

Istituto Comprensivo "Pasquale Leonetti Senior" Corigliano Schiavonea

Curricolo verticale Competenze metodologico-sociali Infanzia- Primaria- Secondaria I

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012



Allegato al POF A.S. 2016/2017
Dirigente Scolastico
Dott.ssa Ersilia Susanna Capalbo

INDICE

Premessa.....	pag 3
Le Competenze chiave europee.....	4
Le Competenze chiave di Cittadinanza.....	5
I traguardi per lo sviluppo delle competenze.....	6
Obiettivi di apprendimento.....	6
Dai campi di esperienza alle discipline.....	7
Curricolo verticale d'Istituto.....	8
Il curricolo della Scuola dell'Infanzia.....	8
Il Curricolo della Scuola del Primo Ciclo.....	9
Competenza digitale	
Scuola dell'Infanzia	14
Scuola Primaria.....	15
Scuola Secondaria.....	16
Compiti Significativi.....	16
Imparare ad imparare	
Scuola dell'Infanzia	17
Compiti Significativi	18
Scuola Primaria.....	19
Scuola Secondaria.....	20
Compiti Significativi.....	21
Competenza sociale e civica	
Scuola dell'Infanzia	22
Compiti Significativi.....	23
Scuola Primaria.....	24
Scuola Secondaria.....	26
Compiti Significativi.....	28

Spirito d'iniziativa e imprenditorialità.....	29
Scuola dell'Infanzia	30
Scuola Primaria.....	31
Scuola Secondaria.....	32
Compiti Significativi.....	33

PREMESSA

Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012, ai sensi dell'articolo 1, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009 -n. 89- secondo i criteri indicati dalla C.M. n. 31 del 18 aprile 2012 (D.M.31.07.2007), e vista la raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio dell'Unione europea del 18 dicembre 2006, delineano il quadro di riferimento nazionale nell'ambito del quale le scuole realizzano il curricolo di istituto.

La scuola nel nuovo scenario, la centralità della persona, una nuova cittadinanza, un nuovo umanesimo rappresentano la cornice valoriale nella quale si realizzano le azioni della scuola.

Il curricolo verticale, strumento metodologico e disciplinare che affianca il progetto educativo, delinea, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado, un iter formativo unitario, graduale e coerente, continuo e progressivo, verticale e orizzontale, delle tappe e delle scansioni d'apprendimento dell'alunno, con riferimento alle competenze da acquisire sia trasversali, rielaborate cioè da quelle chiave di cittadinanza, sia disciplinari. Predisposto sulla base delle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012, costituisce il punto di riferimento di ogni docente per la progettazione didattica e la valutazione degli alunni; si snoda in verticale dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola secondaria di primo grado, articolando in un percorso a spirale di crescente complessità nei tre ordini di scuola:

- le **competenze chiave di cittadinanza**, delineate da quelle chiave europee, che s'intende iniziare a costruire e che sono promosse nell'ambito di tutte le attività di apprendimento, utilizzando e finalizzando opportunamente i contributi che ciascuna disciplina può offrire*
- i **traguardi per lo sviluppo delle competenze** relativi ai campi di esperienza e alle discipline da raggiungere in uscita per i tre ordini di scuola*
- **gli obiettivi d'apprendimento e i nuclei tematici***

Le competenze chiave europee



Tali competenze vanno intese come capacità da sviluppare progressivamente, le cui basi però devono essere fondate a partire dalla scuola dell'infanzia e sviluppate in un processo d'apprendimento strutturato e continuo che dura l'intero corso della vita:

- ▶ **comunicazione nella madrelingua** che è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali;
- ▶ **comunicazione nelle lingue straniere** che, oltre alle principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua, richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro

dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.

