



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
DIREZIONE DIDATTICA STATALE "SAN DOMENICO SAVIO"
Via Gionti n. 11 – 80040 TERZIGNO (NA) Tel. **081/8271941** Fax **081/8271181**
naee18700g@istruzione.it naee18700g@pec.istruzione.it – C.F.84005670637
www.scuolaprimariaterzigno.edu.it

CURRICOLO VERTICALE

PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SECONDO LE NUOVE INDICAZIONI a.s.2019-2020

PREMESSA

Nel mese di marzo 2018, il Comitato Scientifico Nazionale per l'attuazione delle Indicazioni Nazionali ha pubblicato il documento **"INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI"** in cui viene riproposta una rilettura delle Indicazioni Nazionali del 2012 attraverso le competenze di Cittadinanza. Inoltre, il 22 Maggio 2018 è stato pubblicato dal Consiglio dell'Unione Europea, una raccomandazione che sostituisce la precedente emessa dal Parlamento e dal Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa alle

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE.

Sulla base di queste nuove competenze i docenti hanno individuato i traguardi formativi e gli obiettivi di apprendimento per lo sviluppo delle competenze al termine della Scuola dell'Infanzia e Primaria .

"I traguardi costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese e, nella loro scansione temporale, sono prescrittivi, impegnando così le istituzioni scolastiche affinché ogni alunno possa conseguirli, a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio".

Il Curricolo si articola attraverso i CAMPI DI ESPERIENZA nella scuola dell'Infanzia, attraverso DISCIPLINE nella scuola del primo ciclo d'istruzione, perseguendo finalità specifiche poste in continuità orizzontale con l'ambiente di vita dell'alunno e verticale fra i due segmenti. Esso costruisce le competenze partendo dalle conoscenze e dalle abilità, individuando percorsi che chiamano in causa i saperi, le abilità disciplinari, le risorse del territorio e dell'ambiente, le attività laboratoriali e le uscite didattiche per concorrere allo sviluppo integrale dell'alunno. In quest'ottica, Curricolo e Competenze, sono strettamente intrecciati e la certificazione delle competenze, alla fine di ogni ciclo scolastico, avviene al termine di una regolare osservazione, documentazione e valutazione delle competenze.

Come sfondo integratore del Curricolo Verticale vi è la Cultura della legalità, per promuovere concetti di cittadinanza attiva, giustizia e responsabilità individuale per acquisire consapevolezza di diritti e doveri, per promuovere cambiamenti sociali attraverso azioni concrete e costruire con gli allievi una cultura della CITTADINANZA intesa come impegno civile e senso della collettività.

Lo sfondo integratore vede la sua esplicitazione nel PIANO DI CITTADINANZA della Scuola.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO

“Ogni persona ha diritto a un’istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità ed inclusivi, al fine di mantenere e acquisire competenze che consentono di partecipare pienamente alla società’ e di gestire con successo le transizioni nel mercato del lavoro. Ogni persona ha diritto a un’assistenza tempestiva e sumisura per migliorare le prospettive di occupazione o di attività autonoma. Ciò include il diritto a ricevere un sostegno per la ricerca di un impiego, la formazione e la riqualificazione”

Questi principi sono definiti nel pilastro europeo dei diritti sociali.

Le competenze chiave intendono porre le basi per creare società più uguali e più democratiche, soddisfano la necessità di una crescita inclusiva e sostenibile, di coesione sociale e di ulteriore sviluppo della cultura democratica.

Ai fini delle raccomandazioni europee le competenze sono definite come una combinazione di CONOSCENZE, ABILITA' e ATTEGGIAMENTI, in cui :

1. 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;
2. Per abilità si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati.
3. Gli atteggiamenti descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.

Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima Infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, nonformale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità.

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

Il quadro di riferimento europeo delinea otto competenze chiave:

<p>Competenza alfabetica funzionale</p>	<p>Indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere. Creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo</p>
<p>Competenza multilinguistica</p>	<p>Definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica; si basa sulla capacità di comprendere, esprimere ed interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che 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</p>
<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p>	<p>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta la capacità di usare modelli matematici, di pensiero e presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi....) e la disponibilità a farlo. 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 tecnologia e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e dalla responsabilità individuale del cittadino.</p>
<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 (compresa la programmazione), la sicurezza (possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione dei problemi ed il pensiero critico.</p>
<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p>	<p>La competenza personale, sociale e la capacità di imparare ad imparare consiste nella capacità di riflettere su se 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 ad imparare, a favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare ed gestire il conflitto in un contesto favorevole ed inclusivo.</p>
<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 ed della sostenibilità.</p>
<p>Competenza imprenditoriale</p>	<p>La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee ed opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione dei 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 e finanziario</p>
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale implica la comprensione ed il rispetto di come le idee e i significati vengano espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arte e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e un senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p>

