

A.S. 2022-2023

CURRICULO VERTICALE

PERCORSI DI COMPETENZE

We prepare for

Cambridge

English Qualifications™



IC "DE FILIPPO - DE RUGGIERO

Via Vittorio Veneto - 80031 - Brusciano (NA)

E-mail: NAIC8EK00N@istruzione.it –

Posta certificata: NAIC8EK00N@pec.istruzione.it

Sito web: <http://www.icdefilippoderuggiero.edu.it/>

PROMUOVERE LA COMPETENZA NEL TEMPO ED IN CHIAVE INTERDISCIPLINARE

PREMESSE

Il Curricolo, espressione dell'autonomia scolastica e della libertà d'insegnamento, esplicita le scelte scolastiche e l'identità dell'Istituto che attraverso la sua realizzazione sviluppa e organizza la ricerca e l'innovazione educativa. IL Curricolo verticale organizza e descrive l'intero percorso formativo che uno studente compie, dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria, nel quale si intrecciano e si fondono i processi cognitivi e quelli relazionali. In questa prospettiva il compito degli Istituti comprensivi è quello di favorire la continuità didattica e l'unitarietà del curricolo.

Nelle Nuove Indicazioni nazionali per il curricolo del 2012 si fanno formalmente proprie quelle competenze chiave (Raccomandazione del Parlamento europeo del 18 dicembre 2006), come obiettivi generali del processo formativo per gli alunni del primo ciclo d'istruzione. Si tratta di otto competenze chiave, recepite proprio come obiettivi formativi generali, che la scuola nella sua autonomia e piena libertà d'insegnamento è chiamata a realizzare elaborando specifiche scelte relative a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione coerenti con i traguardi formativi previsti dal documento nazionale.

Tutte le discipline concorreranno allo sviluppo delle seguenti competenze-chiave* per l'apprendimento permanente come "orizzonte di riferimento verso cui tendere":

Competenza alfabetica funzionale

La Competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti.

Competenza multilinguistica

La Competenza multilinguistica definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare.

Competenza matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

La Competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane.

La Competenza in Scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo.

Le Competenze in Tecnologie e Ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani.

Competenza digitale

* Raccomandazione del Consiglio europeo del 22 maggio 2018 - Competenze chiave per l'apprendimento permanente

La Competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

La Competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

Competenza in materia di cittadinanza

La Competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

Competenza imprenditoriale

La Competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

La Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali.

Le competenze chiave europee diventano, quindi, il filo conduttore unitario del processo di insegnamento /apprendimento che deve necessariamente condurre all'acquisizione della competenza. Ciò implica che tutti coloro che sono impegnati nell'educare e nell'istruire, qualunque sia la disciplina di insegnamento, lavorino in coerenza e collaborazione verso i comuni traguardi. In quest'ottica, si è pertanto deciso di incardinare gli indicatori di competenza delle discipline nelle otto competenze chiave europee. Le competenze disciplinari diventano così competenze specifiche delle otto competenze chiave.

In questa ottica, il curricolo verticale per competenze si avvale di una didattica interattiva e dialogata all'interno della classe, che non abusa della lezione espositiva, ma che sperimenta un metodo di lavoro d'aula basato sui processi da attivare, su capacità metacognitive, sul clima favorevole per una partecipazione emotiva attraverso situazioni di sfida, dalle quali derivano curiosità, domande, problemi da affrontare. Se il "principiante" è colui che sa, il "competente" è colui che sa cosa fare con ciò che sa, mettendo in gioco le proprie attitudini, i "dialoghi interni" e gli strumenti esterni che ha a disposizione.

Dipartimento Scuola Infanzia
Dipartimento Scuola Primaria
Dipartimento Umanistico-Storico-Sociale della Scuola sec. 1^ grado
Dipartimento Linguistico della Scuola sec. 1^ grado
Dipartimento Scientifico-Tecnologico della Scuola sec. 1^ grado
Dipartimento Artistico -Musicale della Scuola sec. 1^ grado

ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO

TRAGUARDI FORMATIVI		COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA <i>(D.M.n.139/2007)</i>	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE <i>(2018/C 189/01)</i>	SCUOLA DELL'INFANZIA CAMPI DI ESPERIENZA	PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE SCUOLA PRIMARIA - SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO		
					DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	DISCIPLINE CONCORRENTI	AMBITI DISCIPLINARI E ASSI CULTURALI PREVALENTI
IDENTITA' E AUTONOMIA	COSTRUZIONE DEL SE' ORIENTAMENTO	1. IMPARARE AD IMPARARE	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	ITALIANO	TUTTE	ASSE DEI LINGUAGGI
			COMPETENZA MULTILINGUISTICA		LINGUE COMUNITARIE	TUTTE	ASSE DEI LINGUAGGI (LINGUE COM.)
		2. PROGETTARE	COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA SCENZE TECNOLOGIA	TUTTE	ASSE MATEMATICO-SCIENTIFICO - TECNOLOGICO
			COMPETENZA DIGITALE	IL SÉ E L'ALTRO	TECNOLOGIA	TUTTE	TUTTI
		3. AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	TUTTI	TUTTE	TUTTE	TUTTI
STRUMENTI CULTURALI	SVILUPPO DELLE COMPETENZE	4. ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SÉ E L'ALTRO	ED. CIVICA STORIA GEOGRAFIA RELIGIONE	TUTTE	ASSE STORICO – ANTROPOLOGICO E SOCIALE
		5. INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI					
		6. RISOLVERE PROBLEMI					
CONVIVENZA CIVILE	RELAZIONE CON GLI ALTRI	7. COMUNICARE	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	IL SÉ E L'ALTRO	TUTTE	TUTTE	ASSE DEI LINGUAGGI E STORICO – ANTROPOLOGICO E SOCIALE
		8. COLLABORARE E PARTECIPARE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IMMAGINI, SUONI, COLORI	ARTE E IMMAGINE MUSICA	TUTTE	
			IL CORPO E IL MOVIMENTO	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	TUTTE		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e significati.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i media.</p>	<p>Comprende il contesto comunicativo di una qualsiasi conversazione e ne coglie il contenuto.</p> <p>Ascoltando o leggendo individua le diverse tipologie testuali.</p> <p>Scriva testi coerenti e corretti nell'ortografia.</p> <p>Comprende un semplice discorso e si inserisce opportunamente nelle situazioni comunicative più frequenti</p> <p>Argomenta utilizzando le varie tecniche espressive e comunicative apprese.</p> <p>Padroneggia la lettura.</p>	<p>Riconosce l'importanza della comunicazione sia orale che scritta e la usa correttamente a seconda degli scopi che si propone: descrivere, chiarire, informare, esporre, narrare, spiegare e per esprimere concetti, sentimenti, giudizi critici, idee.</p> <p>Interagisce in modo creativo in diversi contesti culturali, sociali, di formazione, di lavoro e di vita quotidiana e tempo libero ed è consapevole che, di tutte le forme di comunicazione, il linguaggio verbale è il più ricco e completo.</p> <p>Comprende che la lingua è un'istituzione sociale in continua evoluzione attraverso il tempo e che sarà sempre lo strumento fondamentale del suo percorso.</p>
COMPETENZA MULTILINGUASTICA	<p>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.</p>	<p>L'alunno riconosce se ha o meno capito messaggi verbali orali e semplici testi scritti, chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, stabilisce relazioni tra elementi linguistico comunicativi e culturali appartenenti alla lingua materna e alla lingua straniera. Collabora attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro. Comprende frasi ed espressioni di</p>	<p>Comprende, esprime ed interpreta concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali.</p> <p>Sviluppa una consapevolezza plurilingue ed una sensibilità interculturale per essere un effettivo cittadino dell'Italia, dell'Europa e del Mondo.</p>

