



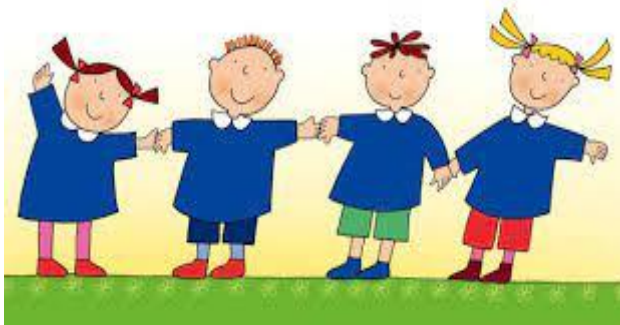
MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRENSIVO "GUIDO ROSSI" SS. COSMA E DAMIANO
Via Risorgimento, n. 85 04020 Tel/Fax 0771/608553 e-Mail: LTIC81400P@istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Secondaria di I grado

Primaria

Infanzia



CURRICOLO PER COMPETENZE EUROPEE E CHIAVE DI CITTADINANZA in continuità verticale

Ambito	Competenza	Progressione delle competenze	Raccordo tra competenza e ambiti di insegnamento				Profili di competenza da certificare
			AMBITO LINGUISTICO	AMBITO ARTISTICO ESPRESSIVO	AMBITO ANTROPOLOGICO	AMBITO MATEMATICO-SCIENTIFICO	
1 C O S T R U Z I O N E D E L S É	1.1 COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	Scuola dell'infanzia <i>Organizzazione delle esperienze in procedure e schemi mentali per l'orientamento in situazioni simili (uso dei concetti spazio-temporali per cosa/come fare per ...)</i> – Sistemazione dei dati senso-percettivi mediante semplici e globali criteri di classificazione e relazione di quantità, forma, dimensione	Ricavare informazioni da testi e fonti di varia tipologia e provenienza Usare la comunicazione verbale per svolgere progetti tematici Riconoscere gli elementi caratterizzanti i linguaggi propri dell'ambito	Ricavare informazioni da testi e fonti di varia tipologia e provenienza Usare la comunicazione non verbale per svolgere progetti tematici Decodificare gli elementi propri dei linguaggi non verbali dell'ambito	Analizzare materiali e fonti Elaborare mappe e sintesi Riconoscere le caratteristiche naturali ed antropiche del territorio Usare gli strumenti per sviluppare tematiche storico/territoriali Osservare l'ambiente che lo circonda e, se guidato, di coglierne la dimensione spazio / temporale e di relazionarvi	Comprendere una regola, effettuare alcune dimostrazioni, motivare un risultato Usare sussidi e strumenti Usare il libro di testo per ricavare informazioni essenziali Organizzare tempi e metodi di studio adeguati	Scuola dell'Infanzia Dimostra di conoscere, in forma verbale e non, le fasi di un processo. Sa eseguire in ordine cronologico. Sa riconoscere le diverse situazioni e adeguarvi le azioni. Sa mettere in atto autonomamente sequenze per portare a termine un lavoro. Rispetta i tempi di esecuzione
		Scuola primaria <i>Potenziamento della competenza attraverso: rielaborazione di dati e informazioni per ristrutturare le proprie conoscenze da cui trarre deduzioni (risalire dalle informazioni al concetto); identificare gli aspetti essenziali e le interrelazioni di concetti e informazioni; sintesi tratte da diverse fonti di informazione, valutazioni generiche sulle argomentazioni / informazioni</i>	Utilizzare diverse fonti di informazione anche extrascolastiche per organizzare il proprio apprendimento Utilizzare strategie utili al proprio apprendimento				Scuola Primaria Ricava, seleziona e organizza informazioni e costruisce nuovi saperi collegandoli alle conoscenze precedenti. Riconosce punti di forza e/o difficoltà legate a situazioni di vita scolastica e/o quotidiana. Utilizza strategie utili all' apprendimento (parole chiave, associazioni tra suoni e simboli scritti, strumenti didattici quali audio/videocassette, apparecchiature multimediali ...).
	Acquisire un proprio metodo di studio e di lavoro efficiente ed efficace.	Scuola Secondaria di I grado <i>Potenziamento della competenza attraverso di nuove conoscenze, tramite: l'utilizzo consapevole del proprio sapere per la costruzione; rielaborazione dei concetti secondo criteri di astrazione logico-deduttivi; autonomia di sistemazione e integrazione degli strumenti cognitivi (costruzione di modelli, mappe concettuali da utilizzare in situazioni simili e diverse. Vedi anche competenza "Individuare collegamenti e relazioni"); memorizzazione di regole, procedure, ecc. ... in funzione di percorsi ulteriori; padronanza nella capacità di operare sintesi: cogliere autonomamente nessi e relazioni complesse (vedi anche competenza "Individuare collegamenti e relazioni"); consapevolezza del proprio percorso di apprendimento: consapevolezza dei propri tempi e stili di apprendimento; autonomia nella ricerca di fonti e materiali funzionali al proprio percorso; studio personale per memorizzare ed approfondire</i>					Scuola Secondaria I grado Organizza il proprio lavoro in base alle prestazioni richieste usando le conoscenze e le nozioni di base. Utilizza varie modalità d'informazione e comunicazione (testi scolastici e non, strumenti multimediali etc.). Seleziona strategie utili al proprio apprendimento (sottolineatura, parole – chiave, connettivi, lessico contestuale, indicatori ...). Riconosce e affronta situazioni nuove, organizza il proprio lavoro, predispone mappe e sintesi per contestualizzare le informazioni. Gestisce i propri stati emozionali per affrontare situazioni nuove. Riconosce e valuta le proprie capacità e i propri punti deboli e li sa gestire.

Ambito	Competenza	Progressione delle competenze in continuità verticale	AMBITO LINGUISTICO	AMBITO ARTISTICO --- ESPRESSIVO	AMBITO ANTROPOLOGICO	AMBITO MATEMATICO-SCIENTIFICO	PROFILI DI COMPETENZE da certificare
1 C O S T R U Z I O N E D E L S É	1.2 COMPETENZA IMPRENDITORIALE SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ (PROGETTARE) <i>Utilizzare e organizzare le conoscenze in modo creativo per ipotizzare e realizzare un progetto (obiettivi significativi e realistici).</i>	Scuola dell'Infanzia <i>--- comprensione dei dati di del progetto</i> <i>--- scelta di materiali, strumenti e</i> <i>--- uso della manualità fine disegnare, colorare, temperare ...</i>	--- Svolgere progetti tematici usando in modo corretto il linguaggio proprio dell'ambito – Sostenere il proprio punto di vista, argomentando le opinioni espresse – Usare in modo funzionale gli strumenti linguistici	--- Svolgere progetti tematici usando in modo corretto il linguaggio proprio dell'ambito Definire strategie di azione ed utilizzare le conoscenze per progettare e realizzare attività di studio e di lavoro Realizzare, in un contesto prossimo al suo vissuto, un semplice prodotto / percorso organizzando le informazioni date	Progettare e predisporre mappe e sintesi per contestualizzare le informazioni Realizzare, in un contesto prossimo al suo vissuto, un semplice prodotto / percorso organizzando le informazioni date	Tradurre alcuni aspetti della realtà in termini matematici o scientifici – Interpretare alcuni modelli matematici in termini di realtà – Utilizzare il linguaggio multimediale per illustrare attività scolastiche – Predisporre mappe e sintesi per organizzare le informazioni Sintetizzare i dati reali in tabelle, mappe e schemi già precostituiti	Scuola dell'Infanzia Gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri. Opera in gruppo per raggiungere obiettivi comuni, apportando contributi personali e arricchendosi del contributo degli altri.
		Scuola primaria <i>Potenziamento della competenza attraverso:</i> <i>--- Ricerca-Azione di informazioni provenienti da diverse fonti (ragionamento combinatorio)</i> <i>--- Formulazione di</i>					Scuola primaria Elabora e realizza progetti, relativi alle proprie attività di studio, definendo le strategie d'azione e verificando i risultati raggiunti
		Scuola Secondaria di I grado <i>Potenziamento della competenza attraverso</i> <i>--- Scelta autonoma di obiettivi realistici</i> <i>--- Individuazione e valorizzazione dell'errore, per la scelta delle strategie migliori</i> <i>--- Valutazione del proprio lavoro</i>					Scuola Secondaria di I grado Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. Organizza e personalizza il proprio lavoro in base alle prestazioni richieste usando le strategie adeguate. Affronta le difficoltà prendendo le opportune decisioni e prevedendo e valutando le conseguenze del proprio agire. Chiede aiuto quando si trova in difficoltà e fornisce aiuto a chi lo chiede.