COMPETENZE CHIAVE	SCUOLA DELL' INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA
Competenza alfabetica funzionale	I discorsi e le parole (Comunicazione, lingua cultura)	Area linguistica
Competenza multilinguistica	I discorsi e le parole	Area linguistica
Competenza matematica, competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	La conoscenza del mondo (ordine- misura- spazio- tempo- natura)	Area matematica-scientifica- tecnologica
Competenza digitale	Tutti i campi di esperienza (linguaggi, creatività, espressione)	Tutti gli ambiti disciplinari
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Tutti i campi di esperienza	Tutti gli ambiti disciplinari
Competenze in materia di cittadinanza	Il sé e l'altro Tutti i campi di esperienza	Ambito socio-antropologico Tutti gli ambiti disciplinari
Competenza imprenditoriale	Tutti i campi di esperienza	Tutti gli ambiti disciplinari
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Il corpo e il movimento	Area motoria Ambito espressivo

AREALINGUISTICA		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
COMPETENZE SPECIFICHE		
Competenza:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. padroneggiare gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti 2. leggere e comprendere e interpretare testi di vario tipo 3. produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi 4. ampliare il proprio lessico 5. riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento 		
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: AREA LINGUISTICA	Discipline concorrenti: TUTTE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA		TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA
<p>competenza specifica 1 Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative</p> <p>competenza specifica 2 Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media..</p> <p>competenza specifica 3 Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p> <p>competenza specifica 4 Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>competenza specifica 5 Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p>		<p>Competenza specifica 1 L'allievo partecipa a scambi comunicativi. Ascolta e comprende.</p> <p>competenza specifica 2 Legge e comprende testi di vario tipo. Legge testi di vario genere e formula su di essi giudizi personali.</p> <p>Competenza specifica 3 Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti.</p> <p>competenza specifica 4 Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali.</p> <p>competenza specifica 5 Riflette sull'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA		
COMPETENZE SPECIFICHE		
COMPETENZE TRASVERSALI SPECIFICHE:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. utilizzare gli strumenti essenziali per gestire l'intenzione comunicativa verbale 2. leggere, comprendere e interpretare testi scritti 3. produrre brevi testi di vario tipo utilizzando il linguaggio specifico della disciplina 4. ampliare il patrimonio lessicale 5. riflettere sulle regole della lingua e sulle differenze tra culture diverse 		
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: INGLESE	Discipline concorrenti: Italiano, Inglese
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC.PRIMARIA	
<p>competenza specifica 1 Comprende semplici indicazioni in lingua straniera date dall'insegnante.</p> <p>competenza specifica 2 Il bambino comprende semplici parole legate al proprio ambiente con brevi filastrocche e canzoncine</p> <p>competenza specifica 3 Interagisce nel gioco, ripete e memorizza vocaboli.</p>	<p>Competenza specifica 1- 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti conosciuti. <p>competenza specifica 2 Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall' insegnante.</p> <p>Competenza specifica 3 Interagisce nel gioco e comunica con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.</p> <p>competenza specifica 4-5 Individua alcuni elementi culturali e linguistici propri della lingua straniera..</p>	