- ▶ **competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia** *la competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane, ponendo l'accento sugli aspetti del processo, dell'attività e della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni). Le competenze di base in campo scientifico e tecnologico riguardano la padronanza e l'applicazione di conoscenze e metodologie riguardo al mondo naturale e all'uso di strumenti e mezzi tecnologici;*
- ▶ **competenza digitale** *che consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) e richiede quindi abilità di base relative alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC);*
- ▶ **imparare a imparare** *che è la competenza collegata all'apprendimento, all'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento sia a livello individuale che in gruppo, a seconda delle proprie necessità e nella consapevolezza dei metodi e delle opportunità;*
- ▶ **competenze sociali e civiche** *che includono competenze personali, interpersonali e interculturali e si riferiscono a tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare efficacemente e costruttivamente alla vita sociale, in modo particolare alla vita in società differenti tra loro, come anche a risolvere i conflitti dove necessario;*
- ▶ **spirito d'iniziativa e imprenditorialità** *tale competenza riguarda la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, nonché la capacità di pianificare e gestire progetti;*
- ▶ **consapevolezza ed espressione culturale** *a questa competenza fanno capo le competenze specifiche relative all'identità storica; alla consapevolezza delle scelte umane relative all'ambiente di vita; al patrimonio artistico e letterario; all'espressione corporea.*

Le competenze chiave di Cittadinanza

Il DM 139/2007 individua anche otto competenze di cittadinanza che gli alunni dovrebbero possedere al termine dell'obbligo:

- 1) **Imparare a imparare***
- 2) **Progettare***
- 3) **Comunicare***
- 4) **Collaborare e partecipare***
- 5) **Agire in modo autonomo e responsabile***
- 6) **Risolvere problemi***
- 7) **Individuare collegamenti e relazioni***
- 8) **Acquisire e interpretare l'informazione***

Queste otto competenze, che vengono chiamate "competenze chiave di cittadinanza", a ben vedere sono delle specificazioni di alcune delle otto competenze chiave europee. "Imparare a imparare" è una competenza europea e a essa sono riconducibili anche "Individuare collegamenti e relazioni" e "Acquisire e interpretare l'informazione"; "Comunicare" è presente in due competenze chiave europee, "Comunicazione nella madrelingua" e "Comunicazione nelle lingue straniere"; "Agire in modo autonomo e responsabile", che è l'essenza stessa della competenza, e "Collaborare e partecipare" sono entrambe "Competenze sociali e civiche"; "Progettare" e "Risolvere problemi" possono essere ricondotte allo "Spirito di iniziativa e imprenditorialità", anche se, come del resto tutte le competenze, sono trasversali e interrelate.

Continuità ed unitarietà del curricolo

Per realizzare la continuità tra primo e secondo ciclo, le competenze chiave di cittadinanza e i traguardi per lo sviluppo di competenze per il curricolo del primo ciclo previsti dalle Indicazioni, non devono essere visti separati, ma in continuità nell'arco degli otto anni di scuola del primo ciclo e dei dieci anni di obbligo d'istruzione.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO		SCUOLA DELL'INFANZIA
		DISCIPLINE		Campi di esperienza
		di riferimento	Concorrenti	
Comunicazione nella madrelingua	• Comunicare	◆ Italiano	Tutte	I discorsi e le parole
Comunicazione nelle lingue straniere		◆ Lingue comunitarie		
Consapevolezza ed espressione culturale patrimonio artistico (e musicale)		◆ Arte e Immagine ◆ Musica ◆ Strumento musicale	Tutte	Immagini, suoni, colori
Consapevolezza ed espressione culturale-espressione corporea		◆ Educazione fisica	Tutte	Il corpo e il movimento
Consapevolezza ed espressione culturale – identità storica	• Comunicare	◆ Storia	Geografia, Religione, tutte	Il sé e l'altro
Competenze in matematica	• Acquisire e interpretare	◆ Matematica	Tutte	La conoscenza del mondo

Competenze di base in Scienze e Tecnologia	l'informazione <ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni • Risolvere Problemi • Progettare 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Scienze ◆ Tecnologia ◆ Geografia 	Tutte	(Numero e spazio; oggetti, fenomeni viventi)
Competenza Digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tecnologia 	Tutte	
Spirito di iniziativa e imprenditorialità	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi • Progettare • Agire in modo autonomo e responsabile 	Tutte		
Imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a imparare 			
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Agire in modo autonomo e responsabile • Collaborare e partecipare 			

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Al termine della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, vengono fissati i traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai campi di esperienza ed alle discipline.

Essi rappresentano dei riferimenti ineludibili per gli insegnanti, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo.