Ambito	Competenza	Progressione delle competenze	AMBITO LINGUISTICO	AMBITO ARTISTICO --- ESPRESSIVO	AMBITO ANTROPOLOGICO	AMBITO MATEMATICO-SCIENTIFICO	COMPETENZE da certificare
2 R E L A Z I O N I C O N G L I A L T R I	2.1 COMPETENZA ALFABETICA COMPETENZA MULTILINGUISTICA COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI COMUNICARE Comprendere e rappresentare <i>Padroneggiare i linguaggi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale --- e non --- in vari contesti. Avvalersi di una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi</i>	Scuola dell'Infanzia <i>Ascolto per comprendere e comunicare con gli altri</i> <i>--- Uso della terminologia propria dell'ambito.</i> <i>--- Avvio alla comunicazione dall'esperienza individuale al grande gruppo attraverso gesti, mimica e rappresentazioni grafiche.</i> <i>--- Comunicazione del vissuto anche attraverso linguaggi non verbali</i>	Usare in modo efficace la comunicazione verbale – Usare in modo appropriato i diversi registri linguistici – Interpretare e selezionare messaggi di diverso genere – Rielaborare i messaggi con linguaggi adeguati allo scopo e al destinatario --- Comprendere messaggi legati ad un contesto prossimo al suo vissuto – Riferire esperienze	Comprendere e utilizzare in modo efficace i linguaggi non verbali specifici dell'ambito – Decodificare e selezionare messaggi di diverso genere – Rielaborare e produrre performance artistiche, motori e musicali in modo creativo e personale.	Leggere ed interpretare fonti e materiali – Esporre le informazioni usando consapevolmente il linguaggio specifico delle discipline dell'ambito – Analizzare e presentare le informazioni – Comunicare consapevolmente in relazione al sistema territoriale --- Esporre contenuti storici e geografici e religiosi riconoscendo / distinguendo i diversi strumenti di studio e di ricerca	Utilizzare modalità diverse per leggere i diversi aspetti della realtà Utilizzare linguaggi specifici per illustrare modelli (in matematica), fenomeni naturali (in scienze), artefatti (in tecnologia) – Comunicare attraverso il linguaggio specifico – Passare dal linguaggio naturale al linguaggio simbolico/formale e viceversa	Scuola dell'Infanzia Ascolta e comprende fiabe, racconti, storie, esperienze e consegne; decodifica messaggi non verbali (pittorici, musicali, gestuali) esprimendosi in modo adeguato con un uso corretto della lingua nel piccolo e nel grande gruppo; narra eventi personali, esperienze, storie, racconti e situazioni vissute o fantastiche racconta storie fantastiche da lui inventate; interpreta con il corpo ed il movimento suoni, ritmi, rumori, emozioni e sentimenti; percepisce e riproduce segni come lettere in stampatello, simboli grafici e numerici
		Scuola primaria <i>Potenziamento della competenza attraverso:</i> <i>--- Interazione pertinente alla conversazione</i> <i>--- Comprensione e utilizzo dei diversi tipi di linguaggi specifici</i> <i>--- Costruzione della semantica e della struttura del linguaggio</i> <i>--- Pianificazione del testo scritto</i> <i>--- Rielaborazione del testo scritto</i> <i>--- Rielaborazione e produzione di performance artistiche, motorie e musicali in modo creativo e personale.</i>					Scuola Primaria Legge e comprende le informazioni principali di letture e/o spiegazioni effettuate dall'insegnante (e/o dai compagni), interviene nelle diverse situazioni comunicative rispettando l'argomento e considerando le informazioni date. Se opportunamente guidato dall'insegnante, è in grado di esprimere un'opinione personale su un fatto e/o evento accaduto e riferisce autonomamente e in maniera chiara un'esperienza e/o un fatto e/o un evento, utilizzando diversi registri linguistici in rapporto alla situazione comunicativa; scrive in maniera corretta e comprensibile testi di vario genere.
		Scuola Secondaria di I grado <i>Potenziamento della competenza attraverso:</i> <i>--- Decodifica e utilizzo dei linguaggi specifici.</i> <i>--- Produzione di testi in relazione alla funzione e al registro del contesto</i> <i>--- Produzione di performance artistiche, gestuali e musicali in maniera creativa e originale.</i>					Scuola Secondaria di I grado Seleziona, interpreta e collega le informazioni di un messaggio riconoscendone lo scopo e adattandolo al contesto. Produce messaggi e utilizza un linguaggio specifico con lessico appropriato al contesto e al registro comunicativo coerente con lo scopo e l'argomento del messaggio da veicolare. Comprende brevi testi in lingua straniera individuando informazioni specifiche ed esprimendosi appropriatamente su argomenti familiari e situazioni oggetto di studio

Ambito	Competenza	Progressione delle competenze	AMBITO LINGUISTICO	AMBITO ARTISTICO --- ESPRESSIVO	AMBITO ANTROPOLOGICO	AMBITO MATEMATICO-SCIENTIFICO	COMPETENZE da certificare
2 R E L A Z I O N I C O N G L I A L T R I	2.2 COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA COLLABORARE E PARTECIPARE <i>Saper interagire nel gruppo, nel rispetto dei diritti degli altri e dei diversi punti di vista, contribuendo all'apprendimento comune e alla condivisione del lavoro.</i>	Scuola dell'Infanzia <i>Presa di coscienza della propria identità sociale (il sé corporeo, emotivo- affettivo, relazionale) attraverso: espressione di bisogni, idee, emozioni per ottenere rispetto e/o considerazione; interazione con gli altri nel rispetto delle regole; partecipazione a giochi di gruppo nel rispetto di ruoli e regole</i>	– Comprendere, commentare e rispettare punti di vista diversi – Sapersi confrontare lavorando in gruppo – Usare il dialogo come strumento comunicativo – Definire modalità di azione e di organizzazione apportando contributi personali nella realizzazione di attività collettive, nel rispetto di tutti – Lasciarsi coinvolgere in progetti di ricerca riconoscendo il proprio ruolo nel gruppo	Definire modalità di azione e di organizzazione apportando contributi personali nella realizzazione di attività collettive, nel rispetto di tutti – Lasciarsi coinvolgere in progetti di ricerca riconoscendo il proprio ruolo nel gruppo – Accettare, in situazioni strutturate, il confronto con l'adulto e con i pari ascoltando e riconoscendo i messaggi comunicativi	Condividere, confrontare e costruire diversi strumenti e percorsi di ricerca – Lasciarsi coinvolgere in progetti di ricerca riconoscendo il proprio ruolo nel gruppo	– Essere propositivo nel lavoro di gruppo, nelle attività laboratoriali e nelle attività extrascolastiche – Rispettare punti di vista diversi – Lasciarsi coinvolgere in lavori di laboratorio, riconoscendo il proprio ruolo nel gruppo	Scuola dell'Infanzia Assume comportamenti corretti in situazioni diverse nel rispetto delle regole, persone e cose"
		Scuola Primaria <i>Potenziamento della competenza attraverso: Gestione e risoluzione dei conflitti in modo autonomo; Patteggiamento delle proprie idee nel rispetto delle convenzioni democratiche; Valorizzazione delle proprie capacità lavorando con gli altri; Scoperta delle potenzialità degli altri</i>					Scuola primaria Collabora e interagisce con gli altri, mantenendo la propria identità fornendo un contributo costruttivo nel lavoro di gruppo, esprimendo il proprio punto di vista in funzione della soluzione del problema.
		Scuola Secondaria di I grado <i>Potenziamento della competenza attraverso: scelta consapevole del proprio ruolo all'interno del gruppo di lavoro: valutazione dei propri limiti (partecipazione attiva secondo le proprie capacità); valorizzazione delle competenze altrui; accettazione e collaborazione con ogni tipo di diversità; uso dell'argomentazione per patteggiare le proprie convinzioni; interazione cooperativa nel gruppo di lavoro</i>					Scuola Secondaria di I grado Collabora con i compagni e con gli insegnanti in modo proficuo, interviene in una conversazione rispettando il punto di vista altrui. Lavora in gruppo stabilendo relazioni positive con gli altri, fornendo contributi personali e costruttivi, affrontando difficoltà e prendendo le opportune decisioni.

Ambito	Competenza	Progressione delle competenze	AMBITO LINGUISTICO	AMBITO ARTISTICO --- ESPRESSIVO	AMBITO ANTROPOLOGICO	AMBITO MATEMATICO-SCIENTIFICO	COMPETENZE da certificare
2 R E L A Z I O N I C O N G L I A L T R I	2.3 COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE <i>Pensare ed agire in modo autonomo e interdipendente, sviluppando comportamenti di responsabilità sociale, rispetto, salvaguardia verso gli altri e l'ambiente.</i>	Scuola dell'Infanzia <i>Consapevolezza del sé corporeo in relazione allo spazio: muoversi intenzionalmente negli ambienti, utilizzando le opportunità offerte dal proprio corpo</i> <i>.. Organizzazione della vita quotidiana conciliando dovere-bisogno (comprensione del senso di responsabilità)</i> <i>.. Risoluzione degli impegni assunti</i> <i>.. Rispetto delle cose e dell'ambiente</i>	– Selezionare i codici linguistici e utilizzarli in modo appropriato nei diversi contesti comunicativi – Riconoscere i messaggi dei testi – Motivare le proprie opinioni nel rispetto degli altri	– Selezionare i codici linguistici e utilizzarli in modo appropriato nei diversi contesti comunicativi – Riconoscere, su sollecitazione, i segnali positivi e negativi della comunicazione non verbale – Interagire esprimendo i propri commenti di condivisione o rifiuto	– Cercare, analizzare e distinguere le fonti storiche e gli strumenti geografici – Riflettere e formulare ipotesi sulle molteplici manifestazioni storiche passate e presenti – Indagare sulle possibili cause storico / geografiche delle diversità culturali – Osservare, riconoscere e rispettare similitudini e differenze tra i diversi fatti storici e le diverse realtà ambientali	– Rispettare punti di vista diversi dal proprio ed eventualmente cambiare opinione – Porsi domande ed individuare problemi/problematiche, a partire dalla propria esperienza, dai mezzi di comunicazione e dai testi – Esprimere coerentemente le proprie opinioni	Scuola dell'Infanzia Si organizza in modo autonomo nello spazio scolastico; utilizza e riordina strutture e materiali della scuola seguendo le indicazioni dell'insegnante; agisce autonomamente in semplici situazioni
		Scuola Primaria <i>Potenziamento della competenza attraverso:</i> <i>.. Senso di responsabilità verso le attività scolastiche, le cose e l'ambiente circostanti.</i> <i>.. Comprensione del disagio altrui e attuazione di aiuto.</i>					Scuola primaria Sceglie il materiale necessario e più adatto per lo svolgimento di attività. Pianifica in modo autonomo ed efficace le proprie attività comportandosi in maniera adeguata al contesto
		Scuola Secondaria di I grado <i>Potenziamento della competenza attraverso</i> <i>.. Interiorizzazione delle regole condivise</i> <i>.. Comportamento funzionale alle diverse situazioni (nel rispetto dei principi democratici)</i> <i>.. Assunzione di atteggiamenti conformi ai propri valori, anche con il dissenso (saper rifiutare adesioni o complicità ad esperienze di gruppo contrarie ai propri ideali etici)</i> <i>.. Assunzione consapevole di incarichi (lo studio, gli altri impegni scolastici e non)</i>					Scuola Secondaria di I grado Prevede e valuta le conseguenze del proprio agire, porta a termine gli impegni presi in modo autonomo ed efficace, rispettando spontaneamente l'ambiente.