AREA MATEMATICA-SCIENTIFICA-TECNOLOGICA		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:COMPETENZA MATEMATICA		E COMPETENZE IN SCIENZE ,TECNOLOGIE E INGEGNERIA
COMPETENZE SPECIFICHE		
Competenza matematica:		<ol style="list-style-type: none"> 1. Operare con le quantità 2. Collocare nello spazio 3. Cogliere relazioni
Competenze di base in Scienze, Tecnologia e Ingegneria		<ol style="list-style-type: none"> 1. Osservare e descrivere oggetti e fenomeni 2. Progettare, sperimentare e verificare ipotesi 3. Intervenire, trasformare e produrre 4. Comprendere l'impatto delle scienze, delle tecnologie e dell'ingegneria sull'ambiente naturale
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: MATEMATICA	Discipline concorrenti: Italiano, Educazione Fisica, Musica, Storia, Tecnologia e Informatica, scienze
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	
<p>Competenza specifica 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino sa raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità, utilizzare semplici simboli per registrare, compiere misurazioni mediante semplici strumenti. <p>Competenza specifica 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dimostra di saper orientare nell'organizzazione cronologica della giornata. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc. • Segue correttamente un percorso sulle basi di indicazioni verbali. <p>Competenza specifica 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa riferire correttamente eventi del passato recente, della loro collocazione temporale e sa formulare riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo. 	<p>Competenza specifica 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e utilizza rappresentazioni matematiche esigue con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con numeri interi, decimali, razionali e relativi e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. • Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, anche multimediali, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici, che ha imparato, siano utili per operare nella realtà. <p>Competenza specifica 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo e utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra...) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro).. • Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. • Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. <p>Competenza specifica 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza rappresentazione di dati, tabelle e grafici, in situazioni significative per ricavare informazioni. • Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. • Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, anche multimediali, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici, che ha imparato, siano utili per operare nella realtà. 	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIA e INGEGNERIA		
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: SCIENZE, TECNOLOGIA	Discipline concorrenti: Italiano, Storia, Geografia, Informatica, Matematica, Ed. Fisica
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA		
<p>Competenza specifica 1 Il bambino osserva il proprio corpo, i fenomeni naturali, gli organismi viventi e i loro ambienti, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Competenza specifica 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si dimostra curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. • Conosce i giorni della settimana, sa orientarsi nel tempo della vita quotidiana e sa cogliere le trasformazioni naturali. <p>Competenza specifica 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compie semplici esperimenti per osservare le trasformazioni degli elementi naturali. • Esplora e scopre possibili funzioni e usi di semplici strumenti tecnologici. 	<p>Competenza specifica 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere; • Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, ma anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. • Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. • Conosce e utilizza oggetti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. • Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. <p>Competenza specifica 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, ma anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. • Espone informazioni che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato; Trova le varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. <p>Competenza specifica 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. • Trova le varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi di disegno tecnico o strumenti multimediali. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumi di energia, ed è relativo impatto ambientale. 	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
Curricolo Trasversale		
COMPETENZE TRASVERSALI SPECIFICHE 1. Utilizzare gli strumenti di conoscenza per sviluppare la consapevolezza di sé, il rispetto delle diversità, il confronto responsabile e il dialogo. 2. Partecipare in modo responsabile alla vita sociale nel rispetto delle regole condivise. 3. Riconoscere il valore del patrimonio culturale come bene comune e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando il proprio originale e positivo contributo. 4. Comprendere l'importanza dei valori etici religiosi per una consapevole crescita del senso morale e civile, responsabile e solidale.	Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: TUTTI
	Scuola Primaria	Discipline di riferimento: TUTTE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	
Competenza specifica 1 <ul style="list-style-type: none"> Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare e confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. 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 altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Competenza specifica 2 <ul style="list-style-type: none"> Il bambino raggiunge una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Competenza specifica 3 <ul style="list-style-type: none"> Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 	Competenza specifica 1 <ul style="list-style-type: none"> L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. L'alunno agisce in modo responsabile rispettando gli altri. Competenza specifica 2 <ul style="list-style-type: none"> Assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. Riconosce e rispetta le regole del vivere comune. Riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini, al livello locale e nazionale. Competenza specifica 3 <ul style="list-style-type: none"> Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale come bene comune da difendere e rispettare. Competenza specifica 4 <ul style="list-style-type: none"> Comprende il legame esistente tra i valori squisitamente religiosi e quelli etico-sociali, che stanno alla base di una responsabile e solidale convivenza civile. Riconosce i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte internazionali. 	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:COMPETENZA PERSONALE,SOCIALE E CAPACITA'DI IMPARARE A IMPARARE	
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza:IL SE'E L'ALTRO
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: RELIGIONE
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDIALTERMINEDELLASC. PRIMARIA
<p><u>RELIGIONE</u></p> <p>Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p>	<p><u>RELIGIONE</u></p> <p>L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.</p> <p>Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelle di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.</p> <p>Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani</p>

COMPETENZE TRASVERSALI SPECIFICHE

1. Conoscere le opere del patrimonio culturale locale e non, espresse con linguaggi diversi.
2. Essere in grado di apprezzare, esprimere idee, esperienze ed emozioni attraverso diverse forme espressive.

Scuola dell'infanzia

Campi di esperienza: il corpo e il movimento

Scuola Primaria

Discipline di riferimento: ambito espressivo, area motoria

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA****competenza specifica 1**

Comprendere il linguaggio della cultura locale e non, sperimentandolo attraverso gesti, immagini, suoni.

Competenza specifica 2

- Manifesta le proprie esperienze, i propri sentimenti e le opinioni avvalendosi dei linguaggi sperimentati.
- Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità e all'interazione fra culture diverse.

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA**Competenza specifica 1**

- Acquisire una personale sensibilità estetica ed un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico.
- Sviluppare atteggiamenti di curiosità e maturare autonomia di giudizio.