		uso frequente, relative ad ambiti familiari (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro). Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine.	
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo, sia nella giornata che nella settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato o prossimo.</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.</p> <p>Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e quantità.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<p>Si muove con sicurezza nel campo dei numeri naturali, decimali, frazionari.</p> <p>Riconosce, descrive, denomina e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture, che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali.</p> <p>Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>Riconosce e identifica nell'ambiente i vari elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione.</p> <p>Utilizza il disegno tecnico e gli strumenti multimediali.</p>	<p>Sviluppa e applica il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi di vita quotidiana o di natura scientifica e tecnologica.</p> <p>Pone l'attenzione sui processi cognitivi che attivano il pensiero logico, razionale e spaziale e non solo sulla mera conoscenza di formule applicative.</p> <p>Riflette e applica metodologie, algoritmi e modelli matematici per spiegare e comprendere fatti e fenomeni del mondo circostante, identificando le varie problematiche e traendo le opportune conclusioni. Acquisisce la capacità di comprendere i cambiamenti legati all'attività umana nella consapevolezza che ciascun cittadino ne è responsabile.</p>
	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e	Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della	Utilizza con consapevolezza le tecnologie della società

<p>COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>possibili usi. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	<p>comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>	<p>dell'informazione nel lavoro, nel tempo libero, nella comunicazione, reperendo, selezionando, valutando informazioni e nel contempo produce scambi comunicativi in rete.</p>
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</p>	<p>Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui. Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto. Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti. Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici. Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p>	<p>Organizza la giornata, progetta attività e valuta il proprio lavoro. Problematizza fatti, eventi, fenomeni e situazioni sottoposti alla propria osservazione. Sa individuare il senso globale e le informazioni principali dai fatti, utilizzando strategie adeguate agli scopi. Sa individuare informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e sa creare relazioni tra argomenti. Sa servirsi delle conoscenze apprese per correggere i propri errori</p>	<p>Persevera nell'apprendimento cercando sempre di superare gli ostacoli e organizza in modo responsabile il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni e dei propri bisogni sia a livello individuale che di gruppo. Ricerca opportunità stimolanti per conoscenze sempre nuove in un processo senza fine.</p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>Pone domande e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli</p>	<p>Partecipa in modo efficace e costruttivo alla vita sociale rispettando le regole, apportando un contributo alla risoluzione di conflitti, dimostrando originalità e spirito di iniziativa.</p>	<p>Vive in maniera responsabile la "Cittadinanza e la Costituzione" all'interno della famiglia, della scuola, quali comunità educanti, nei rapporti interpersonali e interculturali. Prende consapevolezza delle regole e le</p>

	<p>spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>	<p>Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti, patteggiando le proprie idee nel rispetto delle convenzioni democratiche.</p>	<p>rispetta come persona in grado di intervenire nella società sempre più diversificata, apportando il proprio contributo come cittadino europeo e del mondo.</p>
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni, con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p> <p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p>	<p>Progetta attività con spirito di iniziativa e consapevolezza dei limiti e dei vincoli che potrebbe incontrare.</p> <p>Sa esercitare un buon grado di autocontrollo per il raggiungimento di uno scopo.</p> <p>Sceglie e decide sulla base delle proprie aspettative e caratteristiche.</p>	<p>Pianifica, organizza e trasforma le idee in azioni concrete attraverso la creatività, l'innovazione e l'assunzione dei rischi.</p> <p>E' in grado di pianificare e condurre il proprio lavoro per raggiungere l'obiettivo.</p> <p>Si adatta ad ogni situazione avendo la consapevolezza del contesto in cui opera (scuola, famiglia, gruppi sociali, lavoro) e coglie le varie opportunità utilizzando in modo funzionale strumenti e tecnologie comprese quelle digitali.</p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi</p>	<p>Possiede la padronanza del proprio schema motorio e posturale e lo adatta alle variabili spaziali.</p> <p>Utilizza il linguaggio del corpo per esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico –musicali.</p> <p>Rispetta i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.</p> <p>Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori di varia natura.</p> <p>Esegue combinazioni timbriche con il corpo e con la voce.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive vari brani</p>	<p>Si avvicina al mondo-cultura (letteratura, pittura, scultura, teatro, cinema musica, danza...) in ambito scolastico ed extrascolastico. Accede e si confronta ad una pluralità di mezzi espressivi e/o artistici ad ampio raggio con la consapevolezza dell'importanza delle varietà di comunicazione.</p>

	<p>di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>musicali. Utilizza il linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi servendosi di molteplici tecniche, materiali e strumenti. Legge e descrive immagini e opere d'arte. Apprezza opere artigianali e artistiche provenienti anche da culture diverse.</p>	
--	---	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI SCUOLA DELL'INFANZIA	
		ABILITÀ	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Coglie la differenza tra la propria lingua e le altre. • Si confronta, discute con i pari e gli adulti utilizzando un linguaggio strutturalmente corretto. • Esterna stati d'animo, sentimenti, bisogni e descrive situazioni di vita. • Distingue la realtà dalla fantasia, racconta storie, ricerca rime e assonanze. • Formula domande pertinenti, fornisce risposte congrue all'argomento, rispetta i punti di vista altrui. • Individua gli elementi peculiari di una storia e li rielabora. • Coglie la differenza tra il disegno e il codice scritto, al quale si approccia con interesse e curiosità. • Si avvale di forme espressive nuove e di crescente complessità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Suoni e funzioni della lingua. • Codici linguistici: parola e immagine. • Connettivi logici e temporali. • Ascolto, narrazione, comunicazione e condivisione. • Lessico e vocabolario. • Espansione della frase. • Struttura fonetica della parola (fonemi). • Abbinamento fonema-grafema.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre la pluralità dei linguaggi utilizzando espressioni e frasi adeguate alla soddisfazione delle proprie necessità. • Giocando apprende nuovi vocaboli e il loro significato ed esegue semplici consegne. • Utilizza vocaboli appresi per salutare, ringraziare, denominare colori, oggetti e parti del corpo. • Conta da 1 a 10. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico e significati. • Comprensione orale (ascolto). • Comprensione scritta con supporti visivi. • Funzioni comunicative nei diversi ambiti: famiglia, scuola, ecc. • I numeri.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Motiva le proprie scelte, collabora con gli altri per raggiungere un obiettivo comune. • Acquisisce informazioni, fa collegamenti, utilizza dispositivi e materiali differenti. • Organizza il proprio tempo e spazio in modo proficuo. • Propone, applica strategie di memorizzazione e sintesi nel gioco e nelle attività. • È attento, mantiene lo stesso impegno e curiosità durante la realizzazione di un'attività e di un progetto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Punti deboli e di forza personali. • Regole sociali. • Strategie di ascolto e attenzione. • Strategie di collaborazione e partecipazione. • Schemi, simboli, mappe per immagini. • Strategie di memorizzazione. • Strategie di organizzazione.