Ambito	Competenza	Progressione delle competenze	AMBITO LINGUISTICO	AMBITO ARTISTICO --- ESPRESSIVO	AMBITO ANTROPOLOGICO	AMBITO MATEMATICO-SCIENTIFICO	COMPETENZE da certificare
3 R A P P O R T I C O N L A R E A L T À	3.1 COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIE ED INGEGNERIA RISOLVERE PROBLEMI <i>Costruire e verificare ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando dati, proponendo soluzioni, utilizzando secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline</i>	Scuola dell'Infanzia <i>Conoscenza di criteri diversi per raggruppare e ordinare i dati raccolti. Esplorazione della realtà, mediante l'uso dei sensi, per individuare i punti essenziali di orientamento spazio-temporali; conoscenza dei fenomeni naturali e dei viventi; uso di simboli per rappresentare la realtà; ricostruzione / riformulazione di esperienze vissute; formulazione di situazioni fantastici e su storie</i>	— Usare diverse tipologie testuali e registri linguistici appresi per affrontare nuovi compiti comunicativi — Organizzare il proprio ragionamento, rielaborando le conoscenze, per costruire strategie testuali	— Applicare procedure predisposte per rispondere alle consegne e per affrontare semplici problemi	— Elaborare le conoscenze storiche e geografiche acquisite per leggere e analizzare problemi nei diversi contesti ambientali e socioculturali — Leggere e comprendere tematiche d'attualità per operare confronti e proporre soluzioni nel rispetto del contesto storico-geografico — Superare stereotipi e pregiudizi attraverso la conoscenza dei diversi contesti ambientali e socioculturali Esprimere curiosità / interesse alle sollecitazioni suggerite dall'osservazione dell'ambiente a lui prossimo e di scegliere tra più soluzioni proposte	— Trasformare un problema reale in un problema matematico riconoscendo schemi ricorrenti — Mettere in atto strategie utili alla risoluzione di problemi — Progettare esperimenti per risolvere quesiti e ne verifica la validità — Applicare schemi appresi alla risoluzione dei problemi (Matematica); interessarsi ai problemi relativi ai fenomeni naturali e artificiali, a partire dalle proprie esperienze (Scienze e Tecnologia)	Scuola dell'Infanzia Formula ipotesi fantastiche
		Scuola Primaria <i>Potenziamento della competenza attraverso: formulazione di situazioni per la ricerca di costanti; utilizzo del metodo scientifico; uso della matematica per rappresentare e leggere la realtà; struttura narrativa dei problemi; formulazione di problemi partendo dalle situazioni quotidiane; rappresentazione attraverso diagrammi di flusso, schemi, grafici...; problemi logici</i>					Scuola primaria Propone soluzioni; utilizza, secondo il problema, contenuti e metodi delle diverse discipline
		Scuola Secondaria di I grado <i>Potenziamento della competenza attraverso: Problematicizzazione autonoma in ogni campo del sapere e dell'esperienza attraverso: individuazione degli elementi costitutivi della situazione: variabili, interconnessioni, costanti; ipotesi di risoluzione e scelta di risorse adeguate (utilizzo dei contenuti e metodi delle varie discipline); confronto tra soluzioni alternative; estensione del campo di indagine</i>					Scuola Secondaria di I grado Costruisce un percorso logico- operativo e risolve i problemi servendosi dei metodi e dei contenuti appresi nelle discipline applicandole in contesti sempre più complessi

Ambito	Competenza	Progressione delle competenze	AMBITO LINGUISTICO	AMBITO ARTISTICO --- ESPRESSIVO	AMBITO ANTROPOLOGICO	AMBITO MATEMATICO-SCIENTIFICO	COMPETENZE da certificare
3 R A P P O R T I C O N L A R E A L T À	3.2 COMPETENZA IMPRENDITORIALE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI <i>Possedere strumenti che permettano di affrontare la complessità del vivere nella società globale del nostro tempo</i>	Scuola dell'Infanzia <i>Sviluppo dei criteri logici (causali, spaziali, temporali) attraverso: discriminazione di aspetti caratterizzanti esperienze e conoscenze; scomposizione e ricomposizione dei dati di un fenomeno, delle sequenze di un'esperienza, di una storia; messa in relazione, mediante associazione ed analogie, di oggetti, persone, sequenze di storie, fenomeni, esperienze</i>	--- Individuare in un testo le relazioni tra personaggi, tempi e luoghi, intreccio, contesto storico, geografico e sociale -Riconoscere, distinguere e descrivere gli elementi di semplici testi in contesti vari	Cogliere gli elementi estetici dell'opera artistica o musicale come caratterizzanti un contesto storico, geografico e sociale Individuare le relazioni tra personaggi, tempi e luoghi, intreccio, contesto storico, geografico e sociale in un'opera artistica o musicale.	– Ordinare le informazioni secondo le coordinate spazio-temporali – Stabilire collegamenti tra situazioni storiche, economiche e politiche – Usare fonti di tipo diverso – Saper rappresentarle graficamente (mappe concettuali, ipertesti) – Collocare, guidato, le informazioni storiche e geografiche a lui note entro le coordinate spaziotemporali	– Formulare ipotesi e previsioni – Osservare e registrare, classificare e schematizzare – Identificare relazioni spazio temporali – Osservare e registrare, classificare e saper leggere schemi	Scuola dell'Infanzia Coglie analogie e differenze confrontando oggetti, persone e situazioni; formula previsioni e prime ipotesi in ordine a momenti liberi e strutturati della vita scolastica; comprende l'aspetto ciclico del tempo, riferendosi ad esperienze concrete e vissute in prima persona; effettua seriazioni e classificazioni; ordina le sequenze di una storia e di esperienze personali, utilizzando adeguatamente i concetti temporali.
		Scuola Primaria <i>Potenziamento della competenza attraverso: elaborazione di argomentazioni nei diversi contesti; costruzione di mappe mentali cognitive, associative, di sintesi</i>					Scuola primaria Seleziona informazioni necessarie allo svolgimento di un compito; individua e comprendere il nesso causa-effetto di fenomeni ed eventi riferiti ad esperienze personali e/o di studio; sintetizza oralmente le informazioni contenute in testi scritti e/o orali affrontati in classe
		Scuola Secondaria di I grado <i>Potenziamento della competenza attraverso costruzione di mappe concettuali; collegamenti argomentati di fenomeni, eventi, concetti diversi; sintesi di situazioni complesse</i>					Scuola Secondaria di I grado Ricerca le cause degli avvenimenti e ne comprende gli effetti, analizza, rielabora e collega le informazioni; riconosce analogie e differenze attraverso l'osservazione di situazioni reali; classifica i dati e li sintetizza anche all'interno di un nuovo piano di lavoro.

Ambito	Competenza	Progressione delle competenze	AMBITO LINGUISTICO	AMBITO ARTISTICO -- ESPRESSIVO	AMBITO ANTROPOLOGICO	AMBITO MATEMATICO--SCIENTIFICO	COMPETENZE da certificare
3 R A P P O R T I C O N L A R E A L T À	3.3 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE E COMPETENZA DIGITALE ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE <i>Recepire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta</i>	Scuola dell'Infanzia <i>Rielaborazione dei vissuti attraverso vari linguaggi: verbali, grafico-pittorici, giochi simbolici e teatrali (drammatizzazione); discriminazione di storie vere e storie fantastiche</i>	– Riconoscere le caratteristiche testuali e linguistiche in testi autentici e d'attualità – Leggere e commentare in modo critico il testo inteso in tutte le sue diverse tipologie - Distinguere testi riferibili alla cronaca o all'attualità dalle narrazioni mitologiche e fantastiche	Riconoscere le caratteristiche proprie di rappresentazioni artistiche musicali sportive Rielaborazione di esperienze personali e non	– Utilizzare le conoscenze acquisite per comprendere problemi interculturali e di convivenza civile – Valutare gli effetti dell'azione dell'uomo sui sistemi territoriali vicini e lontani - Distinguere testi riferibili alla cronaca o all'attualità dalle narrazioni mitologiche e fantastiche	– Ricavare informazioni da diverse fonti – Selezionare le informazioni utili – Mettere in relazione le informazioni con coerenza – Distinguere le informazioni utili da quelle secondarie o superflue	Scuola dell'Infanzia Rielabora le esperienze vissute attraverso i linguaggi verbali, grafico-pittorici, giochi, simbolici e teatrali acquisiti anche attraverso strumenti digitali.
		Scuola Primaria <i>Potenziamento della competenza attraverso: classificare e selezionare informazioni; discriminazione delle informazioni anche implicite da un documento storico, geografico, scientifico, pubblicitario, giornalistico, televisivo ... secondo lo scopo della ricerca</i>					Scuola primaria Interiorizza l'informazione in maniera critica, ricevuta nei vari ambiti. Discute sulle proprie elaborazioni e su quelle di gruppo. Rielabora i contenuti anche attraverso strumenti digitali.
		Scuola Secondaria di I grado <i>Potenziamento della competenza attraverso</i> - Sintesi e valutazione personale di argomenti di vita quotidiana, di informazioni, di argomenti di studio: interpretazione critica delle informazioni ricavate dall'utilizzo di strumenti cartacei, informatici, multimediali, ecc.					Scuola Secondaria di I grado Rielabora informazioni sempre più complesse, distinguendo fatti e opinioni. Acquisisce informazioni e ne valuta l'attendibilità e la coerenza. Rielabora i contenuti anche attraverso strumenti digitali.

Competenze chiave europee e di cittadinanza declinate PER AMBITI

AMBITO LINGUISTICO: DISCORSI E PAROLE --- ITALIANO --- LINGUA INGLESE --- LINGUA SPAGNOLA

1. COSTRUZIONE DEL SÉ	1.1 COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE		IMPARARE AD IMPARARE
	Ricavare informazioni da testi e fonti di varia tipologia e provenienza --- Usare la comunicazione verbale e non verbale per svolgere progetti tematici --- Riconoscere gli elementi caratterizzanti i linguaggi --- Utilizzare diverse fonti di informazione anche --- extrascolastiche per organizzare il proprio apprendimento --- Utilizzare strategie utili al proprio apprendimento		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	DISCORSI E PAROLE 1.1.A È in grado di ascoltare, comprendere e rielaborare narrazioni e /o racconti, discutendo e chiedendo spiegazioni, utilizzando il linguaggio verbale e non verbale per portare a termine un'attività.	ITALIANO 1.1.A È in grado di comprendere testi orali di tipo diverso, individuandone il senso globale e le informazioni principali 1.1.B È in grado di esporre oralmente un'esperienza con proprietà lessicale e organizzazione logica	ITALIANO 1.1.A È in grado individuare, scegliere e utilizzare fonti informative di varia natura (formale e non formale) 1.1.B. È in grado di organizzazione il proprio lavoro, scegliendo opportunamente i metodi e le risorse in funzione dei tempi e dei bisogni. 1.1.C È in grado di affrontare molteplici situazioni comunicative scambiando informazioni, idee per esprimere anche il proprio punto di vista 1.1.D È in grado di individuare il punto di vista dell'altro in contesti formali e informali
		INGLESE 1.1.A È in grado di riconoscere punti di forza e/o difficoltà nelle competenze linguistiche acquisite e individuare le strategie per migliorare il proprio apprendimento. 1.1.B È in grado di reimpiegare le strutture linguistiche acquisite in nuove situazioni comunicative. 1.1.C È in grado di utilizzare strategie utili all' apprendimento (parole chiave, associazioni tra suoni e simboli scritti, strumenti didattici quali audio/videocassette, apparecchiature multimediali...)	INGLESE /SPAGNOLO 1.1.A È in grado di individuare e selezionare fonti d'informazione di vario genere e provenienza 1.1.B È in grado di selezionare strategie utili al proprio apprendimento (sottolineatura, parole – chiave, connettivi, lessico contestuale, indicatori...)
	1.2 COMPETENZA IMPRENDITORIALE		SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' (PROGETTARE)
	Svolgere progetti tematici usando in modo corretto il linguaggio proprio dell'ambito – Sostenere il proprio punto di vista, argomentando le opinioni espresse – Usare in modo funzionale gli strumenti linguistici		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	DISCORSI E PAROLE 1.2.A È in grado di progettare attività e giochi insieme agli altri, discutendo, dialogando, stabilendo le regole e, scegliendone per tale realizzazione i materiali e gli strumenti più adatti tra quelli che ha a disposizione.	ITALIANO 1.2.A È in grado di partecipare a scambi comunicativi formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione	ITALIANO 1.2.A È in grado di formulare, elaborare e realizzare progetti utilizzando le proprie conoscenze e strumenti multimediali 1.2.B È in grado di individuare la funzione dei principali scopi comunicativi ed espressivi di un testo 1.2.C È in grado di cogliere i caratteri specifici di un testo letterario
		INGLESE 1.2.A È in grado di usare la lingua straniera per realizzare semplici attività e progetti facendo ricorso a conoscenze acquisite e strategie esperienziali	INGLESE/ SPAGNOLO 1.2.A È in grado di usare la lingua straniera per ideare e realizzare attività e progetti usando anche strumenti multimediali

