANNI QUATTRO

ASSE CULTURALE
ASSE MATEMATICO
ASSE SCIENTIFICO- TECNOLOGICO
ASSE STORICO- SOCIALE

CAMPO DI ESPERIENZA
LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE PER L' APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

PROFILO DELLA COMPETENZA
Mostra curiosità ed interesse, pone domande e confronta ipotesi e spiegazioni

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

1. Imparare ad imparare 2. Comunicare 3. Collaborare e partecipare
4. Acquisire ed interpretare l'informazione 5. Individuare collegamenti e relazioni

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti
Numero e spazio	<ul style="list-style-type: none"> Il bambino raggruppa, ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, confrontare quantità Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le relazioni spaziali sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, dentro/fuori Comprendere e operare secondo il concetto di insieme Distinguere e valutare le dimensioni(grande-medio-piccolo) Riconoscere e denominare la principali figure geometriche 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi con il corpo Giochi di classificazione e seriazione Utilizzo di materiale strutturato, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo Attività grafico-pittoriche Puzzle e giochi logico-matematici Coding
Oggetti e fenomeni viventi	<ul style="list-style-type: none"> Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana 	<ul style="list-style-type: none"> Osservare, esplorare la natura e le sue trasformazioni Riconoscere e rappresentare le condizioni atmosferiche 	<ul style="list-style-type: none"> Esplorazioni e scoperte Attività grafico- pittoriche Attività di esplorazione attraverso i sensi

SCUOLA DELL' INFANZIA
CAMPI DI ESPERIENZA - LA CONOSCENZA DEL MONDO
SEZIONE ANNI CINQUE

ASSE CULTURALE

- ASSE MATEMATICO
- ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO
- ASSE STORICO SOCIALE

CAMPO DI ESPERIENZA
LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE PER L' APPRENDIMENTO PERMANENTE

1. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
2. Competenza digitale
3. Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLA COMPETENZA

Mostra curiosità ed interesse, pone domande e confronta ipotesi e spiegazioni

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

1. Imparare ad imparare
2. Progettare
3. Comunicare
4. Collaborare e partecipare
5. Risolvere problemi
6. Agire in modo autonomo e responsabile

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti
Numero e spazio	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizzare simboli per 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire seriazioni e riprodurle graficamente • Eseguire valutazioni e misurazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di simboli numerici • Quantificazione, classificazione, seriazione

	<p>registrarle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi • Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri 	<p>confrontando oggetti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, denominare e rappresentare le principali figure geometriche • Conoscere simboli numerici e operare con piccole quantità 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di materiale strutturato, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo, anche multimediali • Attività grafico-pittoriche • Coding
<p>Oggetti e fenomeni viventi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana • Riferisce correttamente eventi del passato recente • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali caratteristiche delle stagioni • Osservare e descrivere le trasformazioni in natura • Conoscere gli organi di senso e le loro funzionalità • Sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà e della natura abitandola con cura e rispetto. • Sensibilizzare gli alunni alla tutela dell'ambiente mediante pratiche condivise sul riciclaggio e sulla riduzione dei rifiuti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazioni e scoperte • Attività di esplorazione attraverso i sensi • Giochi ed esperimenti scientifici • Giorni, settimana, mesi, stagioni

SCUOLA DELL'INFANZIA
LIVELLI DI PADRONANZA PER L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE
CAMPO DI ESPERIENZA - LA CONOSCENZA DEL MONDO
SEZIONE ANNI CINQUE

Profilo delle Competenze	Competenze Chiave Europee	Evidenze	Livello di padronanza			
			Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Mostra curiosità ed interesse, pone domande e confronta ipotesi e spiegazioni	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà in modo	<input type="checkbox"/> Parziale	<input type="checkbox"/> Accettabile	<input type="checkbox"/> Approfondito	<input type="checkbox"/> Accurato
		Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito della natura in modo	<input type="checkbox"/> Elementare	<input type="checkbox"/> Globale	<input type="checkbox"/> Analitico	<input type="checkbox"/> Critico
		Utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune	<input type="checkbox"/> A livello principiante se guidato	<input type="checkbox"/> A livello principiante	<input type="checkbox"/> A livello autonomo	<input type="checkbox"/> A livello esperto
Mostra interesse per le nuove tecnologie	Competenza digitale	Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer, ecc.)	<input type="checkbox"/> In modo occasionale	<input type="checkbox"/> In modo essenziale	<input type="checkbox"/> In modo preciso	<input type="checkbox"/> In modo dettagliato