Nella scuola del primo ciclo i traguardi costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese.

























Obiettivi di apprendimento

Gli obiettivi di apprendimento individuano campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati nelle attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace.

Dai Campi di Esperienza alle Discipline

Nei tre ordini di scuola che compongono l'istituto comprensivo è possibile individuare una continuità nell'organizzazione dei saperi, che si strutturano progressivamente, dai campi di esperienza nella scuola dell'infanzia, all'emergere delle discipline nel secondo biennio della scuola primaria, alle discipline intese in forma più strutturata come "modelli" per lo studio della realtà nella scuola secondaria di I grado.

Corrispondenza fra i campi di esperienza della scuola dell'Infanzia e le discipline della scuola del primo ciclo I

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO
CAMPI DI ESPERIENZA	DISCIPLINE	DISCIPLINE
I DISCORSI E LE PAROLE	 ITALIANO  LINGUA INGLESE	 ITALIANO  LINGUA INGLESE  SECONDA LINGUA COMUNITARIA
IMMAGINI, SUONI, PAROLE	 ARTE E IMMAGINE  MUSICA	 ARTE E IMMAGINE  MUSICA  STRUMENTO MUSICALE
IL CORPO E IL MOVIMENTO	 EDUCAZIONE FISICA	 EDUCAZIONE FISICA
LA CONOSCENZA DEL MONDO (NUMERO E SPAZIO; OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI)	 MATEMATICA  SCIENZE  TECNOLOGIA  GEOGRAFIA	 MATEMATICA  SCIENZE  TECNOLOGIA  GEOGRAFIA
IL SE' E L'ALTRO	 STORIA  RELIGIONE	 STORIA  RELIGIONE

CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO

Il Curricolo d'Istituto è il percorso che delinea, dalla scuola dell'infanzia, passando per la scuola primaria e giungendo infine alla scuola secondaria di I grado, un processo unitario, graduale e coerente, continuo e progressivo, verticale ed orizzontale, delle tappe e delle scansioni d'apprendimento dell'allievo, in riferimento alle competenze da acquisire e ai traguardi in termini di risultati attesi. L'obiettivo essenziale è quello di motivare gli alunni creando le condizioni per un apprendimento significativo e consapevole che consenta di cogliere l'importanza di ciò che si impara e di trovare nell'apprendere il senso dell'andare a scuola. La costruzione del curricolo si basa su un ampio spettro di strategie e competenze in cui sono intrecciati e interrelati il sapere, il saper fare, il saper essere.

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia, alla luce di una nuova visione umanistica della società, già fortemente connotata da principi di pluralismo culturale, si rivolge a tutti i bambini e le bambine dai tre ai sei anni di età concorrendo alla formazione completa dell'individuo con un'azione educativa orientata ad accogliere la diversità e l'unicità di ciascuno.





Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza. Tali finalità convergono all'interno dei cinque campi di esperienza che a loro volta si articolano in traguardi di sviluppo delle competenze suggerendo all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nell'organizzare piste di lavoro:

1. Il sé e l'altro
2. Il corpo e il movimento
3. Immagini, suoni, colori
4. I discorsi e le parole
5. La conoscenza del mondo

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DEL PRIMO CICLO

Il Primo Ciclo d'Istruzione comprende la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria di Primo Grado. È un arco di tempo che va dai 6 ai 14 anni e rappresenta una tappa importante nella maturazione della personalità e del proprio "progetto di vita", poiché pone le basi per significativi traguardi educativi, culturali e professionali. L'alunno andrà ad acquisire gradualmente quelle competenze indispensabili per continuare ad apprendere a scuola e successivamente nella vita.

In tale prospettiva la scuola del I ciclo privilegia questi elementi:

-  Accompagna l'alunno nell'elaborare il senso della propria esperienza educativa;
-  Promuove l'alfabetizzazione culturale di base che include quella strumentale e la potenzia attraverso i linguaggi e i saperi delle varie discipline;
-  Pone le basi per la pratica consapevole della Cittadinanza e per una prima conoscenza della Costituzione;
-  Si organizza come ambiente di apprendimento garantendo il successo formativo per tutti gli alunni.