Competenza specifica 2

- Sviluppare la capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale.
- Relazionarsi con gli altri in modo adeguato ed efficace.
- Utilizzare il linguaggio di base appresi per descrivere eventi, fenomeni ecc.

Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità e all'interazione fra culture diverse. etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte internazionali.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: COMPETENZA DIGITALE		
COMPETENZE TRASVERSALI SPECIFICHE 1. Ricercare e analizzare dati e informazioni attraverso gli strumenti digitali 2. Utilizzare gli strumenti digitali per produrre elaborati 3. Utilizzare gli strumenti digitali per interagire con gli altri	Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: TUTTI
	Scuola Primaria	Discipline di riferimento: TUTTE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	
Competenze specifiche 1-2-3 <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno conosce alcuni sistemi telematici e le loro applicazioni. • Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare ed esprimersi attraverso di esse, • Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni guidato dall'insegnante. • Utilizza il pc per visionare immagini, documentari, testi multimediali 	Competenze specifiche 1-2-3 <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è consapevole dell'importanza delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) come mezzi di diffusione della cultura e dell'informazione, nonché come mezzi utili per l'espletamento di una vasta serie di attività (videoscrittura, impaginazione, grafica, collegamento in rete, ecc ...) • Guidato, utilizza motori di ricerca e strumenti digitali per reperire informazioni utili e pertinenti alla realizzazione del lavoro. • Sa utilizzare gli strumenti informatici e i più comuni software operativi per supportare il proprio lavoro. • Conosce le regole per un corretto utilizzo degli strumenti informatici. 	

AREA DEI LINGUAGGI NON VERBALI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

COMPETENZE SPECIFICHE

ESPRESSIONE CULTURALE (LINGUAGGIO CORPOREO):

1. Percezione e conoscenza del proprio corpo in relazione allo spazio ed al tempo
2. Il linguaggio del corpo come modalita' comunicativo-espressiva attraverso gioco, la psicomotricita', lo sport, le regole e il fairplay
3. Salute e benessere, prevenzione esicurezza

Scuola dell'infanzia

Campi di esperienza: **IL CORPO IN MOVIMENTO**

Scuola Primaria

Discipline di riferimento

Educazione Fisica

Discipline concorrenti: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA

Competenza specifica 1

- Riconosce il proprio corpo e le sue diverse parti.
- Vive interamente la propria corporeità.
- Matura condotte che suscitano un'autonomia globale.

Competenza specifica 2

- riconosce i ritmi del proprio corpo, differenzia la sessualità ed adotta pratiche corrette per la cura e l'igiene del corpo e per l'alimentazione;
- prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori applicandoli alle varie attività (individuali e di gruppo).
- interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza e nella comunicazione espressiva.
- rappresenta il corpo in forma statica e dinamica in relazione a se stesso e agli altri.

Competenza specifica 3

- riconosce i ritmi del proprio corpo, differenzia la sessualità ed adotta pratiche corrette per la cura e l'igiene del corpo e per l'alimentazione.

Competenza specifica 1

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.

Competenza specifica 2

- utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e artistiche.
- sperimenta in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco - sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle

Competenza specifica 3

- agisce rispettando i criteri basati sulla sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso di attrezzi e trasferisce tale consapevolezza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico
- riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo, ad un corretto regime alimentare.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA E ESPRESSIONE CULTURALE:		LINGUAGGIO ARTISTICO
COMPETENZE SPECIFICHE		
ESPRESSIONE CULTURALE (LINGUAGGIO ARTISTICO):		
<ol style="list-style-type: none"> 1. esplorare ed sperimentare 2. ascoltare ed descrivere 3. comunicare ed esprimere 4. osservare, leggere ed interpretare 		
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: IMMAGINI, SUONI, COLORI	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: ARTE E MUSICA	Discipline concorrenti: TUTTE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	
<p>Competenza specifica 1 Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scopre il paesaggio sonoro riproducendolo attraverso voce, corpo e oggetti. • Sperimenta, esplora e combina i primi alfabeti musicali per produrre semplici sequenze sonore. <p>Competenza specifica 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si esprime attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative utilizzando diverse materiali, strumenti e tecniche; • esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. <p>Competenza specifica 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • segue con curiosità ed interesse spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi e di animazione); • sviluppa interesse per l'ascolto della musica. <p>Competenza specifica 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • sviluppa interesse per la produzione di opere d'arte. 	<p>Competenza specifica 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori rispetto alla qualità, allo spazio, alla fonte, al ritmo, all'intensità e al fattore emotivo. • Gestisce diverse possibilità espressive della voce imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. • Esegue da solo ed in gruppo semplici brani vocali appartenenti a generi e culture musicali differenti. <p>Competenza specifica 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale utilizzandoli nella pratica. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. <p>Competenza specifica 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le conoscenze del linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo immagini attraverso tecniche, materiali e strumenti diversificati. • Utilizza le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi: espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi. <p>Competenza specifica 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza i diversi codici del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini. • Conosce i principali beni paesaggistici ed artistico-culturali presenti nel proprio territorio e mette in atto comportamenti di rispetto e di tutela. 	