AMBITO LINGUISTICO: DISCORSI E PAROLE --- ITALIANO --- LINGUA INGLESE --- LINGUA SPAGNOLA

2. RELAZIONE CON GLI ALTRI	2.1 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE E COMPETENZA MULTILINGUISTICA		COMUNICARE
	Usare in modo efficace la comunicazione verbale -- Usare in modo appropriato i diversi registri linguistici -- Interpretare e selezionare messaggi di diverso genere -- Rielaborare i messaggi con linguaggi adeguati allo scopo e al destinatario -- Comprendere messaggi legati ad un contesto prossimo al suo vissuto -- Riferire esperienze		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	DISCORSI E PAROLE 2.1.A Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale e non. 2.1.B È in grado di utilizzare semplici vocaboli in lingua inglese	ITALIANO 2.1.A È in grado di comprendere e rielaborare messaggi coerenti alle diverse situazioni comunicative, dopo aver ricercato informazioni	ITALIANO 2.1.A È in grado di scegliere il registro comunicativo ed il linguaggio appropriato alle diverse situazioni comunicative in base allo scopo. 2.1.B È in grado di ricercare, acquisire e selezionare informazioni generali e specifiche in funzione della produzione di testi scritti di vario tipo 2.1.C È in grado di prendere appunti e redigere sintesi e relazioni 2.1.D È in grado di rielaborare in forma chiara e completa le informazioni
		INGLESE 2.1.A È in grado di comunicare in modo comprensibile in scambi di informazioni semplici e di routine, utilizzando messaggi in forma orale e scritta.	INGLESE/SPAGNOLO 2.1.A È in grado di comunicare senza sentirsi a disagio 2.1.B Conosce ed è in grado di utilizzare le funzioni comunicative delle lingue straniere e di comprendere e produrre messaggi coerenti con lo scopo e l'argomento da veicolare, utilizzando correttamente il linguaggio specifico.
	2.2 COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA		COLLABORARE E PARTECIPARE
	Comprendere, commentare e rispettare punti di vista diversi -- Sapersi confrontare lavorando in gruppo -- Usare il dialogo come strumento comunicativo -- Definire modalità di azione e di organizzazione apportando contributi personali nella realizzazione di attività collettive, nel rispetto di tutti -- Accettare, in situazioni strutturate, il confronto con l'adulto e con i pari ascoltando e riconoscendo i messaggi comunicativi -- Esprimere il proprio punto di vista, nel rispetto formale delle regole		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	DISCORSI E PAROLE 2.2.A È in grado di relazionarsi positivamente con gli altri, usando il dialogo come strumento comunicativo nel rispetto delle regole di convivenza civile.	ITALIANO 2.2.A È in grado di costruire e mantenere relazioni positive con gli altri, rispettando le diversità, esprimendo il proprio punto di vista e collaborando alla realizzazione di progetti comuni	ITALIANO 2.2.A È in grado di collaborare con i compagni e con gli insegnanti in modo proficuo 2.2.B È in grado di intervenire in una conversazione o in un gruppo di lavoro rispettando il punto di vista altrui 2.2.C È in grado di stabilire relazioni positive con gli altri, in ambiente scolastico e non 2.2.D È in grado di dare contributi personali e costruttivi all'interno di un gruppo
		INGLESE 2.2.A È in grado di interagire in modo collaborativo nel gruppo, rispettando il punto di vista e ruolo altrui.	INGLESE/SPAGNOLO 2.2.A È in grado di interagire in modo collaborativo, partecipativo e costruttivo nel gruppo. 2.2.B È in grado di intervenire in una conversazione o in un gruppo di lavoro rispettando il punto di vista e ruolo altrui
	2.3 COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA		AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE
	Selezionare i codici linguistici e utilizzarli in modo appropriato nei diversi contesti comunicativi -- Riconoscere i messaggi dei testi -- Motivare le proprie opinioni nel rispetto degli altri		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	DISCORSI E PAROLE 2.3.A È in grado di utilizzare il linguaggio verbale, in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività.	ITALIANO 2.3.A È in grado di scegliere, nei diversi contesti comunicativi, il codice linguistico necessario e più adatto per motivare il proprio punto di vista	ITALIANO 2.3.A È in grado di prevedere e valutare le conseguenze del proprio agire 2.3.B È in grado di portare a termine gli impegni presi in modo autonomo ed efficace 2.3.C È in grado di rispettare spontaneamente l'ambiente. 2.3 D È in grado di gestire e controllare le proprie emozioni nelle diverse situazioni
		INGLESE 2.3.A È in grado di portare a termine gli impegni presi, rispettando le regole condivise.	INGLESE/SPAGNOLO 2.3.A È in grado di portare a termine responsabilmente gli impegni presi, rispettando le regole condivise

AMBITO LINGUISTICO: DISCORSI E PAROLE --- ITALIANO --- LINGUA INGLESE --- LINGUA SPAGNOLA

3. RAPPORTI CON LA REALTÀ	3.1 COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE		RISOLVERE PROBLEMI
	Usare diverse tipologie testuali e registri linguistici appresi per affrontare nuovi compiti comunicativi – Organizzare il proprio ragionamento, rielaborando le conoscenze, per costruire strategie testuali anche attraverso strumenti digitali		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	DISCORSI E PAROLE 3.1.A È in grado di risolvere semplici situazioni problematiche utilizzando diversi codici linguistici.	ITALIANO 3.1.A È in grado di trovare soluzioni adeguate alla risoluzione di problemi, utilizzando i procedimenti logici più adeguati alla situazione	3.1.A È in grado di applicare le conoscenze apprese in contesti sempre più complessi 3.1.B È in grado di risolvere un problema attraverso l'utilizzo di procedure note in contesti nuovi 3.1.C È in grado di usare diverse tipologie testuali e registri linguistici appresi per affrontare nuovi compiti comunicativi
		INGLESE 3.1.A È in grado di cogliere differenze e analogie tra i due diversi sistemi linguistici dell'italiano e dell'inglese e di chiederne spiegazioni.	INGLESE/SPAGNOLO 3.1.A È in grado di individuare elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione confrontandoli e rielaborandoli in contesti diversi utilizzando strategie e procedure acquisite anche in altre discipline
	3.2 COMPETENZA IMPRENDITORIALE E COMPETENZA DIGITALE		INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI
	Individuare in un testo le relazioni tra personaggi, tempi e luoghi, intreccio, contesto storico, geografico e sociale -Riconoscere, distinguere e descrivere gli elementi di semplici testi guidato in contesti a lui noti		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	DISCORSI E PAROLE 3.2.A È in grado di individuare semplici relazioni tra eventi cogliendone analogie e differenze.	ITALIANO 3.2.A. È in grado di individuare e comprendere le relazioni contenute in un testo e riferirle sinteticamente anche attraverso l'uso di tabelle e grafici.	ITALIANO 3.2.A È in grado di riconoscere, distinguere e descrivere gli elementi di un testo individuandone le relazioni. 3.2.B È in grado di ordinare le informazioni secondo le coordinate spazio-temporali. 3.2.C È in grado di stabilire collegamenti tra situazioni storiche e usare fonti di tipo diverso. 3.2.D È in grado di saper rappresentare graficamente (mappe concettuali, linea del tempo, diagrammi ...) i dati raccolti
		INGLESE 3.2A È in grado di analizzare un messaggio in lingua straniera, avvalendosi di contenuti e informazioni reperiti in altri ambiti disciplinari.	INGLESE/SPAGNOLO 3.2.B È in grado di operare collegamenti fra le diverse aree disciplinari.
	3.3 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA MULTILINGUISTICA		ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE
	Riconoscere le caratteristiche testuali e linguistiche in testi autentici e d'attualità – Leggere e commentare in modo critico il testo inteso in tutte le sue diverse tipologie Distinguere testi riferibili alla cronaca o all'attualità dalle narrazioni mitologiche e fantastiche		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	DISCORSI E PAROLE 3.3.A È in grado di ricavare informazioni attraverso l'ascolto e i supporti iconografici.	ITALIANO 3.3.A È in grado di riconoscere e di interpretare le diverse caratteristiche testuali	ITALIANO 3.3.A È in grado di riconoscere le caratteristiche testuali e linguistiche in testi letterari e d'attualità. 3.3.B È in grado di leggere e commentare il testo inteso in tutte le sue diverse tipologie. 3.3.C È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite per comprendere problemi interculturali e di convivenza civile.
		INGLESE 3.3.A È in grado di cogliere, in linea generale, fatti e opinioni in un messaggio in lingua inglese.	INGLESE/ SPAGNOLO 3.3.A È in grado di riconoscere le caratteristiche testuali e linguistiche in testi vari 3.3.B È in grado di distinguere fatti ed opinioni principali in un messaggio in lingua straniera

AMBITO ARTISTICO ESPRESSIVO: ARTE E IMMAGINE --- MUSICA --- IL CORPO E IL MOVIMENTO / SCIENZE MOTORIE - EDUCAZIONE FISICA