		<ul style="list-style-type: none"> • Applica strategie di memorizzazione e sintesi. • Impiega gli apprendimenti acquisiti in situazioni nuove e in contesti differenti sia nel gioco sia nelle attività. • Usa di linguaggi diversi per interagire e descrivere situazioni, raccontare il proprio vissuto, esprimere i propri bisogni e sentimenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie per cogliere, interpretare collegamenti e relazioni. • Utilizzo e applicazioni degli apprendimenti.
--	--	---	--

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI SCUOLA INFANZIA	
		ABILITÀ	CONOSCENZA
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE, TENOLOGIA E INGEGNERIA	<p>NUMERO E SPAZIO Classificazione Seriazione Capacità di ordinare elementi in base a criteri diversi Confronto e valutazione delle quantità. Successione Misurazioni Utilizzo dei Simboli</p> <p>OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI Osservazione ed analisi della realtà circostante, di situazioni ed eventi Ciclicità Successione Mutamento Contemporaneità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ordina figure, oggetti ed elementi grafici secondo criteri diversi e considerando le relazioni spaziali. • Coglie differenze, somiglianze, relazioni tra oggetti, persone e fenomeni. • Riordina fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale: prima-durante-dopo, giorno-notte • Riconosce le figure geometriche. • Scopre, confronta analogie e differenze utili a raggruppare, classificare, seriare in base a forma, colore, dimensione. • Riconosce e utilizza il simbolo numerico per contare e registrare quantità, si avvicina alle prime forme di misurazione servendosi di schemi. • È curioso, pone domande sulle cose e la natura, ricerca soluzioni risolutive a problemi. • Amplia il proprio sapere esplorando e confrontando elementi della realtà circostante. • Ricerca, manipola materiali diversi come: stoffa, carta, cartone, das, terra, argilla, ecc., utilizzando tutti i sensi per realizzare manufatti. • Esplora i primi alfabeti multimediali e utilizza le nuove tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti spazio-temporali. • Concetti topologici. • Periodizzazione: giorni della settimana, mesi, stagioni. • Discriminare, ordinare, raggruppare. • Figure e forme geometriche. • Quantità. • Numerazione. • Classificazione. • Seriazione. • Elementi naturali. • Ambienti e natura. • Nuove tecnologie.
COMPETENZA	Uso di linguaggi diversi per interagire e	<ul style="list-style-type: none"> • È conscio delle proprie capacità, affronta con serenità ed entusiasmo esperienze nuove e di crescente complessità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Punti deboli e di forza personali. • Regole sociali. • Strategie di ascolto e attenzione.

PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	descrivere situazioni, raccontare il proprio vissuto, esprimere i propri bisogni e sentimenti	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisisce informazioni, fa collegamenti, utilizza dispositivi e materiali differenti. • Propone, applica strategie di memorizzazione e sintesi nel gioco e nelle attività. • Applica strategie di memorizzazione e sintesi. • Utilizza schemi, tabelle con simboli. • Impiega gli apprendimenti acquisiti in situazioni nuove e in contesti differenti sia nel gioco sia nelle attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie di collaborazione e partecipazione. • Schemi, simboli, mappe per immagini. • Strategie di memorizzazione. • Strategie di organizzazione. • Strategie per cogliere, interpretare collegamenti e relazioni. • Utilizzo e applicazioni degli apprendimenti.
---	---	---	---

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI SCUOLA INFANZIA	
		ABILITÀ	CONOSCENZA
<p style="text-align: center;">COMPETENZA DIGITALE</p> <p style="text-align: center;">COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	USO DI LINGUAGGI DIVERSI PER INTERAGIRE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e apre le icone. • Sa utilizzare la funzione touch. • Esegue semplici giochi didattici, guarda immagini e filmati. • Risolve problemi in modo creativo. • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> • LIM: potenzialità e funzioni principali. • Icone principali. • Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili). • Concetti topologici. • Semplici consegne verbali. • Conoscere linguaggio musicale o artistico in genere per interagire e descrivere situazioni, raccontare il proprio vissuto esprimere i propri bisogni e sentimenti
COMPETENZA IMPRENDITORIALE		<ul style="list-style-type: none"> • Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il corpo in situazioni espressive e comunicative • Comprendere e produrre messaggi corporei, sonori e visuali
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	Uso di linguaggi diversi per interagire e descrivere situazioni, raccontare il proprio	<ul style="list-style-type: none"> • È conscio delle proprie capacità, affronta con serenità ed entusiasmo esperienze nuove e di crescente complessità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Punti deboli e di forza personali. • Regole sociali. • Strategie di ascolto e attenzione.

	vissuto, esprimere i propri bisogni e sentimenti	<ul style="list-style-type: none"> • Motiva le proprie scelte, collabora con gli altri per raggiungere un obiettivo comune. • Impiega gli apprendimenti acquisiti in situazioni nuove e in contesti differenti sia nel gioco sia nelle attività. • Individua semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. • Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni: -individua le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; -costruisce brevi sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; -riformula un semplice testo a partire dalle sequenze. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie di collaborazione e partecipazione. • Schemi, simboli, mappe per immagini. • Strategie di memorizzazione. • Strategie di organizzazione. • Strategie per cogliere, interpretare collegamenti e relazioni. • Utilizzo e applicazioni degli apprendimenti.
--	--	---	---

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI SCUOLA INFANZIA	
		ABILITÀ	CONOSCENZA
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	SVILUPPO DELLE CAPACITA' RELAZIONALI SPERIMENTAZIONE DEL	<ul style="list-style-type: none"> • È autonomo e collaborativo nei giochi e nelle attività. • Riconosce la propria identità, supera la dipendenza dall'adulto, affronta e risolve i conflitti. • Esprime bisogni, stati d'animo e sentimenti con un linguaggio adeguato. • Riconosce di far parte di una famiglia. • Pone domande sulla propria storia personale e familiare. • Confronta le proprie tradizioni con le altre. • Interagisce e collabora con i compagni, partecipa alle conversazioni in modo pertinente e riferisce le proprie ragioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identità e caratteristiche personali. • Gruppo sociale: la scuola. • Tradizioni della famiglia e della comunità. • Regole di convivenza sociale. • Partecipazione e collaborazione costruttive. • Cooperazione e rispetto di regole di convivenza. • Diritti e doveri. • Regole per la sicurezza sociale e civica (a scuola, a casa, ecc.). • Usi e costumi del proprio territorio. • Usi e costumi di altre culture.