COMPETENZACHIAVE EUROPEA : IMPARARE AD IMPARARE E COMPETENZA PERSONALE SOCIALE		
CURRICOLO TRASVERSALE		
COMPETENZE TRASVERSALI SPECIFICHE 1. Acquisire e interpretare l'informazione 2. Individuare collegamenti/relazioni e saperli trasferire in nuovi contesti 3. Organizzare il proprio apprendimento dal punto di vista metodologico	Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: TUTTI
	Scuola Primaria	Discipline di riferimento: TUTTE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA	
Competenza specifica 1 <ul style="list-style-type: none"> Ripensa alle proprie azioni e costruisce il proprio pensiero Ascolta con attenzione; utilizza semplici strategie di memorizzazione; Competenza specifica 2 <ul style="list-style-type: none"> Interiorizza con la guida dell'insegnante la successione delle fasi di un semplice compito. Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi. Competenza specifica 3 <ul style="list-style-type: none"> Usa semplici strumenti predisposti dall'insegnante per la sequenza e la relazione di pochi e semplici concetti. Rappresenta in modo grafico le proprie azioni ed esperienze Condivide l'uso dei giochi e dei materiali Rispetta le regole 	Competenza specifica 1 <ul style="list-style-type: none"> L'alunno reperisce tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse. Usa le proprie conoscenze ed abilità per applicarle in una serie di contesti diversi Competenza specifica 2 <ul style="list-style-type: none"> Individua semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi e utilizza per risolvere semplici problemi di esperienza. È capace di gestire i propri tempi di apprendimento e riconosce l'importanza del lavoro collaborativo Riconosce e applica le regole in diversi ambienti di vita quotidiana Interagisce nei lavori di gruppo rispettando i vari punti di vista Competenza specifica 3 <ul style="list-style-type: none"> Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni e compila elenchi, liste e semplici tabelle. 	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE**Curricolo trasversale****COMPETENZE TRASVERSALI SPECIFICHE**

1. Valutare e decidere
2. Progettare in modo creativo e originale
3. Interagire con gli altri per trovare soluzioni e risolvere problemi

Scuola dell'infanziaCampi di esperienza: **TUTTI****Scuola Primaria**Discipline di riferimento: **TUTTE****Competenze specifiche 1-2-3**

- L'alunno, guidato dall'insegnante, collabora nel gruppo di lavoro o di gioco per individuare problemi, formulare e selezionare soluzioni.
- Assume e porta a termine compiti ed iniziative
- Realizza semplici progetti individuali e di gruppo
- Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza
- Usa la manualità per realizzare semplici prodotti

Competenza specifica 1

- L'alunno assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.
- È in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiale ecc.).
- Pianifica le proprie azioni per giungere a obiettivi comuni.

Competenza specifica 2

- Confrontandosi con gli altri, pianifica le fasi di una consegna ed è in grado di rispettarne i tempi

Competenza specifica 3

- Guidato, individua problemi, formula e seleziona soluzioni;
- collabora nel gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quelle altrui.

DISCIPLINA: ITALIANO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TEMINE SCUOLA PRIMARIA
<p>CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la lingua in tutte le sue funzioni e nelle forme necessarie per esprimersi e comunicare • Strutturare in modo corretto ed articolato una frase • Comunicare esperienze, emozioni, pensieri e comportamenti • Intervenire in una conversazione • Raccontare una storia, individuando i personaggi fondamentali • Rielaborare fatti e situazioni • Dialogare con i pari e con gli adulti • Distinguere il disegno dalla scrittura • Scoprire le funzioni del codice scritto • Cogliere la struttura fonetica delle parole • Trovare rime ed assonanze 	<p>NUCLEO TEMATICO : ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire in modo cooperativo in una conversazione, in una discussione formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi • Comprendere il tema e le informazioni essenziali di una esposizione • Comprendere lo scopo e l'argomento di un messaggio trasmesso dai media • Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione ed approfondimento • Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche • Cogliere in una discussione le idee dei compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente • Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in sequenze logiche • Organizzare un semplice discorso orale su un argomento discusso in classe o studiato
	<p align="center">TERMINE PRIMARIA</p>
	<p>NUCLEO FONDANTE : LETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce • Usare nella lettura di vari tipi di testi opportune strategie per analizzare il contenuto • Porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo • Sfruttare le informazioni dal titolo, dalle immagini per capire l'argomento del testo • Leggere e confrontare informazioni da testi diversi per farsi un'idea di un argomento • Ricerca informazioni da testi diversi con tecniche di supporto alla comprensione • Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per eseguire un'attività • Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici distinguendo l'invenzione dalla realtà • Leggere brani letterari e testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione dell'autore ed esprimendo pareri personali.
	<p align="center">TERMINI SCUOLA PRIMARIA</p>
	<p>NUCLEO FONDANTE: SCRITTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza • Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni • Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni • Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario • Rielaborare testi e redigere nuovi anche utilizzando programmi di scrittura al pc • Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività • Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio • Produrre testi creativi • Sperimentare anche con l'utilizzo del pc diverse forme di scrittura adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando il testo verbale con materiali multimediali. • Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.