1. COSTRUZIONE DEL SÉ

1.1 COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE		IMPARARE AD IMPARARE	
Ricavare informazioni da testi e fonti di varia tipologia e provenienza Usare la comunicazione non verbale per svolgere progetti tematici Decodificare gli elementi propri dei linguaggi non verbali dell'ambito			
INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO	
IMMAGINI, SUONI E COLORI 1.1.A È in grado di rappresentare semplici eventi di diversa provenienza 1.1.B Sviluppa interesse per l’ascolto della musica	ARTE E IMMAGINE 1.1.A È in grado di riconoscere gli elementi tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e individuare il loro utilizzo.	ARTE E IMMAGINE 1.1.A È in grado di padroneggiare gli elementi della grammatica del linguaggio visuale, leggere e comprendere i significati di immagini statiche e in movimento.	
IL CORPO E IL MOVIMENTO 1.1.A È in grado di esprimere emozioni attraverso il linguaggio del corpo.	MUSICA 1.1.A È in grado di individuare le proprie capacità e attitudini musicali, organizzando in modo personale il percorso di apprendimento con tempi, spazi e risorse utili al conseguimento della performance richiesta	MUSICA 1.1.A È in grado di organizzare il proprio lavoro in funzione della performance richiesta e dell’autovalutazione delle proprie capacità musicali in merito a punti di forza e di debolezza	
	SCIENZE MOTORIE 1.1.A È in grado di partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, collaborando con gli altri, rispettando le regole e accettando le diversità dei risultati.	EDUCAZIONE FISICA 1.1.A È in grado di riconoscere le proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti.	
1.2 COMPETENZA IMPRENDITORIALE		SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' (PROGETTARE)	
Svolgere progetti tematici usando in modo corretto il linguaggio proprio dell'ambito Definire strategie di azione ed utilizzare le conoscenze per progettare e realizzare attività di studio e di lavoro Realizzare, in un contesto prossimo al suo vissuto, un semplice prodotto / percorso organizzando le informazioni date			
IMMAGINI, SUONI E COLORI 1.2.A È in grado di ascoltare racconti e di rappresentarli attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. 1.2.B È in grado di ascoltare suoni e riprodurli coi mezzi a disposizione	ARTE E IMMAGINE 1.2.A È in grado di rielaborare, ricombinare, modificare creativamente disegni ed immagini, materiali d'uso e testi.	ARTE E IMMAGINE 1.2.A È in grado di realizzare elaborati personali e creativi sulla base di una ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo scegliendo in modo funzionale le tecniche e i materiali differenti. 1.2.B È in grado di utilizzare strumenti e dati per produrre immagini grafiche, pittoriche, tridimensionali e multimediali. 1.2.C. È in grado di approfondire la conoscenza di strumenti e tecniche diverse.	
IL CORPO E IL MOVIMENTO 1.2.A È in grado di provare piacere nel movimento e in diverse forme di attività e di destrezza e di coordinarsi nei giochi	MUSICA 1.2.A È in grado di costruire una performance musicale facendo ricorso a conoscenze e strategie ricercate e/o esperienziali	MUSICA 1.2.A È in grado di prevedere e costruire percorsi operativi e creativi in cui le conoscenze musicali vengono continuamente scelte, valutate, corrette e rielaborate	
	SCIENZE MOTORIE 1.2.A È in grado di compiere azioni motorie sempre più complesse, sperimentando nuovi schemi motori.	EDUCAZIONE FISICA 1.2.A È in grado di sperimentare nuovi schemi motori e posturali, per migliorare le prestazioni nel gioco individuale e di gruppo.	

AMBITO ARTISTICO ESPRESSIVO: ARTE E IMMAGINE --- MUSICA --- IL CORPO E IL MOVIMENTO / SCIENZE MOTORIE- EDUCAZIONE FISICA

2. RELAZIONE CON GLI ALTRI	2.1 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE E COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		COMUNICARE
	Comprendere e utilizzare in modo efficace i linguaggi non verbali specifici dell'ambito Decodificare e selezionare messaggi di diverso genere Rielaborare e produrre performance artistiche, motori e musicali in modo creativo e personale.		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	IMMAGINI, SUONI E COLORI 2.1.A È in grado di utilizzare gli elementi di base del linguaggio non verbale per osservare, descrivere e leggere immagini 2.1.B È in grado di usare i suoni per comunicare, esprimere emozioni e raccontare in modo creativo	ARTE E IMMAGINE 2.1.A È in grado di apprezzare beni del patrimonio artistico – culturale presenti sul proprio territorio, interiorizzando il concetto di tutela e salvaguardia delle opere d'arte. 2.1.B È in grado di esprimersi tramite produzioni di vario tipo, utilizzando tecniche e materiali diversi.	ARTE E IMMAGINE 2.1.A È in grado di osservare, riconoscere e descrivere tutti gli elementi della comunicazione iconica, con linguaggio verbale appropriato, presenti in opere d'arte, in immagini statiche e dinamiche. 2.1.B È in grado di comunicare sensazioni e pensieri mediante l'uso dei vari materiali e tecniche di rappresentazione grafica, pittorica, plastica e multimediale.
	IL CORPO E IL MOVIMENTO 2.1.A È in grado di utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo	MUSICA 2.1.A È in grado di comprendere, decodificare e produrre un messaggio sonoro attraverso l'applicazione di semplici strutture musicali e/o non verbali, personali e condivise.	MUSICA 2.1.A È in grado di decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e/o altri sistemi di scrittura. 2.1.B È in grado di riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.
		SCIENZE MOTORIE 2.1.A È in grado di cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente in una competizione, rispettando le regole e accettando le diversità dei risultati.	EDUCAZIONE FISICA 2.1.A È in grado di Utilizzare gli aspetti comunicativo --- relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.
	2.2 COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA		COLLABORARE E PARTECIPARE
	Definire modalità di azione e di organizzazione apportando contributi personali nella realizzazione di attività collettive, nel rispetto di tutti Lasciarsi coinvolgere in progetti di ricerca riconoscendo il proprio ruolo nel gruppo Accettare, in situazioni strutturate, il confronto con l'adulto e con i pari ascoltando e riconoscendo i messaggi comunicativi		
	IMMAGINI, SUONI E COLORI 2.2.A È in grado di collaborare con adulti e coetanei nell'utilizzo di diversi materiali e strumenti a disposizione 2.2.B È in grado di collaborare con adulti e coetanei nella decodifica e riproduzione di suoni e rumori	ARTE E IMMAGINE 2.2.A È in grado di collaborare nei lavori di gruppo nella realizzazione di elaborati e nella produzione di manufatti.	ARTE E IMMAGINE 2.2.A È in grado di interagire e collaborare nei lavori di gruppo nella realizzazione di elaborati scritti, grafici e multimediali e nella produzione di manufatti.
	IL CORPO E IL MOVIMENTO 2.2.A È in grado di partecipare e collaborare con gli altri nei giochi strutturati e non nel rispetto delle regole	MUSICA 2.2.A È in grado di partecipare all'esperienza del fare musica con voce, corpo, strumenti rispettando le regole della musica d'insieme, superando pregiudizi e conflittualità	MUSICA 2.2.A Collabora ed interagisce con il gruppo nelle attività didattiche musicali, valorizzando le proprie e le altrui capacità e superando pregiudizi e conflittualità
		SCIENZE MOTORIE 2.2.A È in grado di integrarsi nel gruppo, cooperando e assumendosi le responsabilità e impegnarsi per il bene comune.	EDUCAZIONE FISICA 2.2.A È in grado di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e impegnarsi per il bene comune.
	2.3 COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA		AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE
	Selezionare i codici linguistici e utilizzarli in modo appropriato nei diversi contesti comunicativi Riconoscere, su sollecitazione, i segnali positivi e negativi della comunicazione non verbale Interagire esprimendo i propri commenti di condivisione o rifiuto		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	IMMAGINI, SUONI E COLORI 2.3.A È in grado di utilizzare in modo appropriato le diverse tecniche espressive e manipolative 2.3.B È in grado di eseguire, da solo e in gruppo, semplici canzoncine e filastrocche	ARTE E IMMAGINE 2.3.A È in grado di Esprimersi tramite produzioni di vario tipo, utilizzando tecniche e materiali diversi. 2.3.B È in grado di riconoscere i messaggi visivi.	ARTE E IMMAGINE 2.3.A È in grado di utilizzare gli strumenti e le tecniche in forma abbastanza completa e autonoma, sul piano espressivo e comunicativo 2.3.B È in grado di riconoscere i messaggi dei testi artistici, motivare le proprie opinioni nel rispetto degli altri. 2.3.C È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo artistico, riconoscendone opportunità e rischi.
	IL CORPO E IL MOVIMENTO 2.3.A È in grado di controllare la forza del corpo, e di coordinarsi con gli altri.	MUSICA 2.3.A È in grado di comprendere la funzione delle regole e dei ruoli, assumendo comportamenti appropriati soprattutto nei confronti dell'espressione altrui.	MUSICA 2.3.A È in grado di contribuire alla realizzazione di un compito comune o di una performance musicale inserendosi, nelle diverse tipologie di attività didattica, con comportamenti appropriati e rispettosi dell'espressione altrui.
		SCIENZE MOTORIE 2.3.A È in grado di comprendere le regole e di rispettarle nell'ambiente scolastico ed extra scolastico.	EDUCAZIONE FISICA 2.3.A È in grado di rispettare i criteri di sicurezza per sé e per gli altri e di trasferirli nell'ambiente scolastico ed extra scolastico