	<p>GIOCO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Argomenta, si confronta e coopera con gli altri per realizzare un fine comune. • Si relaziona con tutti i compagni senza distinzione. • Rispetta le norme condivise sulla sicurezza a scuola e a casa. • Riconosce e utilizza in autonomia gli spazi che conosce e che frequenta. • Individua e distingue chi è fonte di autorità e di responsabilità. • Rispetta le regole di comportamento nei diversi contesti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole di educazione stradale e ambientale.
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>SVILUPPO DELLE CAPACITA' RELAZIONALI</p> <p>SPERIMENTAZIONE DEL GIOCO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rafforza l'autostima e l'autonomia, diventando sempre più conscio delle proprie capacità e possibilità. • Porta a termine le consegne, pianifica, formula ipotesi risolutive autonomamente. • Accetta le frustrazioni, affronta le difficoltà, dà e chiede aiuto. • Esprime considerazioni personali con consapevolezza, cerca spiegazioni giungendo a conclusioni risolutive. • Raggiunge gli obiettivi, cerca la miglior soluzione cooperando e confrontandosi con gli altri. • Applica strategie di Cooperative Learning per migliorare gli apprendimenti propri e altrui. • Individua situazioni problematiche, cerca soluzioni singolarmente e in gruppo. • Sostiene le proprie idee, le trasforma in azione, diventando promotore di iniziative nel gioco e nell'attività. • Ricerca, pianifica e formula ipotesi risolutive. Organizza, descrive le fasi utili allo svolgimento di un'attività realizzata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Autostima e autonomia. • Collaborazione e disponibilità con l'adulto e con i pari. • Regole di convivenza sociale. • Strategie organizzative. • Pianificazione del tempo nel gioco e nell'attività. • Ruoli: rispetto e differenze.
<p>COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>SVILUPPO DELLE CAPACITA' RELAZIONALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collabora con gli altri. • Manifesta il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola,

<p style="text-align: center;">COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p style="text-align: center;">SPERIMENTAZIONE DEL GIOCO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni. • Partecipa attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni). Manifesta interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. Scambia giochi, materiali, ecc.... Collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. 	<p>vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usi e costumi del proprio territorio. • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli: famiglia, scuola, vicinato.
--	---	--	--

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI SUONI E COLORI – IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI SCUOLA INFANZIA	
<p style="text-align: center;">COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p style="text-align: center;">PERCEZIONE DEL CORPO NELLA SUA COMPLESSITÀ</p> <p style="text-align: center;">UTILIZZO DEL CORPO IN SITUAZIONI ESPRESSIVE E COMUNICATIVE</p> <p style="text-align: center;">COMPRESIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI CORPOREI, SONORI E VISUALI</p>	ABILITÀ	CONOSCENZA
		<ul style="list-style-type: none"> • Conosce la propria identità, riconosce le differenze. • È autonomo e ha cura del proprio corpo nell'igiene personale e nell'alimentazione. • Riconosce lo schema corporeo, lo rappresenta correttamente in situazioni statiche e dinamiche. • Consolida gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare e la lateralità). • Perfeziona la motricità globale e quella fine, coordina i movimenti utilizzando attrezzi. • Controlla i movimenti e la forza in riferimento a sé e agli altri. • Utilizza il linguaggio del corpo per esprimere le emozioni. • Si orienta nello spazio, coordina azioni motorie globali e segmentarie. • Sviluppa una buona coordinazione oculo-manuale. • Utilizzando la percezione sensoriale, riconosce e applica i riferimenti spazio-temporali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Corporeità: schema corporeo, differenze di genere, parti del corpo, emozioni. • Identità personale • Motricità globale. • Motricità fine. • Coordinazione motoria. • Educazione alla salute: sicurezza, igiene personale e alimentazione. • Regole di gioco (individuale e di gruppo). • Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica, manipolazione ecc. • Tecniche di rappresentazione grafica e di espressione artistica. • Gioco simbolico. • Materiali: funzione e applicazione. • Corrispondenza suono/movimento. • Colori (utilizzo primari, secondari, terziari, sfumature, contrasti e assonanze).

		<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa a giochi individuali e di gruppo, rispettando e applicando le regole di gioco e della sicurezza. • Riproduce avvenimenti di vita personale sperimentando strumenti e tecniche grafico-pittoriche differenti • Migliora il gusto estetico, incontra, apprezza, riproduce opere d'arte, visitando mostre e beni artistici. • Utilizza il colore con crescente padronanza e creatività, esprimendo le proprie emozioni. • Esplora ciò che lo circonda con attenzione e curiosità. • Prova interesse, piacere nei confronti di spettacoli e attività teatrali e di drammatizzazione. • Si interessa ad attività di ascolto e produzione musicale, utilizzando vari strumenti nelle loro diverse applicazioni. • Esprime le capacità sonoro -espressive, rappresentative utilizzando le varie tecniche e l'immaginazione. • Organizza il proprio lavoro, sceglie i materiali più corrispondenti alle attività da svolgere e alle sue preferenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Funzione comunicativa dei messaggi non verbali. • Linguaggi multimediali.
<p style="text-align: center;">COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p style="text-align: center;">UTILIZZO DEL CORPO IN SITUAZIONI ESPRESSIVE E COMUNICATIVE</p> <p style="text-align: center;">COMPrensione E PRODUZIONE DI MESSAGGI CORPOREI, SONORI E VISUALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione comunicando con il proprio corpo. • Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Linguaggio del corpo (mimica/gestualità) più completo e significativo. • Elementi essenziali per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi • Principali forme di espressione artistica. • Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte.

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende le informazioni essenziali di una esposizione e lo scopo. • Formula domande pertinenti di spiegazione e approfondimento durante o dopo l'ascolto. • Comprende consegne e istruzioni. • Espone in modo autonomo un tema affrontato in classe 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali elementi della comunicazione. • Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi, descrittivi e poetici. • Principali connettivi logici.
	LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Sfrutta le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per avere un'idea del testo. • Ricerca informazioni in testi di diversa natura per scopi pratici o conoscitivi. – • Legge testi narrativi e descrittivi, realistici e fantastici, distinguendo l'invenzione dalla realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura con diverse tecniche: silenziosa, espressiva ad alta voce.
	SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Produce semplici testi scritti di vario genere legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura • Esprime per iscritto esperienze, emozioni e stati d'animo. • Produce testi ortograficamente corretti rispettando i segni di punteggiatura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali strutture grammaticali della lingua italiana
	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende, utilizza ed arricchisce il lessico di base in modo appropriato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico adeguato ai vari contesti.
	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza e classifica gli elementi fondamentali della lingua. • Utilizza in modo appropriato il dizionario. • Presta attenzione alle conoscenze ortografiche e le applica correttamente 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le strutture sintattiche delle frasi semplici e complesse, le parti del discorso, o categorie lessicali, aspetti morfologici, sintattici e testuali.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	ASCOLTO E PARLATO		<ul style="list-style-type: none"> • Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la

		<ul style="list-style-type: none"> • Sa interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. 	<p>variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. • Tradurre semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LEGGERE E COMPRENDERE	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza testi argomentativi e di studio con tabelle a doppia entrata 	<ul style="list-style-type: none"> • Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite
COMPETENZA DIGITALE	OSSERVARE E RIFLETTERE	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Interagisce in forma scritta, anche digitale, per esprimere informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Ricava informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti • Utilizzare i dizionari 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici,
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	LEGGERE E COMPRENDERE ASCOLTO E PARLATO OSSERVARE E RIFLETTERE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa applicare comportamenti idonei riguardo la tutela del patrimonio culturale, monumentale ed ambientale, il riciclo dei materiali, l'igiene personale e la scelta di una alimentazione solidale ed eco-sostenibile 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere quali comportamenti sono corretti riguardo la tutela del patrimonio culturale, monumentale ed ambientale, il riciclo dei materiali, l'igiene personale e la scelta di una alimentazione solidale ed eco-sostenibile
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Formula e condivide proposte e regole di lavoro e di gioco. • Formula ipotesi di soluzione di problematiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi di una procedura. Modalità di decisione riflessiva.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	OSSERVARE E RIFLETTERE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle) 	<ul style="list-style-type: none"> • Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, ricerche da testi o da internet