	Al termine della scuola Primaria
	NUCLEO FONDANTE :acquisizione ed espansione del lessico ricettivo
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base • Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole • Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo • Comprendere e riconoscere le accezioni più frequenti l'uso e il significato figurato delle parole • Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio • Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione
	NUCLEO FONDANTE: elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua
	<ul style="list-style-type: none"> • Relativamente a testi in situazioni di esperienza diretta riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio • Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole • Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole • Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice • Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso o categorie lessicali, riconoscere i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso comune • Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta.

DISCIPLINA: LINGUA STRANIERA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA
CAMPO DI ESPERIENZA : I discorsi e le parole	NUCLEO TEMATICO : Ascolto (comprensione orale)
Potenziare le abilità linguistiche attraverso l'utilizzo pratico, in situazioni ludiche della lingua inglese	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano • Comprendere brevi testi multimediali indicando le parole chiave e il senso generale
	NUCLEO FONDANTE : PARLATO (produzione e comunicazione orale)
	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere persone, situazioni e oggetti familiari • Riferire semplici informazioni legate alla sfera personale • Interagire in modo comprensibile con i compagni utilizzando frasi idonee alla situazione
	NUCLEO FONDANTE: LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)
	Leggere e comprendere brevi e semplici testi, su supporti visivi, cogliendo il loro significato generale e individuando parole e frasi familiari
	NUCLEO FONDANTE: SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)
	Scrivere messaggi semplici e brevi per presentarsi e per situazioni quotidiane
	NUCLEO FONDANTE: RIFLESSIONE SULLA LINGUA
	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare coppie di parole simili come suono • Osservare parole e espressioni nei contesti d'uso • Osservare la struttura delle frasi con intenzioni comunicative

DISCIPLINA: STORIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL' INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO	NUCLEO TEMATICO: USO DELLE FONTI
<ul style="list-style-type: none">• Consolidare la fiducia in se stessi• Essere consapevole dei propri bisogni e dei propri sentimenti• Esprimere le proprie emozioni in modo adeguato• Conoscere l'ambiente culturale e le tradizioni• Sviluppare il senso di appartenenza alla propria comunità• Interagire bene con i pari• Comprendere le esigenze degli altri	<ul style="list-style-type: none">• Produrre informazioni con fonti diverse per la ricostruzione di un fenomeno storico• Rappresentare in un quadro storico-sociale le informazioni che provengono da tracce presenti sul territorio
	NUCLEO TEMATICO: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI
	<ul style="list-style-type: none">• Leggere una cartina storica• Usare cartine storico-geografiche per rappresentare le conoscenze• Confrontare i quadri storici delle varie civiltà
	NUCLEO TEMATICO: STRUMENTI CONCETTUALI
	<ul style="list-style-type: none">• Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà• Elaborare rappresentazioni sintetiche della società
	NUCLEO TEMATICO: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE
	<ul style="list-style-type: none">• Confrontare aspetti diversi delle società studiate ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici• Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico• Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA
CAMPO DI ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO	NUCLEO TEMATICO: ORIENTAMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare a giochi ed attività di gruppo rispettando le regole • Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone nello spazio, eseguire percorsi • Orientarsi negli ambienti scolastici con autonomia 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole • Estendere il concetto di orientamento al territorio italiano, all' Europa e ai diversi continenti attraverso vari supporti
	NUCLEO FONDANTE:LINGUAGGIO
	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare icaratterifisicidiunterritorio,fattiefenomeni locali eglobali,interpretandocartegeografiche di diversa scala di diverso tipo • Localizzare sullacartageograficadell'Italia le regioni, localizzare sulglobo l'italia inEuropa e nel mondo • Localizzare i principali caratteri dei diversi continenti e degli oceani
	NUCLEO FONDANTE:IL PAESAGGIO
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi itaiani, europei e mondiali individuando analogie e differenze
	NUCLEO FONDANTE: REGIONE E SISTEMA
	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) • Individuare problemi relativi alla tutela del patrimonio naturale e culturale