AMBITO ARTISTICO ESPRESSIVO: ARTE E IMMAGINE --- MUSICA --- IL CORPO E IL MOVIMENTO / SCIENZE MOTORIE- EDUCAZIONE FISICA

3. RAPPORTI CON LA REALTÀ	3.1 COMPETENZA IMPRENDITORIALE		RISOLVERE PROBLEMI
	Applicare procedure predisposte per rispondere alle consegne e per affrontare semplici problemi		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	IMMAGINI UONI E COLORI 3.1.A È in grado di produrre in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche. 3.1.B È in grado progettare il modo di usare quanto a sua disposizione per produrre suoni in modo creativo	ARTE E IMMAGINI 3.1.A È in grado di riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico- culturali. 3.1.B È in grado di rielaborare creativamente immagini.	ARTE E IMMAGINE 3.1.A È in grado di leggere e interpretare criticamente un'opera d'arte collocandola nel contesto storico-culturale operando confronti con opere attuali e trovando collegamenti con l'ambiente che lo circonda. 3.1.B È in grado di riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte, nelle immagini statiche e dinamiche e individuarne i significati. 3.1.C È in grado di rielaborare, ricombinare, modificare creativamente, in modo consapevole e personale, immagini, materiali d'uso e testi.
	IL CORPO E IL MOVIMENTO 3.1.A È in grado di effettuare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.	MUSICA 3.1.A È in grado di trovare soluzioni, anche alternative, sperimentando gradualmente la capacità di dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi	MUSICA 3.1.A È in grado di valutare il problema, ipotizzare soluzioni e sperimentarle in modo costruttivo
		SCIENZE MOTORIE 3.1.A È in grado di interagire positivamente e in modo costruttivo, in esercizi di movimento ed in giochi di squadra.	EDUCAZIONE FISICA 3.1.A È in grado di controllare l'esecuzione dei vari esercizi motori nei vari ambienti, valutandone il rischio e interagendo con gli altri nei giochi di movimento.
	3.2 COMPETENZA IMPRENDITORIALE E COMPETENZA DIGITALE		INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI
	Cogliere gli elementi estetici dell'opera artistica o musicale come caratterizzanti un contesto storico, geografico e sociale Individuare le relazioni tra personaggi, tempi e luoghi, intreccio, contesto storico, geografico e sociale in un'opera artistica o musicale. Sa rielaborare i dati anche attraverso strumenti digitali.		
	IMMAGINI, SUONI E COLORI 3.2.A È in grado di seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); e di provare interesse per l'ascolto della musica.	ARTE E IMMAGINI 3.2.A È in grado di riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico- culturali, e collocarli nel contesto storico	ARTE E IMMAGINE 3.2.A È in grado di leggere e interpretare criticamente un'opera d'arte collocandola nel contesto storico-culturale operando confronti con opere attuali e trovando collegamenti con l'ambiente che lo circonda. 3.2.B È in grado di riconoscere gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico, ambientale anche del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.
	IL CORPO E IL MOVIMENTO 3.2.A È in grado di cogliere semplici elementi caratterizzanti un'immagine.	MUSICA 3.2.A È in grado di spiegare scelte musicali e collegamenti socio --- ambientali sulla base delle proprie esperienze e conoscenze	MUSICA 3.2.A È in grado di contestualizzare il messaggio musicale e di metterlo in relazione con gli altri linguaggi verbali e non
		SCIENZE MOTORIE 3.2.A È in grado di comprendere le regole e di rispettarle nell'ambiente scolastico ed extra scolastico.	EDUCAZIONE FISICA 3.2.A È in grado di sperimentare una pluralità di esperienze sempre più complesse e di trasferirle in ambiente extrascolastico
	3.3 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE E COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI ACQUISIRE E INTERPRETARE DATI		
	Riconoscere le caratteristiche proprie di rappresentazioni artistiche musicali sportive Rielaborazione di esperienze personali e non		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	IMMAGINI, SUONI E COLORI 3.3.A È in grado di produrre con elaborati grafico- pittorici esperienze personali e non 3.3.B È in grado di riconoscere il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e di riprodurlo utilizzando voce, corpo e oggetti	ARTE E IMMAGINE 3.3.A È in grado di analizzare, classificare ed apprezzare beni del patrimonio artistico - culturale presenti sul proprio territorio, interiorizzando il concetto di tutela e salvaguardia delle opere d'arte.	ARTE E IMMAGINE 3.3.A È in grado di documentare, descrivere e commentare in maniera personale beni culturali, immagini statiche e multimediali utilizzando il linguaggio verbale specifico. 3.3.B È in grado di inventare e realizzare messaggi visivi, rielaborando creativamente immagini e contenuti.
	IL CORPO E IL MOVIMENTO 3.3.A È in grado di assumere ed interpretare diversi ruoli	MUSICA 3.3.A È in grado di ricercare, selezionare e valutare le informazioni richieste dal compito assegnato	MUSICA 3.3.A È in grado di riconoscere e valutare in modo critico l'informazione ricevuta, valutandone l'attendibilità e l'utilità e distinguendo fatti e opinioni
		SCIENZE MOTORIE 3.3.A È in grado di partecipare ai giochi sportivi collaborando con gli altri, rispettando le regole e accettando le diversità dei risultati.	EDUCAZIONE FISICA 3.3.A È in grado di valutare criticamente le regole all'interno delle varie occasioni di gioco sport e l'importanza nel rispettarle

AMBITO SCIENTIFICO: MATEMATICA --- SCIENZE --- TECNOLOGIA

1. COSTRUZIONE DEL SÉ

1.1 COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE			IMPARARE AD IMPARARE		
Comprendere una regola, effettuare alcune dimostrazioni, motivare un risultato. Usare sussidi e strumenti. Usare il libro di testo per ricavare informazioni essenziali. Organizzare tempi e metodi di studio adeguati					
INFANZIA		PRIMARIA		SECONDARIA I GRADO	
LA CONOSCENZA DEL MONDO 1.1 È in grado di ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi, di identificarne alcune proprietà, di confrontare e valutare quantità, di utilizzare simboli per registrarli		MATEMATICA 1.1.A È in grado di esplicitare punti di forza e/o difficoltà legate a situazioni di vita scolastica e/o quotidiana. 1.1 B. È in grado di formulare giudizi inerenti al lavoro svolto.		MATEMATICA 1.1.A È in grado di tradurre autonomamente le conoscenze apprese e desunte da fonti di informazione formali e non formali e impiegarle in situazioni nuove 1.1.B. È in grado di impiegare consapevolmente le proprie conoscenze per la costruzione e rielaborazione di concetti, applicazione di regole, costruzione di modelli, servendosi dell’ausilio di adeguati strumenti cognitivi (schemi, mappe.)	
		SCIENZE 1.1.A È in grado di individuare punti di forza e/o difficoltà legate a situazioni di vita scolastica e/o quotidiana, mettendo in atto strategie per cercare di modificare comportamenti scorretti.		SCIENZE 1.1.A È in grado di esplorare l’ambiente in maniera sensoriale per dedurne informazioni che utilizza in situazioni diverse	
		TECNOLOGIA 1.1.A È in grado di riconoscere oggetti, strumenti e macchine di uso comune e di descriverne la struttura e la funzione principale.		TECNOLOGIA 1.1.A È in grado di riconoscere nell’ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici, di operarne una descrizione e effettuarne una classificazione 1.1.B È in grado di utilizzare i dati desunti dall’osservazione e analisi di fenomeni e applicarli in qualunque contesto.	
1.2 COMPETENZA IMPRENDITORIALE E COMPETENZA DIGITALE					
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'					
Tradurre alcuni aspetti della realtà in termini matematici o scientifici. Interpretare alcuni modelli matematici in termini di realtà. Utilizzare il linguaggio multimediale per illustrare attività scolastiche. Predisporre mappe e sintesi per organizzare le informazioni. Sintetizzare i dati reali in tabelle, mappe e schemi già precostituiti					
LA CONOSCENZA DEL MONDO 1.2.A È in grado di raggruppare e ordinare secondo criteri diversi; di confrontare e valutare quantità.		MATEMATICA 1.2.A È in grado di mostrare iniziativa e creatività nelle attività scolastiche. 1.2.B È in grado di percepire i propri errori.		MATEMATICA 1.2.A È in grado di interpretare modelli matematici e di impiegarli nella pianificazione di attività di studio e di lavoro.	
		SCIENZE 1.2.A È in grado di descrivere le strategie d’azione per l’elaborazione e la realizzazione di semplici progetti.		SCIENZE 1.2.A È in grado di applicare le fasi del metodo scientifico nella elaborazione di un progetto.	
		TECNOLOGIA 1.2.A È in grado di utilizzare semplici risorse materiali, informatiche e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche digitali.		TECNOLOGIA 1.2.A È in grado di progettare e realizzare rappresentazioni grafiche e infografiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali e immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico e linguaggi multimediali. 1.2.B È in grado di applicare il metodo progettuale (analisi dati raccolti, formulazione e verifica ipotesi, produzione) per la realizzazione di un prodotto e la sua promozione sul mercato	

AMBITO SCIENTIFICO: MATEMATICA --- SCIENZE --- TECNOLOGIA

2. RELAZIONE CON GLI ALTRI	2.1 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE E COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		COMUNICARE
	Utilizzare modalità diverse per leggere i diversi aspetti della realtà. Utilizzare linguaggi specifici per illustrare modelli (in matematica), fenomeni naturali (in scienze), artefatti (in tecnologia). Comunicare attraverso il linguaggio specifico. Passare dal linguaggio naturale al linguaggio simbolico/formale e viceversa		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	LA CONOSCENZA DEL MONDO 2.1.A È in grado di esprimere, comunicare, formulare ipotesi per la risoluzione di un semplice problema	MATEMATICA 2.1.A È in grado di utilizzare il linguaggio della matematica per operare nella realtà	MATEMATICA 2.1.A È in grado di riconoscere, decodificare e utilizzare gli elementi costitutivi del linguaggio matematico per rappresentare procedure, norme, modelli
		SCIENZE 2.1.A È in grado di esporre in forma chiara ciò che ha sperimentato utilizzando un linguaggio scientifico	SCIENZE 2.1. A È in grado di produrre comunicazioni, sia orali che scritte, per descrivere fenomeni naturali utilizzando correttamente il linguaggio specifico.
		TECNOLOGIA 2.1.A È in grado di ricavare dalla lettura e dall'analisi di semplici testi o tabelle principali informazioni sui beni e sui servizi disponibili sul mercato.	TECNOLOGIA 2.1.A È in grado di riconoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi linguaggi (simbolico, scientifico, ecc.) 2.1.B È in grado di usare in modo appropriato simbologie ed elementi del linguaggio tecnologico e multimediale e rappresentare fenomeni, leggi, relazioni e procedimenti logici 2.1.C È in grado di usare in maniera critica i diversi tipi di comunicazione per rispondere alle proprie necessità di studio e di socializzazione e di elaborare comunicazioni personali e critiche connesse alle problematiche di natura scientifica e tecnologica.
	2.2 COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA		COLLABORARE E PARTECIPARE
	Essere propositivo nel lavoro di gruppo, nelle attività laboratoriali e nelle attività extrascolastiche. Rispettare punti di vista diversi. Lasciarsi coinvolgere in lavori di laboratorio, riconoscendo il proprio ruolo nel gruppo		
	LA CONOSCENZA DEL MONDO 2.2.A È in grado di collaborare nella osservazione di fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi.	MATEMATICA 2.2.A È in grado di organizzare in modo autonomo le proprie attività, adeguandosi al contesto	MATEMATICA 2.2.A È in grado di dare contributi personali e costruttivi all'interno di un gruppo, di essere propositivo nelle attività laboratoriali
		SCIENZE 2.2.A È in grado di dare un contributo costruttivo nel lavoro di gruppo, confrontandosi con il punto di vista di altri.	SCIENZE 2.2.A È in grado di collaborare con i compagni e con gli insegnanti in modo proficuo, di essere propositivo nelle attività laboratoriali
		TECNOLOGIA 2.2.A È in grado di interagire e collaborare nei lavori di gruppo nella realizzazione di semplici elaborati scritti, grafici e multimediali e nella produzione di semplici manufatti	TECNOLOGIA 2.2.A È in grado di interagire e collaborare nei lavori di gruppo nella realizzazione di elaborati scritti, grafici e multimediali e nella produzione di manufatti.
	2.3 COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA		AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE
	Rispettare punti di vista diversi dal proprio ed eventualmente cambiare opinione. Porsi domande ed individuare problemi/problematiche, a partire dalla propria esperienza, dai mezzi di comunicazione e dai testi. Esprimere coerentemente le proprie opinioni		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	LA CONOSCENZA DEL MONDO 2.3.A È in grado di approcciarsi in modo curioso ed esplorativo e di assumere atteggiamenti di rispetto e di cura verso l'ambiente scolastico e naturale.	MATEMATICA 2.3.A È in grado di organizzare in modo autonomo le proprie attività, adeguandosi al contesto.	MATEMATICA 2.3.A È in grado di individuare situazioni problematiche, di porsi quesiti, di intervenire prevedendo e valutando le conseguenze del proprio agire
		SCIENZE 2.3.A È in grado di comportarsi autonomamente in maniera adeguata al contesto.	SCIENZE 2.3.A È in grado di pianificare in maniera autonoma ed efficace le proprie attività nel pieno rispetto dell'ambiente
		TECNOLOGIA	TECNOLOGIA
		2.3.A È in grado di produrre in maniera autonoma semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti Multimediali	2.3.A È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendone opportunità e rischi.