DISCIPLINA: Inglese

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. • Identifica il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti (scuola, vacanze, hobbies..). • Comprende testi brevi e semplici accompagnati da supporti visivi (cartoline, messaggi posta elettronica, lettere personali, storie per bambini...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base su argomenti di vita quotidiana: capi di abbigliamento, il corpo e il viso, le città, i luoghi pubblici, posizione degli oggetti e delle persone nello spazio, la valuta inglese, gli animali selvatici, azioni, stati d'animo, professioni.
	PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con scambi di semplici informazioni inerenti alla sfera personale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole grammaticali fondamentali: verbo essere/ avere, risposte brevi, pronomi, terza persona singolare, ordine delle parole nella struttura della frase, frasi interrogative e negative, uso dei verbi do e can, plurale regolare e irregolare, uso dello articolo the a/an, aggettivi possessivi, uso Present Simple e uso Present Continuous....
	LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Formula domande e risposte ricavate dal testo letto. • Ricava le informazioni principali del testo letto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Corretta pronuncia di un repertorio di parole e di frasi memorizzate di uso comune. • Uso del dizionario bilingue. • Vari tipi di testo riguardanti gli aspetti del proprio vissuto
	SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive semplici frasi di uso quotidiano: messaggi, biglietti, brevi lettere personali, inviti e semplici testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Messaggi brevi, biglietti, lettere informali e semplici testi
	RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Coglie i rapporti di significato tra parole ed espressioni in contesti familiari. • Coglie gli elementi strutturali delle frasi Role play 	<ul style="list-style-type: none"> • La struttura della frase
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	COMPRENDERE PER ESEGUIRE	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce con scambi di semplici informazioni inerenti alla sfera personale 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole grammaticali fondamentali e lessico relativo al proprio vissuto
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN	OSSERVARE E INDIVIDUARE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva fatti e fenomeni partendo dalla propria esperienza quotidiana manipolando materiali per 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		<ul style="list-style-type: none"> coglierne proprietà e qualità. • Effettua misure utilizzando unità di misura arbitrarie e convenzionali • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Descrivere fatti o cose del proprio quotidiano.
COMPETENZA DIGITALE	PRODURRE ED ELABORARE DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizza strumenti tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	ACQUISIRE ED INTERPRETARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... • Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati • Motiva le proprie scelte 	<ul style="list-style-type: none"> • A partire da un compito dato, recuperare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ACQUISIRE ED INTERPRETARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Attua forme di comportamento rispettose verso sé stesso, gli altri e l'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i ruoli e rispettare gli altri e sé stesso
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	VALUTARE E PIANIFICARE	<ul style="list-style-type: none"> • Pianifica e organizza il proprio lavoro per portare a termine semplici progetti e iniziative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Finalità Contesto Ruoli e loro funzione • Strumenti Fasi del compito
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	OSSERVARE E LEGGERE	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e legge le immagini • Guarda e osserva con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali forme di espressione artistica Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca

DISCIPLINA: Storia – Geografia - Educazione Civica

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO /NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
	STORIA		
	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • Ricava da fonti di diverso tipo informazioni e conoscenze su aspetti del passato presenti nel proprio territorio 	<ul style="list-style-type: none"> • Le tracce storiche del proprio territorio • I diversi tipi di fonte storica
	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Sa leggere una carta storico – geografica relativa alla civiltà affrontata • Usa cronologie e carte storico – geografiche per rappresentare le conoscenze 	<ul style="list-style-type: none"> • Le periodizzazioni (durata, ciclicità, linearità, lustro...) • La linea del tempo
	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • Usa correttamente il sistema di misura occidentale del tempo (avanti Cristo – dopo Cristo) – • Sa elaborare rappresentazioni sintetiche delle 	<ul style="list-style-type: none"> • Il mondo greco antico. - La civiltà etrusca. - La civiltà romana. - Il cristianesimo. - La crisi dell'impero

COMPETENZA
PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI
IMPARARE A IMPARARE

	società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.	romano e le invasioni barbariche. - I popoli che i romani chiamavano "barbari"
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Ricava e produce informazioni da varie fonti, consulta testi di vario genere cartacei e digitali. - Espone con coerenza conoscenze e concetti appresi. Usa il linguaggio tipico della disciplina. 	<ul style="list-style-type: none"> Tabelle, grafici, mappe concettuali e cognitive.
GEOGRAFIA		
ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> Si orienta nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando i punti cardinali. Osserva il territorio italiano attraverso strumenti indiretti (filmati, fotografie....). 	<ul style="list-style-type: none"> Paesaggi geografici- fisici, con particolare attenzione a quelli italiani
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> Localizza sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche e amministrative 	<ul style="list-style-type: none"> Paesaggi naturali e antropici dell'Italia (uso umano del territorio). Tipi di carte. Orientarsi sul planisfero e sul globo per localizzare la posizione dell'Italia.
PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> Individua, conosce e descrive gli elementi fisici e antropici caratterizzanti i principali paesaggi italiani, individuando gli elementi di particolare valore ambientale e culturale 	<ul style="list-style-type: none"> Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: migrazioni, clima, territorio...
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> Individua problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale proponendo soluzioni idonee nel contesto vicino 	<ul style="list-style-type: none"> Le regioni italiane
EDUCAZIONE CIVICA		
IDENTITÀ PERSONALE	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i concetti di diritto/dovere, libertà, responsabilità, cooperazione. Promuovere la gestione dei rifiuti urbani, in particolare la raccolta differenziata. (ed. all'ambiente) Favorire il corretto uso delle risorse idriche ed energetiche. (ed. all'ambiente) Identificare fatti e situazioni in cui viene offesa la dignità della persona e dei popoli 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscenza di sé e degli altri Il proprio ruolo in contesti diversi (scuola, famiglia, gruppo dei pari...) Comportamenti igienicamente corretti e atteggiamenti alimentari sani. La raccolta differenziata. L'importanza dell'acqua. Organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti dell'uomo
DIRITTI E DOVERI	<ul style="list-style-type: none"> Pratica forme di utilizzo e riciclaggio dei materiali. Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi d'acqua e di energia 	<ul style="list-style-type: none"> Comportamenti igienicamente corretti e atteggiamenti alimentari sani. La raccolta differenziata.

			<ul style="list-style-type: none"> • L'importanza dell'acqua
	IDENTITA' E APPARTENENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa a momenti educativi formali ed informali (mostre pubbliche, progetti, occasioni o ricorrenze della comunità, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive e uscite didattiche). 	<ul style="list-style-type: none"> • Norme per rispettare l'ambiente. La raccolta differenziata, riciclaggio. Le più importanti norme di sicurezza. • Valorizzazione del patrimonio ambientale, storico e culturale. I servizi del territorio (biblioteca, giardini pubblici...).
	PARTECIPAZIONE E AZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Applica le norme di sicurezza stradale, di rispetto dell'ambiente e sicurezza in genere 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le norme che regolano i diversi aspetti della sicurezza
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	COMPRENDERE PER RIFERIRE	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora approfondimenti e ricerche relative agli argomenti studiati • Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi sentiti in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande stimolo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del dizionario. Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche. ☒ Comprendere il tema e i contenuti essenziali di un racconto e di un'esposizione (diretta o trasmessa) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare le comunicazioni dell'insegnante. Comprendere le consegne.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	USARE LE CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Assume atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati
COMPETENZA DIGITALE	RICERCARE	<ul style="list-style-type: none"> • Visiona immagini, opere artistiche, documentari. • Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare notizie per documentare argomenti di studio
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ACQUISIRE ED INTERPRETARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	IL PENSIERO CRITICO	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie 	<ul style="list-style-type: none"> • Contesto Ruoli e loro funzione Strumenti Fasi del compito
COMPETENZA	OSSERVARE PER CREARE ED	<ul style="list-style-type: none"> • Segue spettacoli per bambini con buon interesse 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprezzare spettacoli di vario tipo,

IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	ESPRIMERE	partecipando alle vicende dei personaggi.	opere d'arte e musicali, saper esprimere semplici giudizi, seguendo il proprio gusto personale.
--	-----------	---	---

DISCIPLINA: Matematica – Scienze - Tecnologia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEO. TEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	MATEMATICA		
	NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> • Legge, scrive e confronta numeri naturali e decimali. • Opera cambi per valore con i numeri. • Opera con le quattro operazioni, stima il risultato e valuta l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o all'uso della calcolatrice. • Individua multipli e divisori di un numero. • Utilizza semplici potenze come semplificazione di moltiplicazioni • Opera con le frazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri naturali e decimali - Valore posizionale delle cifre entro il milione - Algoritmo quattro operazioni con i numeri naturali e decimali. - Multipli e divisori. - Potenze numeri naturali. - Criteri di divisibilità. - Frazioni proprie, improprie apparenti, complementari, equivalenti. - Frazioni decimali. - Percentuali.
	SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> • Individua i diversi enti geometrici in vari contesti. • Riproduce una figura in base ad una descrizione utilizzando strumenti opportuni (riga, squadra, carta quadrettata, software). • Utilizza il piano cartesiano per localizzare punti e figure geometriche. • Costruisce e utilizza modelli materiali nello spazio e nel piano. • Riconosce figure ruotate, traslate e riflesse. • Riproduce in scala una figura assegnata (utilizzando per es. La carta quadrettata). • Determina il perimetro di una figura 	<ul style="list-style-type: none"> • Enti geometrici fondamentali: il punto, la retta, il piano e lo spazio (figure bidimensionali e tridimensionali). • Angolo: misura e confronto - Elementi di triangoli e quadrilateri. • Ingrandimento e riduzione in scala. • Calcolo di perimetro e area di triangoli e quadrilateri
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le nozioni di media aritmetica, di moda, di frequenza e di percentuale. • Rappresenta relazioni e dati in situazioni significative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Frequenza, media, moda. – Percentuale • Grafici: a barre, aerogrammi, ideogrammi. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. • Utilizzare le principali misure (lunghezza, peso, capacità, superficie, valore monetario, tempo) in situazioni significative. • Operare conversioni all'interno di ogni unità di misura (multipli e sottomultipli). • Risolvere problemi anche con diverse strategie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unità di misure convenzionali: (lunghezza, peso, capacità, superficie, valore monetario, tempo). • La compravendita. - grandezze equivalenti. • Tecniche risolutive per situazioni problematiche con compravendita, frazioni, percentuali, perimetri ed aree. • Rappresentazione del percorso risolutivo scelto per una situazione /problema.
SCIENZE		
OGGETTI MATERIALI E TRASFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta i concetti fisici fondamentali, in particolare peso, forza, magnetismo, energia. • Usa semplici attenzioni di risparmio energetico a scuola e a casa. 	<ul style="list-style-type: none"> • I principali elementi dell'Universo (galassie, stelle, Sole). - I movimenti della Terra - I movimenti della Luna. - Le forze della Terra (gravità, attrito, magnetismo...). - Energia: concetto, fonti energetiche rinnovabili e non, catene di energie., risparmio energetico
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Realizza attraverso giochi col corpo i moti conosciuti. • Descrive l'attività di ricerca in testi di vario tipo (orali, scritti, immagini, disegni, mappe.. 	<ul style="list-style-type: none"> • I principali elementi dell'universo (galassie, stelle, Sole). • I movimenti della Terra e della Luna
L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> • Ha consapevolezza della struttura del corpo umano con i suoi sistemi ed apparati. • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico e la salute umana 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere come è organizzato il nostro corpo attraverso il funzionamento di diversi organi e apparati (es. app. respiratorio, digerente, circolatorio, locomotore....) • Osservare comportamenti, rispettosi del proprio corpo
TECNOLOGIA		
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Manipola diversi tipi di materiali utilizzando anche strumenti diversi. • Distingue le proprietà di alcuni materiali. • Utilizza semplici applicazioni informatiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati della osservazione, attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, 	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli

		<p>volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafica di oggetti esaminati sviluppando il senso delle proporzioni. Funzionamento di un oggetto. 	<p>strumenti e i materiali necessari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti
	INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di semplici tecniche di manutenzione e di decorazione. • Realizzazione di manufatti di uso comune, seguendo semplici istruzioni. • Smontaggio e rimontaggio di un semplice oggetto ed analisi delle sue componenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Saper rappresentare la realtà fenomeni e oggetti tecnologici mediante disegno a mano libera e/o con strumentazione digitale, schizzi
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	LEGGERE BE COMPRENDERE	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da testi in genere, guide d'uso o istruzioni di montaggio e costruisce tabelle, grafici o schemi 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e comprensione di istruzioni. • Descrivere fenomeni scientifici
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
COMPETENZA DIGITALE	OSSERVARE E DESCRIVERE	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca dati per ricavare informazioni per costruire rappresentazioni (tabelle e grafici). 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet e i social, regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...)
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	LEGGERE PER ESEGUIRE	<ul style="list-style-type: none"> • Individua semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. • Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ACQUISIRE ED INTERPRETARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali. • L'uso delle risorse
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	ASCOLTARE PER AGIRE	<ul style="list-style-type: none"> • Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.

		<p>risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di decisione riflessiva.
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p>CONOSCERE E COLLOCARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. • Colloca in linee del tempo diacroniche e sincroniche l'evoluzione e le trasformazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Collegare fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa

DISCIPLINA: Arte e Immagine – Musica - Educazione Fisica				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO /NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO		
		ABILITA'	CONOSCENZE	
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	ARTE E IMMAGINE			
	ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare i singoli elementi del linguaggio visuale in modo espressivo e personale. • Saper usare gli elementi del linguaggio visuale per costruire forme e messaggi visivi elementari. • Saper realizzare mescolanze e gradazioni cromatiche a partire dai colori primari, dal bianco e dal nero. • Saper produrre messaggi visivi con l'uso di tecniche e materiali diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali) 	
	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere le tecniche artistiche. • Saper osservare e analizzare un'opera d'arte attraverso i criteri suggeriti dagli elementi del linguaggio visuale, mettendola in relazione con gli elementi dello specifico contesto storico e culturale 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (filmati, videoclip ecc). 	
	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> • Individua in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprendere il messaggio e la funzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'opera pittorica e architettonica nelle diverse civiltà (egizia, greca e romana). • L'opera pittorica moderna 	
	MUSICA			
	FRUIZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le componenti antropologiche della musica: contesti, pratiche sociali e funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre ed analizza gli strumenti musicali in uso presso le civiltà studiate 	<p>in relazione alla loro fonte. Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di vario genere.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.
PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Esprime graficamente la posizione e il valore delle note mediante sistemi di notazione convenzionale. • Utilizza il pentagramma per inserirvi note e valori. • Riconosce, legge e scrive le figure di valore, le relative pause, le note sul pentagramma, la chiave e la frazione musicale. • Utilizza le risorse espressive della voce nella lettura, nella recitazione e nel canto. • Sa cantare brani da solo e in gruppo curando sempre più l'intonazione, il ritmo e l'espressività 	<ul style="list-style-type: none"> • Le figure di valore e le relative pause (semibreve, minima con il punto, minima, semiminima, croma). • Sistema di notazione convenzionale. • Il pentagramma, la chiave di violino, la frazione musicale. • Conoscenza delle modalità adeguate per cantare (respirazione, controllo, ascolto...). - Esecuzione di brani vocali da soli e in gruppo
EDUCAZIONE FISICA		
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E TEMPO.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza e coordinare diversi schemi motori e posturali combinati tra loro sia in forma successiva che simultanea. • Esegue movimenti precisati, adattati a situazioni esecutive sempre più complesse • Riconosce e valuta traiettorie, distanze e successioni temporali 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi e percorsi comprendenti schemi motori di base e complessi. • Regole dei giochi proposti.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO ESPRESSIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. • Assume e controlla in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere Il linguaggio dei gesti individuali e di squadra. • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco proposte rispettando le regole
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • Applica modalità esecutive nelle attività di gioco-sport 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi, regole e modalità esecutive di alcune discipline sportive.
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. • Assume comportamenti rispettosi dell'igiene, della salute e della sicurezza proprie e altrui 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il rapporto alimentazione – benessere, esercizio fisico – benessere - Principali regole di sicurezza - Nozioni essenziali di anatomia e fisiologi
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare e distinguere suoni e rumori nella realtà circostante e riprodurli con la voce e il disegno <ul style="list-style-type: none"> • Produzione creativa e per imitazione di fatti sonori ed eventi musicali di vario genere con la voce, il corpo e il disegno

<p>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p>	<p>ASCOLTO E PARLATO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; cerca somiglianze e analogie tra i suoni 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione creativa e per imitazione di fatti sonori ed eventi musicali di vario genere con la voce, il corpo, gli oggetti e gli strumenti.
<p>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</p>	<p>NUMERARE E SPERIMENTARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; • Conoscere le diverse forme di notazione analogiche o codificate;
<p>COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>RICERCARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, riprodurre e classificare alcuni suoni, individuandone le caratteristiche e la fonte. esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica; 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere con il corpo e le immagini
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</p>	<p>COMPRENDERE PER ESEGUIRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare e distinguere suoni e rumori nella realtà circostante e riprodurli con la voce il disegno e il corpo • Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione creativa e per imitazione di fatti sonori ed eventi musicali di vario genere con la voce, il corpo e il disegno • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE LE INFORMAZIONI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>PROGETTARE E PIANIFICARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Improvvisa ed segue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti • Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) o rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. • Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).

SCUOLA SECONDARIA DI 1^ GRADO

DISCIPLINA: Italiano			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Prende la parola negli scambi comunicativi rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale • Ascolta testi di vario tipo, mostrando di saperne cogliere le informazioni significative in base allo scopo, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente • Riferire oralmente su un argomento di studio esplicitando lo scopo e presentandolo in modo chiaro 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere testi di vario tipo, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.
	LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Legge in modo espressivo testi di vario tipo, cogliendone l'argomento e le informazioni principali, ricavandone le informazioni implicite ed esplicite. • Conosce ed applica le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione di un testo 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e cominciare a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.
	SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce ed applica le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione di un testo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.
	RIFLESSIONE SULLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali • Riconosce l'organizzazione logico- sintattica della frase. • Riconoscere in un testo le parti del discorso, le categorie lessicali e i loro tratti grammaticali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico- sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.

COMPETENZA MULTILINGUISTICA	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta testi di vario tipo, mostrando di saperne cogliere le informazioni significative in base allo scopo, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo. 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e comprendere testi di vario tipo, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni, l'intenzione dell'emittente.
	LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> Legge in modo espressivo testi di vario tipo, cogliendone l'argomento e le informazioni principali, ricavandone le informazioni implicite ed esplicite. 	<ul style="list-style-type: none"> Leggere testi di vario tipo e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.
	RIFLESSIONI SULLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce l'organizzazione logico-sintattica della frase. Riconosce in un testo le parti del discorso, le categorie lessicali e i loro tratti grammaticali. 	<ul style="list-style-type: none"> Padroneggiare e applicare le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta e comprende testi di vario tipo, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione: durante l'ascolto (presa di appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive, segni convenzionali) e dopo l'ascolto (rielaborazione degli appunti, esplicitazione delle parole chiave, ecc.).
	LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> Legge e comprende il linguaggio matematico 	<ul style="list-style-type: none"> Leggere e interpretare varie tipologie testuali
	SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> Spiegare il procedimento seguito, anche in forma scritta 	<ul style="list-style-type: none"> Applicare le conoscenze acquisite per la risoluzione dei problemi
	RIFLESSIONE SULLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> Applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico matematico-scientifico 	<ul style="list-style-type: none"> Padroneggiare e applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico matematico-scientifico
COMPETENZA DIGITALE	ASCOLTO E PARLATO LETTURA SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione Scrivere testi digitali, anche come supporto all'esposizione orale. 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce e utilizza le principali funzionalità dei software più comuni Utilizza la rete in modo autonomo e responsabile
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	ASCOLTO E PARLATO LETTURA SCRITTURA RIFLESSIONE SULLA	<ul style="list-style-type: none"> Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione 	<ul style="list-style-type: none"> Prendere decisioni adattate al tempo e al luogo Utilizzare e conoscere i mezzi di comunicazione in relazione agli obiettivi Usare il pensiero computazionale

	LINGUA	i significati dei testi e per correggere i propri scritti. <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare il pensiero computazionale 	
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ASCOLTO E PARLATO LETTURA SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. 	<ul style="list-style-type: none"> Riferire oralmente su un argomento di studio operando scelte lessicali adatte alla situazione e al contesto
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	ASCOLTO E PARLATO LETTURA SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> Pianifica e organizza il proprio lavoro anche in base alla realizzazione di semplici progetti Effettua valutazioni tenendo conto del contesto in cui si opera Adatta strategie di problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> Produrre idee e progetti creativi Pianificare e organizzare il lavoro individuale e collettivo Adattare strategie di problem solving
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	ASCOLTO E PARLATO LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> Individua trasformazioni nelle varie culture Utilizza le conoscenze per comprendere i problemi del mondo e sviluppare atteggiamenti critici 	<ul style="list-style-type: none"> Effettuare confronti tra le culture diverse, evidenziandone differenze e analogie Conoscere gli aspetti fondamentali del patrimonio culturale italiano e dell'umanità

DISCIPLINA: Storia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	USO DELLE FONTI ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Conosce procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, biblioteche e archivi Usa fonti di diverso tipo Seleziona e organizza le informazioni Costruisce mappe spazio temporali Produce testi utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse Argomenta utilizzando il linguaggio specifico 	<ul style="list-style-type: none"> Produrre informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e organizzarle in testi. Comprendere testi storici e rielaborarli con un personale metodo di studio. Esporre oralmente le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	USO DELLE FONTI ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Esponde le conoscenze apprese utilizzando il linguaggio specifico della disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere testi storici e rielaborarli con un personale metodo di studio.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	USO DELLE FONTI ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Legge, interpretare e costruisce semplici grafici e tabelle; Rielabora e trasforma testi 	<ul style="list-style-type: none"> Organizzare le informazioni (ordinando, confrontando e collegando le conoscenze in maniera logica e coerente)