DISCIPLINA: MATEMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO-NUMERO E SPAZIO	NUCLEO TEMATICO : I NUMERI
<ul style="list-style-type: none"> • Discriminare,ordinare, raggruppareinbaseacriteristabiliti • Contareoggetti immagini, persone.numerare, misurare • Aggiungere e toglierequantità • Stabilirerelazionilogichecausali,spaziali ,temporalitracose, persone fenomeni • Scoprireericonoscereedoperareconleformegeometriche • Riconoscereeriprodurrenumeriealtrisimboliconvenzionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere,scrivere, confrontarenumeri interiedecimali • Eseguireleoperazioniconsicurezzaconilcalcoloscrittoe mentale oconla calcolatriceasecondadellesituazioni • Eseguireladivisioneconrestoedindividuaremultiplie divisori di un numero • Stimare il risultato di una operazione • Operarecon le frazioniericonoscere frazioniequivalenti • Utilizzare numeri decimali, frazioni epercentuali in contesti reali • Interpretare i numeri interi negativi • Rappresentare i numeri sulla retta • Conoscere isistemi dinotazione dei numerinelleantiche civiltà
	NUCLEO FONDANTE : SPAZIO E FIGURE
	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere,denominareeclassificarefiguregeometriche • Riprodurre una figura inbaseaunadescrizione, utilizzando gli strumenti opportuni • Utilizzare il pianocartesianoedindividuarecoordinate • Costruire modelli materiali nello spazio e nel piano • Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse • Confrontare emisurare angoli utilizzando proprietà e strumenti • Utilizzare il concetto diperpendicolarità, diparallelismo. • Riprodurre in scala una figura assegnata. • Determinare il perimetro di una figura utilizzando le comuni formule.
	<ul style="list-style-type: none"> • Determinare l'area di rettangolietriangoliedialtrefigure • Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali
	NUCLEO FONDANTE : RELAZIONI E FUNZIONI
	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentarerelazioni edatieutilizzarelerappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni • Usare lenozioni difrequenza, moda e di mediaaritmeticae mediana • Rappresentareproblemi contabellegrafiche che esprimono lastruttura • Utilizzare le principali unità di misura • Passare da una unità all'atra • Insituazioni concretedi unacoppia di eventi indicare lapìù probabile • Riconoscereedescrivereregolaritàinunsequenzadinumeri efigure

DISCIPLINA :SCIENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA
<p>CAMPO DI ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare con curiosità ed interesse elementi naturali materiali, fenomeni usando i sensi per ricavare informazioni • Relazionare su cose e fenomeni • Osservare sulla base di criteri o ipotesi • Porre domande, formulare ipotesi su fatti e fenomeni • Rielaborare informazioni • Scoprire analogie e differenze • Individuare manifestazioni stagionali, riconoscere i passaggi, verbalizzarli e riprodurli 	<p>NUCLEO TEMATICO : MATERIA E TRASFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare nell'osservazione esperienze dirette e concrete alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore • Riconoscere la regolarità nei fenomeni e costruire il concetto di energia • Osservare e utilizzare semplici strumenti di misura • Individuare le proprietà di alcuni materiali • Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato
	<p>NUCLEO FONDANTE: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari con appropriati strumenti • Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi, terricci; • Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente • Ricostruire e interpretare il movimento dei corpi celesti, rielaborandoli anche in modo ludico
	<p>NUCLEO FONDANTE : I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere ed interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; • costruire modelli di struttura cellulare. • Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. • Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità • Riconoscere l'esperienza di coltivazioni, allevamenti che la vita di ogni organismo è in relazione con altre forme di vita. • Elaborare le prime classificazioni animali e vegetali • Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali comprese quelle globali

DISCIPLINA :TECNOLOGIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA
<p>CAMPO D'ESPERIENZA: La conoscenza del mondo, oggetti e fenomeni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento • Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni • Usare semplici software didattici 	<p>NUCLEO TEMATICO: VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione • Leggere e ricavare informazioni utili da guide o istruzioni di montaggio • Impiegare regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni • Riconoscere e documentare le principali funzioni di una nuova applicazione informatica. Il coding • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, testi
	<p>NUCLEO FONDANTE : INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti meccanici di apparecchiature non più usate • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione di alimenti • Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico • Realizzare un oggetto e descriverlo documentando la sequenza di operazioni • Creare, selezionare, scaricare e installare sul pc un comune programma di utilità