Il curricolo del Primo Ciclo si articola attraverso le discipline, in una prospettiva che deve sempre tendere all'unitarietà del sapere intesa come capacità di comporre le conoscenze acquisite in un quadro organico e dotato di senso.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO TUTTE

DISCIPLINE CONCORRENTI TUTTE

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

SCUOLA INFANZIA - COMPETENZA DIGITALI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante 	Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... Individuare e utilizzare il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dall'insegnante Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer Realizzare elaborazioni grafiche Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli Visionare immagini, opere artistiche, documentari	Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Icone principali di Windows e di Word Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili....) COMPITI SIGNIFICATIVI Vedi abilità

SCUOLA PRIMARIA – COMPETENZA DIGITALI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate 	<p>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi</p>	<p>Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento</p> <p>I principali dispositivi informatici di input e output</p> <p>I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.</p> <p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini</p>

SCUOLA SECONDARIA - COMPETENZA DIGITALI		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche 	<p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento</p> <p>I dispositivi informatici di input e output</p> <p>Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source</p> <p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo</p> <p>Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)</p> <p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza</p>

SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA I GRADO	COMPITI SIGNIFICATIVI – COMPETENZA DIGITALI
ESEMPI	
<p>Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti;</p> <p>Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati;</p> <p>Utilizzare power point per effettuare semplici presentazioni</p> <p>Costruire semplici ipertesti</p> <p>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing</p> <p>Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza</p> <p>Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola</p> <p>Rielaborare una presentazione della scuola</p> <p>Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali</p> <p>Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica.</p> <p>Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli</p> <p>Elaborare ipertesti tematici</p>	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO TUTTE

DISCIPLINE CONCORRENTI TUTTE

Imparare a imparare è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per potere acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento. Va perseguita con sistematicità e intenzionalità fin dai primi anni di scuola, affinché le abilità che vi sono coinvolte possano essere padroneggiate dagli alunni in autonomia nell'adolescenza. Anche per questa competenza, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Infatti le strategie dell'Imparare a imparare debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure d'apprendimento, in tutte le discipline. Tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione; il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi.

SCUOLA INFANZIA - IMPARARE AD IMPARARE

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione. 	<p>Rispondere a domande su un testo o su un video</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</p> <p>Compilare semplici tabelle</p> <p>Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Schemi, tabelle, scalette</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro</p>

SCUOLA INFANZIA

COMPITI SIGNIFICATIVI – IMPARARE AD IMPARARE

ESEMPI

Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana)

Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.

Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.

A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.

A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.

SCUOLA PRIMARIA – IMPARARE AD IMPARARE

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione • Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro 	<p>Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti Utilizzare i dizionari e gli indici Utilizzare schedari bibliografici Leggere un testo e porsi domande su di esso Rispondere a domande su un testo Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche ...)</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi</p> <p>Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi</p> <p>Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle</p> <p>Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti</p> <p>Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali</p> <p>Leggi della memoria e strategie di memorizzazione</p> <p>Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio</p> <p>Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse</p>

SCUOLA SECONDARIA – IMPARARE AD IMPARARE

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione • Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro 	<p>Ricavare da fonti diverse (scritte, Internet), informazioni utili per i propri scopi (per la preparazione di una semplice esposizione o per scopo di studio)</p> <p>Utilizzare indici, schedari, dizionari, motori di ricerca, testimonianze e reperti</p> <p>Confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse; selezionarle in base all'utilità a seconda del proprio scopo</p> <p>Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe</p> <p>Utilizzare strategie di memorizzazione</p> <p>Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute</p> <p>Correlare conoscenze di diverse aree costruendo semplici collegamenti e quadri di sintesi</p> <p>Contestualizzare le informazioni provenienti da diverse fonti e da diverse aree disciplinari alla propria esperienza; utilizzare le informazioni nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi di esperienza o relativi allo studio</p> <p>Applicare strategie di studio, come il PQ4R: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l'aiuto degli insegnanti</p> <p>Descrivere alcune delle proprie modalità di apprendimento</p> <p>Regolare i propri percorsi di azione in base ai feed back interni/esterni</p> <p>Utilizzare strategie di autocorrezione</p> <p>Mantenere la concentrazione sul compito per i tempi necessari</p> <p>Organizzare i propri impegni e disporre del materiale a seconda dell'orario settimanale e dei carichi di lavoro</p> <p>Organizzare le informazioni per riferirle ed eventualmente per la redazione di relazioni, semplici presentazioni, utilizzando anche strumenti tecnologici (programmi di scrittura)</p>	<p>Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti</p> <p>Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali</p> <p>Strategie di memorizzazione</p> <p>Strategie di studio</p> <p>Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse</p>