**SCUOLA DELL' INFANZIA
CAMPI DI ESPERIENZA - IL SE' E L'ALTRO
SEZIONE ANNI TRE**

**ASSE CULTURALE
STORICO -SOCIALE**

**CAMPO DI ESPERIENZA
IL SE' E L'ALTRO**

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

1. Competenza in materia di cittadinanza
2. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
3. Competenza personale, sociale, e capacità di imparare a imparare

PROFILO DELLA COMPETENZA

- . Interagisce con gli altri rispettando le principali regole sociali
- 2. Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive
- 3 .Utilizza le attività ludiche ed il materiale di gioco per nuove possibilità d'azione e di conoscenza

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

1. Collaborare e partecipare
2. Agire in modo autonomo e responsabile
3. Comunicare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni TRE	Contenuti
Autonomia	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere coscienza del se' corporeo • Sviluppare la capacità di muoversi con disinvoltura nei vari spazi scolastici • Prendere coscienza della propria identità superando la dipendenza dall'adulto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Filastrocche, cartelloni e giochi per scoprire e mettere in atto semplici regole per la routine giornaliera. • Giochi in piccolo e grande gruppo • Conversazioni guidate

		<ul style="list-style-type: none"> • Apprendere le regole del vivere sociale. • Superare progressivamente l'egocentrismo imparando a condividere giochi. • Canalizzare la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione iconica di emozioni (felicità, tristezza; rabbia) • Giochi simbolici • Giochi liberi e guidati • Canti, balli e mimi • Feste e tradizioni del territorio
Conoscenza di se'	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti in modo sempre più adeguato 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere alcune espressioni facciali collegate a emozioni. • Accettare i compagni di gioco. • Esprimere i propri bisogno • Scoprire gli aspetti religiosi della comunità di appartenenza • Conoscere le regole per il rispetto dell'ambiente 	

**SCUOLA DELL' INFANZIA
CAMPI DI ESPERIENZA - IL SE' E L'ALTRO
SEZIONE ANNI QUATTRO**

**ASSE CULTURALE
ASSE STORICO-SOCIALE**

**CAMPO DI ESPERIENZA
IL SE' E L'ALTRO**

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

1. Competenza in materia di cittadinanza
2. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
3. Competenza personale, sociale, e capacità di imparare a imparare

PROFILO DELLA COMPETENZA

1. Interagisce con gli altri rispettando le principali regole sociali
2. Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive
3. Utilizza le attività ludiche ed il materiale di gioco per nuove possibilità d'azione e di conoscenza

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

1. Collaborare e partecipare
2. Agire in modo autonomo e responsabile
3. Comunicare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti
Autonomia	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere corrette abitudini igieniche • Acquisire semplici conoscenze per la propria sicurezza personale • Muoversi con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari • Acquisire un graduale controllo della propria emotività • Consolidare l'identità personale 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di gruppo (costruttivi, collaborativi, creativi e simbolici) con gli altri • Ricerca di immagini, letture, racconti che suscitano emozioni sentimenti e stati d'animo diversi

	<p>progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire comportamenti adeguati nelle varie situazioni • Prestare aiuto e fornire la propria collaborazione ad adulti e compagni • Riflettere sul senso e la conseguenza delle proprie azioni • Imparare e riflettere sulla propria esperienza vissuta • Conoscere le regole per il rispetto dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Feste e tradizioni del territorio. • Giochi per sperimentare e conoscere la raccolta differenziata. • Rappresentazioni e conversazioni libere e guidate • Mediazione indiretta di un personaggio noto ai bambini
<p>Conoscenza di sé</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare e condividere i propri stati emotivi • Esprimere emozioni attraverso linguaggi e tecniche diverse • Conoscere le tradizioni della comunità • Superare il proprio egocentrismo imparando a condividere giochi e risolvere i primi conflitti. • Accettare e rispettare ritmi e turnazioni. • Riconoscere aspetti religiosi significativi della comunità di appartenenza 	<ul style="list-style-type: none"> • Riflessioni su immagini