DISCIPLINA :MUSICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI,SUONI E COLORI <ul style="list-style-type: none">• Percepire alcuni parametri del suono• Sperimentare e combinare elementi musicali di base producendo sequenze sonore• Utilizzare corpo, voce, strumenti per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, melodie anche con il canto da soli e in gruppo• Affinare le proprie abilità ritmiche• Discernere i suoni dai rumori• Esplorare e fruire delle diverse forme d'arte e di spettacolo esprimersi e comunicare attraverso il corpo, il movimento, la drammatizzazione	NUCLEO TEMATICO ASCOLTO E PRODUZIONE <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare la voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo• Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali e strumentali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione• Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.• Riconoscere e classificare gli elementi base del linguaggio musicale• Rappresentare gli elementi base di brani musicali ed eventi sonori attraverso sistemi simbolici• Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL' INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA
CAMPO DI ESPERIENZA:IMMAGINI,SUONI,COLORI	NUCLEO TEMATICO: ESPRIMERSI E COMUNICARE
<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi attraverso il linguaggio grafico-pittorico e altre attività manipolative • Scegliere individualmente e in gruppo materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita • Trasformare immagini materiali ricercando soluzioni • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali • Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini
	NUCLEO TEMATICO : OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI
	<ul style="list-style-type: none"> • Guardare ed osservare un'immagine descrivendogli elementi formali • Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo individuando il loro significato • Individuare nel linguaggio del fumetto, dei film le diverse tipologie di codici
	NUCLEO FONDANTE : COMPRENDERE LE OPERE D' ARTE
	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, della tecnica e dello stile dell'artista per comprendere il messaggio • Prendere confidenza con alcune forme d'arte e di produzione artigianale • Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio artistico ed urbanistico

DISCIPLINA: Educazione Fisica

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA
CAMPO DI ESPERIENZA:IL CORPO E IL MOVIMENTO	NUCLEOTEMATICO:ILCORPOELASUARELAZIONECONLO SPAZIO E IL TEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire, conoscere ed usare il proprio corpo per star bene con se stessi e con gli altri • Gestire in autonomia la propria persona e avere cura degli oggetti personali • Progettare strategie motorie in situazioni diverse • Comprendere e eseguire nei contesti ludici e motori attraverso la voce e i gesti • Controllare gli schemi motori di base • Affinare la coordinazione • Rappresentare in modo completo la figura umana in situazioni statiche e di movimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori • Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri
	NUCLEO FONDANTE : IL LINGUAGGIO DEL CORPO
	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza • Elaborare e eseguire sequenze motorie individuali o di gruppo
	NUCLEO FONDANTE : IL GIOCO;LO SPORT ;LE REGOLE E IL FAIR PLAY
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare correttamente le regole di un gioco o di uno sport • Saper utilizzare numerosi giochi tradizionali applicandole regole • Partecipare alle varie forme di gioco anche sotto forma di gara • Rispettare le regole della competizione sportiva
	NUCLEO FONDANTE:SALUTE E BENESSERE
	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza personale • Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita • Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico

DISCIPLINA : RELIGIONE CATTOLICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA PRIMARIA
CAMPI DI ESPERIENZA : TUTTI	NUCLEO TEMATICO : DIO E L'UOMO
<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù • Sviluppare un positivo senso di sé • Riconoscere i segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare la propria interiorità • Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani • Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano ascoltando semplici racconti biblici • Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo riconosciuto dai cristiani come dono del Signore 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere i contenuti principali del credo cattolico • Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore che rivela il volto del Padre • Cogliere il significato dei sacramenti • Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa Cattolica • Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni
	NUCLEO TEMATICO: LA BIBBIA E LE SUE FONTI
	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere pagine bibliche ed evangeliche riconoscendone il genere letterario ed individuando il messaggio principale • Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico - sociale e religioso del tempo • Confrontare la bibbia con i testi sacri di altre religioni • Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana • Saper attingere informazioni sulla religione cattolica
	NUCLEO TEMATICO :IL LINGUAGGIO RELIGIOSO
	<ul style="list-style-type: none"> • Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua • Riconoscere il valore del silenzio come luogo di incontro con se stessi, con l'altro, con Dio • Individuare significative espressioni d'arte cristiana, • Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime attraverso varie modalità la propria fede e il proprio servizio all'uomo
	NUCLEO FONDANTE: I VALORI ETICI E RELIGIOSI
	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire la risposta della bibbia alle domande di senso dell'uomo • Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili in vista di un personale progetto di vita

IL DIRIGENTE SCOLASTICO



Emilia Marone