	Trasferire conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi	
--	---	--

SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA I GRADO**COMPITI SIGNIFICATIVI – IMPARARE AD IMPARARE****ESEMPI**

Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse: confrontarle per stabilirne l'attendibilità; selezionarle a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarle in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, web quest

Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti

Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi; verificare la completezza delle informazioni a disposizioni e reperire quelle mancanti o incomplete

Dato un tema riferito, ad esempio ad una teoria scientifica, una tecnologia, un fenomeno sociale, reperire tutte le informazioni utili per comprenderlo ed esprimere valutazioni e riflessioni

Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o, viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni

Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide)

Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione

Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE

DISCIPLINE CONCORRENTI TUTTE

Le competenze sociali e civiche sono quelle su cui si fonda la capacità di una corretta e proficua convivenza. E' forse la competenza più rilevante, senza la quale nessun'altra può ritenersi costruita. Ne fanno parte, infatti, le dimensioni fondamentali di cui si sostanzia la competenza, ovvero l'autonomia e la responsabilità; implica abilità come il sapere lavorare in gruppo, il cooperare, il prestare aiuto, sostenere chi è in difficoltà, riconoscere e accettare le differenze. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Le competenze sociali e civiche si costruiscono attraverso la predisposizione di un clima scolastico equilibrato e cooperativo, attraverso la lettura critica dei fenomeni sociali nell'ambiente di vita e in quello più allargato; attraverso un'azione diretta di educazione alla solidarietà, all'empatia, alla responsabilità e proponendo esperienze significative che consentano agli alunni di lavorare esercitando in prima persona la cooperazione, l'autonomia e la responsabilità.

SCUOLA INFANZIA - SOCIALI E CIVICHE

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato • Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità per sviluppare il senso di appartenenza. • Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia • Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e 	<ul style="list-style-type: none"> • Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia • Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato • Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni • Rispettare i tempi degli altri • Collaborare con gli altri • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili • Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale • Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni • Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni • Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....) • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza • Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. • Regole della vita e del lavoro in classe • Significato della regola Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)

rispettandoli	prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro	
<ul style="list-style-type: none"> Gioca e lavorare in modo costruttivo 	Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse Scambiare	
SCUOLA PRIMARIA – IMPARARE AD IMPARARE		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di Responsabilità nei diversi contesti, seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente. 	<p>Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni</p>	

SCUOLA INFANZIA	COMPITI SIGNIFICATIVI – COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
ESEMPI	
<p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.</p> <p>Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni</p> <p>Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni</p> <p>Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare</p> <p>Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi.</p> <p>Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali • A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria • Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. • Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo 	<p>Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle</p> <p>Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca</p> <p>Individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi</p> <p>Distinguere gli elementi che compongono il Consiglio comunale e l'articolazione delle attività del Comune</p> <p>Individuare e distinguere il ruolo della Provincia e della Regione e le distinzioni tra i vari servizi</p> <p>Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni</p> <p>Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici</p> <p>Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni</p> <p>Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe</p> <p>Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi</p> <p>Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente</p> <p>Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva</p> <p>Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà</p> <p>Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura</p> <p>Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni</p> <p>Attraverso l'esperienza vissuta in classe, spiegare il valore della democrazia, riconoscere il ruolo delle strutture e interagisce con esse</p> <p>Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture,</p>	<p>Significato di "gruppo" e di "comunità"</p> <p>Significato di essere "cittadino"</p> <p>Significato dell'essere cittadini del mondo</p> <p>Differenza fra "comunità" e "società"</p> <p>Struttura del comune, della provincia e della Regione</p> <p>Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà</p> <p>Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione</p> <p>Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto</p> <p>Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola</p> <p>Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza</p> <p>Costituzione e alcuni articoli fondamentali</p> <p>Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti essenziali</p> <p>Norme fondamentali relative al codice stradale</p> <p>Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente vicini all'esperienza: ONU, UNICEF, WWF....</p>
--	---	---