AMBITO SCIENTIFICO: MATEMATICA --- SCIENZE --- TECNOLOGIA

3. RAPPORTI CON LA REALTÀ	3.1 COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIE			RISOLVERE PROBLEMI
	Trasformare un problema reale in un problema matematico riconoscendo schemi ricorrenti. Mettere in atto strategie utili alla risoluzione di problemi. Progettare esperimenti per risolvere quesiti e ne verifica la validità --- Applicare schemi appresi alla risoluzione dei problemi (Matematica); interessarsi ai problemi relativi ai fenomeni naturali e artificiali, a partire dalle proprie esperienze (Scienze e Tecnologia)			
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO	
	LA CONOSCENZA DEL MONDO È in grado di utilizzare i materiali disponibili per risolvere semplici problemi.	MATEMATICA 3.1.A È in grado di costruire ragionamenti formulando ipotesi 3.1.B È in grado di utilizzare procedimenti logici per risolvere problemi	MATEMATICA 3.1.A È in grado di applicare le conoscenze apprese in contesti semplici e/o complessi utilizzando strategie e procedure acquisite 3.1 B È in grado di progettare un percorso risolutivo strutturato in tappe e di comunicarlo; 3.1 C È in grado di formalizzare il percorso di soluzione di un problema attraverso modelli algebrici (frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche, equazioni) e grafici (grafici cartesiani, tabelle, grafi, diagrammi di Eulero-Venn); 3.1 D È in grado di riconoscere analogie e regolarità fra diversi tipi di problemi e di sfruttarle per la loro risoluzione.	
		SCIENZE 3.1.B. È in grado di utilizzare procedimenti logici differenziati in base a situazioni più complesse.	SCIENZE 3.1.A È in grado di applicare le conoscenze apprese nella risoluzione di problemi relativi a fenomeni naturali.	
		TECNOLOGIA 3.1.AE' in grado di riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	TECNOLOGIA 3.1.A È in grado di operare per problem solving per raggiungere risultati intenzionali e verificabili nella soluzione di problemi relativi a fenomeni artificiali.	
	3.2 COMPETENZA IMPRENDITORIALE			INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI
	Formulare ipotesi e previsioni. Osservare e registrare, classificare e schematizzare. Identificare relazioni spazio temporali. Osservare e registrare, classificare e saper leggere schemi			
	LA CONOSCENZA DEL MONDO 3.2.A È in grado di osservare e confrontare quantità; di cogliere semplici relazioni spazio-temporali	MATEMATICA 3.2.A È in grado di selezionare informazioni necessarie allo svolgimento di un compito 3.2.B. È in grado di ricercare le cause degli avvenimenti e di comprenderne gli effetti	MATEMATICA 3.2. A È in grado di analizzare, rielaborare, collegare le informazioni e organizzarle in una struttura 3.2 B È' in grado di individuare strategia risolutive utilizzando diversi strumenti matematici (algebrici, geometrici, ecc.)	
		SCIENZE 3.2.A È in grado di selezionare informazioni necessarie allo svolgimento di un compito. 3.2.B. È in grado di individuare e comprendere il nesso causa-effetto di fenomeni ed eventi riferiti ad esperienze personali e/o di studio	SCIENZE 3.2.A È in grado di ricercare le cause degli avvenimenti e di comprenderne gli effetti. 3.2.B È in grado di riconoscere analogie e differenze, varianti e invarianti, attraverso l'osservazione di situazioni reali. 3.2.C È in grado di analizzare e classificare i dati sintetizzandoli all'interno di un nuovo piano di lavoro.	
		TECNOLOGIA 3.2.A È in grado di orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione, utilizzandoli in maniera adeguata a seconda delle diverse situazioni	TECNOLOGIA 3.2.A È in grado di analizzare e correlare in modo logico elementi e principi di fenomeni e processi tecnici, unitamente alla capacità di rilevare ed elaborare dati, confrontare fenomeni affini, formulare ipotesi.	
	3.3 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE			ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE
	Ricavare informazioni da diverse fonti. Selezionare le informazioni utili. Mettere in relazione le informazioni con coerenza. Distinguere le informazioni utili da quelle secondarie o superflue			
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO	
	LA CONOSCENZA DEL MONDO 3.3.A È in grado di discriminare semplici simboli utili per registrare esperienze	MATEMATICA 3.3.A È in grado di individuare informazioni.	MATEMATICA 3.3 A È in grado di cogliere e interpretare l'informazione proveniente dal mondo reale, impiegando strumenti matematici opportuni	
		SCIENZE 3.3.A È in grado di rielaborare semplici informazioni.	SCIENZE 3.3.A Acquisire informazioni e valutarne l'attendibilità e la coerenza. 3.3.B È in grado di rielaborare informazioni sempre più complesse	
		TECNOLOGIA 3.3.A È in grado di riconoscere eventuali relazioni tra fenomeni della scienza e artefatti della tecnologia.	TECNOLOGIA 3.3.A È in grado di acquisire informazioni da diverse fonti formali e informali e di valutarne l'attendibilità.	

AMBITO ANTROPOLOGICO: STORIA --- GEOGRAFIA --- RELIGIONE

1. COSTRUZIONE DEL SÉ	1.1 COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE		IMPARARE AD IMPARARE
	Analizzare materiali e fonti. Elaborare mappe e sintesi. Riconoscere le caratteristiche naturali ed antropiche del territorio. Usare gli strumenti per sviluppare tematiche storico/territoriali. Osservare l'ambiente che lo circonda e, se guidato, di coglierne la dimensione spazio / temporale e di relazionarsi.		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
	IL SÉ E L'ALTRO 1.1.A È in grado di interagire positivamente con i coetanei e gli adulti di riferimento.	STORIA 1.1.A È in grado di utilizzare carte geo- storiche per ricavare informazioni e dati storici essenziali. 1.1.B È in grado di elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.	STORIA 1.1.A È in grado di analizzare materiali e fonti e di elaborare mappe e sintesi. 1.1.B È in grado di usare gli strumenti per sviluppare tematiche storico/territoriali.
	LA CONOSCENZA DEL MONDO 1.1.A. Il bambino sa collocare nello spazio e nel tempo oggetti e persone. 1.1.B. Il bambino sa raggruppare e ordinare secondo criteri diversi. 1.1.C. È curioso esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni ed ipotesi.	GEOGRAFIA 1.1.A È in grado di orientarsi nello spazio circostante. 1.1.B. È in grado di orientarsi sulle carte geografiche utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. 1.1.C È in grado di riconoscere che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici ed antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	GEOGRAFIA 1.1. A. È in grado di leggere e interpretare materiali e fonti 1.1.B. È in grado di elaborare mappe e sintesi. 1.1.C È in grado di riconoscere le caratteristiche naturali ed antropiche del territorio. 1.1.D È in grado di usare gli strumenti per sviluppare tematiche storico / territoriali.
	RELIGIONE 1.1.A È in grado di osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo che viene riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore.	RELIGIONE 1.1.A È in grado di riflettere sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del Suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.	RELIGIONE 1.1.A È in grado di interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale.
	1.2 COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ (PROGETTARE)		
	Progettare e predisporre mappe e sintesi per contestualizzare le informazioni Realizzare, in un contesto prossimo al suo vissuto, un semplice prodotto / percorso organizzando le informazioni date		
	IL SÉ E L'ALTRO 1.2.A È in grado di giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri, confrontandosi con coetanei ed adulti.	STORIA 1.2.A È in grado di produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.	STORIA 1.2.A È in grado di progettare e predisporre mappe e sintesi per contestualizzare le informazioni.
	LA CONOSCENZA DEL MONDO 1.1.A. È curioso esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni ed ipotesi.	GEOGRAFIA 1.2.A È in grado di realizzare mappe.	GEOGRAFIA 1.2.A È in grado di progettare e predisporre mappe e sintesi per contestualizzare le informazioni.
	RELIGIONE 1.1.A. È in grado di riconoscere alcuni linguaggi simbolici della religione cristiana ed esprimere il proprio vissuto	RELIGIONE 1.2.A È in grado di confrontarsi con l'esperienza religiosa e distinguere la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo.	RELIGIONE 1.2. È in grado di cogliere le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili.