SCUOLA DELL' INFANZIA
CAMPI DI ESPERIENZA - IL SE' E L'ALTRO
SEZIONE ANNI CINQUE

**ASSE CULTURALE
 STORICO-SOCIALE**

**CAMPO DI ESPERIENZA
 IL SE' E L'ALTRO**

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
1. Competenza personale, sociale, e capacità di imparare a imparare

PROFILO DELLA COMPETENZA

1. Utilizza le attività ludiche ed il materiale di gioco per nuove possibilità d'azione e di conoscenza

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

1. Collaborare e partecipare
2. Agire in modo autonomo e responsabile
3. Comunicare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti
Autonomia	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e 	<ul style="list-style-type: none"> • Curare la propria persona, il materiale comune e l'ambiente nella prospettiva della salute e dell'ordine • Gestire in autonomia e secondo regole condivise gli spazi scolastici, utilizzandoli in modo corretto e creativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di ruolo e conversazioni guidate • Giochi in piccolo e grande gruppo • Giochi di conoscenza collettiva. • Giochi liberi e guidati. • Attività di coinvolgimento/aiuto dell'adulto e dei compagni.

	movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.		<ul style="list-style-type: none"> • Giochi simbolici.
Conoscenza di se	<ul style="list-style-type: none"> • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire maggiore fiducia in sé stessi • Comprendere i bisogni e le intenzioni degli altri superando il proprio punto di vista • Conoscere e rispettare le regole del vivere sociale. • Controllare progressivamente la propria emotività, imparando a riconoscere sentimenti ed emozioni positive e negative • Riflettere sul senso e la conseguenza delle proprie azioni, prendere coscienza delle proprie capacità, opinioni ed emozioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca di immagini, letture, racconti che suscitano emozioni sentimenti e stati d'animo diversi. • Riflessioni sui argomenti di vita quotidiani. • Racconti di esperienze vissute.

SCUOLA DELL'INFANZIA
LIVELLI DI PADRONANZA PER L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE
CAMPO DI ESPERIENZA - IL SE' E L'ALTRO
SEZIONE ANNI CINQUE

Profilo delle Competenze	Competenze Chiave Europee	Evidenze	Livello di padronanza			
			Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Utilizza le attività ludiche ed il materiale di gioco per nuove possibilità d'azione e di conoscenza	Competenza personale, sociale, e capacità di imparare a imparare	Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere	<input type="checkbox"/> Di rado	<input type="checkbox"/> Spesso	<input type="checkbox"/> Quasi sempre	<input type="checkbox"/> Puntualmente
		Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività	<input type="checkbox"/> Solo se guidato	<input type="checkbox"/> In modo occasionale	<input type="checkbox"/> In modo opportuno	<input type="checkbox"/> In modo apprezzabile
		Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri e dell'ambiente in modo	<input type="checkbox"/> Discontinuo	<input type="checkbox"/> Appena accettabile	<input type="checkbox"/> Appropriato	<input type="checkbox"/> Accurato

ELEMENTI DI RACCORDO

SCUOLA DELL'INFANZIA - SCUOLA PRIMARIA

Nel passaggio Infanzia- Primaria è ragionevole attendersi che ogni bambino abbia sviluppato alcune competenze chiave per l'apprendimento permanente che strutturano la sua crescita personale e confluiscono nel consolidamento dell'identità, nello sviluppo dell'autonomia, nell'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza.

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
Esprimersi e comunicare	<ul style="list-style-type: none">• Gestire sé stessi nelle diverse situazioni• Essere responsabile delle proprie e altrui cose e saperle utilizzare in modo adeguato• Utilizzare il materiale in modo consapevole• Partecipare in modo costruttivo alle dinamiche di gruppo• Raccontare esperienze personali	<ul style="list-style-type: none">• Realizzazione di esperienze didattiche e giochi• Condivisione di materiali e risorse comuni• Esperienze di drammatizzazioni di fine anno scolastico• Attività di ascolto e narrazione