	<p>individuandone somiglianze e differenze</p> <p>Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire il concetto di democrazia</p> <p>Mettere in relazione le regole stabilite all'interno della classe e alcuni articoli della Costituzione</p> <ul style="list-style-type: none">• Mettere in relazione l'esperienza comune in famiglia, a scuola, nella comunità di vita con alcuni articoli della Costituzione	
--	---	--

SCUOLA SECONDARIA – SOCIALI E CIVICHE

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo 	<p>Comprendere e spiegare la funzione regolatrice delle norme a favore dell'esercizio dei diritti di ciascun cittadino</p> <p>Individuare e indicare gli elementi identificativi di una norma e la sua struttura; spiegare la differenza tra patto, regola, norma</p> <p>Indicare la natura, gli scopi e l'attività delle istituzioni pubbliche, prima fra tutte di quelle più vicine (Comune, Provincia, Regione)</p> <p>Distinguere gli Organi dello Stato e le loro funzioni</p> <p>Distinguere alcuni principi fondamentali della Costituzione italiana e collegarli all'esperienza quotidiana</p> <p>Leggere e analizzare gli articoli della Costituzione che maggiormente si collegano alla vita sociale quotidiana e collegarli alla propria esperienza</p> <p>Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita</p> <p>Conoscere e osservare le norme del codice della strada come pedoni e come ciclisti</p> <p>Identificare i principali organismi umanitari, di cooperazione e di tutela dell'ambiente su scala locale, nazionale ed internazionale</p> <p>Comprendere e spiegare il ruolo della tassazione per il funzionamento dello stato e la vita della collettività</p> <p>Distinguere, all'interno dei mass media, le varie modalità di informazione, comprendendo le differenze fra carta stampata, canale radiotelevisivo, Internet</p> <p>Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti ; prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà</p> <p>Contribuire alla stesura del regolamento della classe e al rispetto di esso ed in generale alla vita della scuola</p> <p>Impegnarsi con rigore nello svolgere ruoli e compiti assunti in attività collettive e di rilievo sociale adeguati alle proprie</p>	<p>Significato di "gruppo" e di "comunità"</p> <p>Significato di essere "cittadino"</p> <p>Significato dell'essere cittadini del mondo</p> <p>Differenza fra "comunità" e "società"</p> <p>Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà</p> <p>Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione</p> <p>Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto</p> <p>Ruoli familiari, sociali, professionali, pubblici</p> <p>Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola</p> <p>Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza</p> <p>Principi generali dell'organizzazioni del Comune, della Provincia, della Regione e dello Stato</p> <p>La Costituzione: principi fondamentali e relativi alla struttura, organi dello Stato e loro funzioni, formazione delle leggi</p> <p>Organi del Comune, della Provincia, della Regione, dello Stato</p> <p>Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti</p> <p>Norme fondamentali relative al codice stradale</p> <p>Principi di sicurezza, di prevenzione dei rischi e di antinfortunistica</p> <p>Organi locali, nazionali e internazionali, per scopi sociali, economici, politici, umanitari e di difesa dell'ambiente</p> <p>Elementi di geografia utili a comprendere fenomeni sociali: migrazioni, distribuzione delle risorse, popolazioni del mondo e loro usi; clima, territorio e influssi umani</p> <p>Caratteristiche dell'informazione nella società contemporanea e mezzi di informazione</p> <p>Elementi generali di comunicazione interpersonale</p>