AMBITO ANTROPOLOGICO: STORIA --- GEOGRAFIA --- RELIGIONE

RELAZIONE CON GLI ALTRI	2.1 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		COMUNICARE	
	Leggere e interpretare fonti e materiali. Esporre le informazioni usando consapevolmente il linguaggio specifico. Analizzare e presentare le informazioni. Comunicare consapevolmente in relazione al sistema territoriale. Esporre contenuti storici e geografici riconoscendo /distinguendo i diversi strumenti di studio e di ricerca			
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO	
	IL SÉ E L'ALTRO 2.1.A È in grado di comunicare le proprie esperienze. 2.1.B È in grado di ascoltare e comprendere i messaggi.	STORIA 2.1.A È in grado di esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.	STORIA 2.1.A È in grado di analizzare e presentare le informazioni; 2.1.B È in grado di comunicare con il linguaggio specifico della disciplina consapevolmente in relazione al sistema territoriale.	
	LA CONOSCENZA DEL MONDO 2.1.A Riferisce eventi del passato	GEOGRAFIA 2.1.A È in grado di acquisire gli elementi propri della disciplina e comprenderne i messaggi. 2.1.B È in grado di utilizzare il linguaggio della disciplina per esporre ciò che ha appreso.	GEOGRAFIA 2.1.A È in grado di esporre le informazioni usando consapevolmente il linguaggio specifico. 2.1.B È in grado di analizzare e presentare le informazioni.	
	RELIGIONE 2.1.A È in grado di ascoltare semplici racconti biblici, e di narrarne i contenuti per sviluppare una comunicazione positiva con gli adulti e i compagni.	RELIGIONE 2.1.A È in grado di riconoscere i linguaggi espressivi della fede.	RELIGIONE 2.1.A È in grado di riconoscere i linguaggi espressivi della fede e di comunicare attraverso essi	
	2.2 COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA		COLLABORARE E PARTECIPARE	
	Condividere, confrontare e costruire diversi strumenti e percorsi di ricerca. Lasciarsi coinvolgere in progetti di ricerca riconoscendo il proprio ruolo nel gruppo			
	IL SÉ E L'ALTRO 2.2.A È in grado di realizzare che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto.	STORIA 2.2.A È in grado di essere propositivo nel lavoro di gruppo. 2.2.B È in grado di lasciarsi coinvolgere in progetti di ricerca, riconoscendo il proprio ruolo nel gruppo.	STORIA 2.2.A È in grado di essere propositivo nel lavoro di gruppo, nelle attività laboratoriali e nelle attività extrascolastiche, riconoscendo il proprio ruolo nel gruppo e rispettando il punto di vista altrui.	
	LA CONOSCENZA DEL MONDO 2.2.A. Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	GEOGRAFIA 2.2.A È in grado di partecipare ad un lavoro di ricerca individuale o collettivo, sintetizzando e organizzando informazioni.	GEOGRAFIA 2.2.A È in grado di lasciarsi coinvolgere in progetti di ricerca riconoscendo il proprio ruolo nel gruppo	
	RELIGIONE 2.2.A È in grado di partecipare positivamente alle attività di gruppo	RELIGIONE 2.2.A È in grado di riconoscere il significato cristiano del Natale e della Pasqua traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.	RELIGIONE 2.2.A È in grado di relazionarsi in maniera armonica con se stesso, con gli altri e con il mondo che lo circonda	
	2.3 COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA		AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	
	Cercare, analizzare e distinguere le fonti storiche e gli strumenti geografici. Riflettere e formulare ipotesi sulle molteplici manifestazioni storiche passate e presenti. Indagare sulle possibili cause storico / geografiche delle diversità culturali. Osservare, riconoscere e rispettare similitudini e differenze tra i diversi fatti storici e le diverse realtà ambientali			
INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO		
IL SÉ E L'ALTRO 2.3.A È in grado di realizzare che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto.	STORIA 2.3.A È in grado di prendere consapevolezza dei propri diritti e doveri e di rispettare i diritti e i bisogni altrui. 2.3.B È in grado di conoscere i principi fondamentali della Costituzione.	STORIA 2.3.A È in grado di riflettere e formulare ipotesi sulle molteplici manifestazioni storiche passate e presenti. 2.3.B È in grado di indagare sulle possibili cause storico / geografiche delle diversità culturali.		
LA CONOSCENZA DEL MONDO 2.3.A Il bambino raggruppa ed ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità, utilizza semplici simboli per registrare, compie misurazioni mediante semplici strumenti	GEOGRAFIA 2.3.A È in grado di impegnarsi responsabilmente in lavori collettivi.	GEOGRAFIA 2.3.A È in grado di cercare, analizzare e distinguere le fonti storiche e gli strumenti geografici 2.3.B È in grado di osservare, riconoscere e rispettare similitudini e differenze tra diverse realtà geografiche		
RELIGIONE 2.3.A È in grado di esprimersi e comunicare in modo autonomo attraverso i simboli religiosi	RELIGIONE 2.3.A È in grado di identificare nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegna a mettere in pratica il suo insegnamento.	RELIGIONE 2.3.A È in grado di confrontarsi con la complessità della vita ed impara a dare valore ai propri comportamenti.		

AMBITO ANTROPOLOGICO: STORIA --- GEOGRAFIA --- RELIGIONE

3. RAPPORTI CON LA REALTÀ

3.1 COMPETENZA IMPRENDITORIALE		RISOLVERE PROBLEMI	
Elaborare le conoscenze storiche e geografiche acquisite per leggere e analizzare problemi nei diversi contesti ambientali e socioculturali. Leggere e comprendere tematiche d'attualità per operare confronti e proporre soluzioni nel rispetto del contesto storico-geografico. Superare stereotipi e pregiudizi attraverso la conoscenza dei diversi contesti ambientali e socioculturali. Esprimere curiosità / interesse alle sollecitazioni suggerite dall'osservazione dell'ambiente a lui prossimo e di scegliere tra più soluzioni proposte			
INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO	
IL SÉ E L'ALTRO 3.1.A È in grado di sviluppare il senso dell'identità personale, è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato. 3.1.B È in grado di conoscere le tradizioni della famiglia, della comunità e della scuola e di sviluppare il senso di appartenenza.	STORIA 3.1.A È in grado di operare con le fonti: selezionarle, classificarle, organizzarle in base ai temi da trattare, confrontarle, produrre inferenze rispetto a esse 3.1.B È in grado di elaborare e realizzare attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese.	STORIA 3.1.A È in grado di leggere e comprendere tematiche d'attualità per operare confronti e proporre soluzioni nel rispetto del contesto storico. 3.1.B È in grado di esprimere curiosità / interesse alle sollecitazioni suggerite dall'osservazione dell'ambiente a lui prossimo e di scegliere tra più soluzioni proposte.	
LA CONOSCENZA DEL MONDO 3.1.A È curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni ed azioni.	GEOGRAFIA 3.1.A È in grado di utilizzare i contenuti appresi, per analizzare le problematiche dell'ambiente in cui vive.	GEOGRAFIA 3.1.A È in grado di esprimere curiosità / interesse alle sollecitazioni suggerite dall'osservazione dell'ambiente a lui prossimo e di scegliere tra più soluzioni proposte.	
RELIGIONE 3.1 È in grado di riflettere, di confrontarsi, discutere con gli adulti, e con gli altri bambini, di rendersi conto che esistono punti di vista diversi	RELIGIONE 3.1.A È in grado di identificare le caratteristiche essenziali di un brano biblico, e le collega alla propria esperienza.	RELIGIONE 3.1.A È in grado di riconoscere i linguaggi espressivi della fede, ne individua le tracce presenti in ambito locale, e nel mondo imparando ad apprezzarle dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.	
3.2 COMPETENZA IMPRENDITORIALE E COMPETENZA DIGITALE		INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	
Ordinare le informazioni secondo le coordinate spazio-temporali. Stabilire collegamenti tra situazioni storiche, economiche e politiche Usare fonti di tipo diverso. Saper rappresentarle graficamente (mappe concettuali, ipertesti). Collocare, guidato, le informazioni storiche e geografiche a lui note entro le coordinate spaziotemporali			
INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO	
IL SÉ E L'ALTRO 3.2.A È in grado di realizzare che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto	STORIA 3.2.A È in grado di elaborare rappresentazioni sintetiche delle civiltà studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti 3.2.B È in grado di mettere in relazione le conoscenze apprese con le tracce presenti nel mondo attuale. 3.2.C È in grado di cogliere collegamenti disciplinari e interdisciplinari (tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche lontani nello spazio e tempo.	STORIA 3.2.A È in grado di ordinare le informazioni secondo le coordinate spazio-temporali. 3.2.B È in grado di stabilire collegamenti tra situazioni storiche, economiche e politiche; 3.2.C È in grado di usare fonti di tipo diverso.	
LA CONOSCENZA DEL MONDO 3.2.A. Si orienta nel tempo della vita quotidiana.	GEOGRAFIA 3.2.A È in grado di usare fonti di tipo diverso. 3.2.B È in grado di mettere in relazione ambienti diversi.	GEOGRAFIA 3.2.A È in grado di ordinare le informazioni secondo le coordinate spazio-temporali. 3.2.C È in grado di saper rappresentarle graficamente (mappe concettuali, diagrammi).	
RELIGIONE 3.2.A È in grado di consolidare le regole di convivenza attraverso l'insegnamento di Gesù', per sviluppare un positivo senso di sé e serene relazioni con gli altri	RELIGIONE 3.2.A È in grado di cogliere il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno e sul loro linguaggio simbolico.	RELIGIONE 3.2.A A partire dal contesto in cui vive è in grado di interagire con persone differenti per etnia, religione, diversità, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto, dialogo.	

3.3 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE
Utilizzare le conoscenze acquisite per comprendere problemi interculturali e di convivenza civile. Valutare gli effetti dell'azione dell'uomo sui sistemi territoriali vicini e lontani. Distinguere testi riferibili alla cronaca o all'attualità dalle narrazioni mitologiche e fantastiche		
INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I GRADO
IL SÉ E L'ALTRO 3.3.A È in grado di ascoltare gli altri e confrontarsi; 3.3. B È in grado di accorgersi di sé, nel senso di: pensieri, azioni e sentimenti.	STORIA 3.3.A È in grado di interpretare le varie fonti per ricostruire la storia del proprio passato. 3.3.B È in grado di classificare e selezionare informazioni. 3.3.C È in grado di distinguere fatti dalle opinioni, le leggende dai fatti storici.	STORIA 3.3.A È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite per comprendere problemi interculturali e di convivenza civile. 3.3.B È in grado di distinguere testi riferibili alla cronaca o all'attualità. 3.3.C È in grado di conoscere i principali sviluppi storici che hanno coinvolto il proprio territorio.
LA CONOSCENZA DEL MONDO 3.3.A. Prova interesse per gli antefatti tecnologici, li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi.	GEOGRAFIA 3.3.A È in grado di valutare gli effetti dell'azione dell'uomo sull'ambiente e di comprendere i problemi sociali che da essa derivano.	GEOGRAFIA 3.3.A È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite per comprendere problemi interculturali e di convivenza civile 3.3.B È in grado di valutare gli effetti dell'azione dell'uomo sui sistemi territoriali vicini e lontani.
RELIGIONE 3.3.A È in grado di riconoscere le principali caratteristiche della tradizione cristiana	RELIGIONE 3.3.A è in grado di riconoscere che la Bibbia è il libro sacri per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni	RELIGIONE 3.3.A È in grado di individuare, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi dell'insegnamento di Gesù, della sua vita, del cristianesimo delle origini e di ricostruire gli elementi fondamentali della storia della Chiesa, confrontandoli con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne un'interpretazione consapevole