	<p>capacità</p> <p>Affrontare con metodo e ricerca soluzioni rigorose per le difficoltà incontrate nello svolgimento di un compito con responsabilità sociale, esprimendo anche valutazioni critiche ed autocritiche</p> <p>Comprendere e spiegare in modo semplice il ruolo potenzialmente condizionante della pubblicità e delle mode e la conseguente necessità di non essere consumatore passivo e inconsapevole</p> <p>Agire in contesti formali e informali rispettando le regole della convivenza civile, le differenze sociali, di genere, di provenienza</p> <p>Agire rispettando le attrezzature proprie e altrui, le cose pubbliche, l'ambiente; adottare comportamenti di utilizzo oculato delle risorse naturali ed energetiche</p> <p>Individuare i propri punti di forza e di debolezza; le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti in determinate situazioni e valutarne l'efficacia</p> <p>Confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando il punto di vista altrui</p> <p>Adattare i propri comportamenti e le proprie modalità comunicative ai diversi contesti in cui si agisce</p> <p>Controllare le proprie reazioni di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi, adottando modalità assertive di comunicazione</p> <p>Contribuire alla formulazione di proposte per migliorare alcuni aspetti dell'attività scolastica e delle associazioni e gruppi frequentati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manifestare disponibilità a partecipare ad attività promosse da associazioni culturali, sociali, umanitarie, ambientali, offrendo un proprio contributo, sviluppando capacità relazionali valorizzando attitudini personali 	verbale e non verbale
--	---	-----------------------

SCUOLA PRIMARIA SCUOLA SECONDARIA I GRADO	COMPITI SIGNIFICATIVI COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
ESEMPI	
<p>Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola</p> <p>Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi</p> <p>Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana</p> <p>Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni</p> <p>Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti</p> <p>Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada</p> <p>Analizzare messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi) e rilevarne le caratteristiche e i messaggi sottesi; produrre notiziari a stampa o video; slogan pubblicitari utilizzando le tecniche tipiche del genere di comunicazione</p> <p>Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale</p> <p>Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni , ecc.</p> <p>Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc.</p> <p>Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose</p> <p>Ricerca, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi ...</p>	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE

DISCIPLINE CONCORRENTI TUTTE

Le Spirito di iniziativa e intraprendenza è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Anche questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. E' una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. E' anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

SCUOLA INFANZIA - SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni • Assumere e portare a termine compiti e iniziative • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving 	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti Giustificare le scelte con semplici spiegazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza Formulare ipotesi di soluzione Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p>	<p>Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un'azione Modalità di decisione (es. "Sei cappelli") Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante</p>

SCUOLA INFANZIA

COMPITI SIGNIFICATIVI – SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'

ESEMPI

Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni

Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare

Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa

"Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione

Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura

Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante

SCUOLA PRIMARIA – SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni • Assumere e portare a termine compiti e iniziative • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving 	<p>Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine</p> <p>Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni</p> <p>Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali</p> <p>Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi</p> <p>Descrivere le fasi di un compito o di un gioco</p> <p>Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc.</p> <p>Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti</p> <p>Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale</p> <p>Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe</p> <p>Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione</p> <p>Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa</p> <p>Applicare la soluzione e commentare i risultati</p>	<p>Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro</p> <p>Modalità di decisione riflessiva (es. "sei cappelli")</p> <p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale</p> <p>Le fasi di una procedura</p> <p>Diagrammi di flusso</p> <p>Fasi del problem solving</p>

SCUOLA SECONDARIA – SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'		
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni • Assumere e portare a termine compiti e iniziative • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving 	<p>Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.</p> <p>Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.</p> <p>Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte</p> <p>Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.</p> <p>Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui</p> <p>Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte</p> <p>Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo</p> <p>Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti</p> <p>Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità</p> <p>Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi, distribuendole nel tempo, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie e indicando quelle mancanti</p> <p>Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti</p> <p>Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse</p> <p>Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili</p> <p>Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta</p>	<p>Fasi del problem solving</p> <p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale</p> <p>Le fasi di una procedura</p> <p>Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci</p> <p>Diagrammi di flusso</p> <p>Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagrammi di Ishikawa; tabelle multicriteriali</p> <p>Modalità di decisione riflessiva</p> <p>Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva</p>

	Attuare le soluzioni e valutare i risultati Suggestire percorsi di correzione o miglioramento Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili <ul style="list-style-type: none"> • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza 	
--	---	--

SCUOLA PRIMARIA SCUOLA SECONDARIA I GRADO	COMPITI SIGNIFICATIVI SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'
ESEMPI	
<p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle</p> <p>Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.</p> <p>Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta</p> <p>Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving</p> <p>Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.</p>	