<p align="center">COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>USO DELLE FONTI ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. • Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. • Esporre oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.
<p align="center">COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p>	<p>USO DELLE FONTI ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa strategie di studio e di memorizzazione; • Organizza e seleziona fonti e procedure utili al proprio apprendimento; • Confronta le informazioni provenienti da fonti diverse, selezionandole a seconda del proprio scopo 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e usare modalità di studio (tecniche di memorizzazione, lettura e studio); • Reperire informazioni da varie fonti; • Seleziona le conoscenze adeguate al compito;
<p align="center">COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>USO DELLE FONTI ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile • Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali. • Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. • Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.
<p align="center">COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>USO DELLE FONTI ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collega le informazioni nuove ad alcune già possedute; • Correla conoscenze di diverse aree costruendo semplici collegamenti; utilizzando metodologie adeguate 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare le conoscenze e le abilità storiche per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.
<p align="center">COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p>USO DELLE FONTI ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui popoli e civiltà, in modo da esprimere valutazioni e opinioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e saperli mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE CIVICA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> • CODICI DI COMPORTAMENTO IN CONTESTI DIVERSI • LA COSTITUZIONE E GLI ORGANI DELLO STATO • SVILUPPO SOSTENIBILE • CITTADINANZA DIGITALE 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende il sistema dei diritti e dei doveri che fonda le nostre democrazie ed è base per costruire la consapevolezza dei giovani cittadini • Assume comportamenti legali e rispettosi della legge • Sviluppa la capacità di comunicare e discutere, di argomentare in modo corretto, di comprendere i punti vista e le argomentazioni altrui • Prende consapevolezza dei problemi dell'ambiente e assumere atteggiamenti di salvaguardia e tutela • Tutela il patrimonio storico e culturale del proprio paese • Conosce e rispettare le culture altrui • Analizza, confronta e valuta criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni, e contenuti digitali • Crea e gestisce l'identità digitale • Rispetta i dati e le identità altrui 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i principi fondamentali della Costituzione • Comunicare, discutere e argomentare comprendendo i punti di vista e le argomentazioni altrui • Conoscere, rispettare e tutelare il patrimonio storico ambientale e culturale • Analizzare e valutare l'affidabilità delle fonti e delle informazioni digitali
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	<ul style="list-style-type: none"> • CODICI DI COMPORTAMENTO IN CONTESTI DIVERSI • LA COSTITUZIONE E GLI ORGANI DELLO STATO • SVILUPPO SOSTENIBILE • CITTADINANZA DIGITALE 	<ul style="list-style-type: none"> • Espone argomenti di studio e interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti 	<ul style="list-style-type: none"> • Esporre e argomentare con lessico specifico
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	<ul style="list-style-type: none"> • CODICI DI COMPORTAMENTO IN CONTESTI DIVERSI • LA COSTITUZIONE E GLI ORGANI DELLO STATO • SVILUPPO SOSTENIBILE • CITTADINANZA DIGITALE 	<ul style="list-style-type: none"> • Prende consapevolezza dei problemi dell'ambiente e assumere atteggiamenti di salvaguardia e tutela 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli obiettivi dell'Agenda 2030
COMPETENZA DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> • CODICI DI COMPORTAMENTO IN CONTESTI DIVERSI • LA COSTITUZIONE E GLI ORGANI DELLO STATO • SVILUPPO SOSTENIBILE • CITTADINANZA DIGITALE 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza, confronta e valuta criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni, e contenuti digitali • Interagisce attraverso varie tecnologie digitali ed individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare lo strumento digitale per ricercare e selezionare le informazioni con pensiero critico
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	<ul style="list-style-type: none"> • CODICI DI COMPORTAMENTO IN CONTESTI DIVERSI • LA COSTITUZIONE E GLI ORGANI DELLO STATO • SVILUPPO SOSTENIBILE 	<ul style="list-style-type: none"> • E' consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse 	<ul style="list-style-type: none"> • Adottare modi di vita legali e responsabili

	<ul style="list-style-type: none"> • CITTADINANZA DIGITALE 		
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	<ul style="list-style-type: none"> • CODICI DI COMPORTAMENTO IN CONTESTI DIVERSI • LA COSTITUZIONE E GLI ORGANI DELLO STATO • SVILUPPO SOSTENIBILE • CITTADINANZA DIGITALE 	<ul style="list-style-type: none"> • Adotta atteggiamenti inclusivi verso i compagni e la società in generale 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i concetti di base riguardante gli individui, i gruppi, la parità e la non discriminazione sociale e culturale
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • CODICI DI COMPORTAMENTO IN CONTESTI DIVERSI • LA COSTITUZIONE E GLI ORGANI DELLO STATO • SVILUPPO SOSTENIBILE • CITTADINANZA DIGITALE 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali • Confronta le opinioni personali con quelle altrui 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. • Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	<ul style="list-style-type: none"> • CODICI DI COMPORTAMENTO IN CONTESTI DIVERSI • LA COSTITUZIONE E GLI ORGANI DELLO STATO • SVILUPPO SOSTENIBILE • CITTADINANZA DIGITALE 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e acquisisce una prospettiva italiana ed europea preparandosi a divenire cittadini del mondo 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le istituzioni dello Stato, dell'Unione Europea e degli organismi internazionali (l'Unione Europea e delle Nazioni Unite)

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> • TEMPO E SPAZIO • PAESAGGIO ANTROPICO E PAESAGGIO NATURALE • ORIENTAMENTO NELLO SPAZIO FISICO E NELLO SPAZIO RAPPRESENTATO 	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala • Legge e interpreta vari tipi di carte geografiche • Consolida il concetto di regione geografica applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche • Applicare il concetto di regione geografica in modo adeguato
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	<ul style="list-style-type: none"> • TEMPO E SPAZIO • PAESAGGIO ANTROPICO E PAESAGGIO NATURALE • ORIENTAMENTO NELLO SPAZIO FISICO E NELLO SPAZIO RAPPRESENTATO 	<ul style="list-style-type: none"> • Coglie analogie e differenze storiche-linguistiche-geografiche tra i popoli e le regioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le caratteristiche storiche, linguistiche e geografiche dei popoli e delle regioni
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN	<ul style="list-style-type: none"> • TEMPO E SPAZIO • PAESAGGIO ANTROPICO E PAESAGGIO NATURALE 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizza grafici, tabelle, mappe, utilizza immagini da telerilevamento come supporto allo studio della geografia 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizza grafici, tabelle, mappe utilizzando scale di riduzione;

SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	<ul style="list-style-type: none"> • ORIENTAMENTO NELLO SPAZIO FISICO E NELLO SPAZIO RAPPRESENTATO 		
COMPETENZA DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> • TEMPO E SPAZIO • PAESAGGIO ANTROPICO E PAESAGGIO NATURALE • ORIENTAMENTO NELLO SPAZIO FISICO E NELLO SPAZIO RAPPRESENTATO 	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza programmi multimediali per orientarsi nello spazio • Rielaborare mappe, disegni anche con l'uso di strumenti digitali
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	<ul style="list-style-type: none"> • TEMPO E SPAZIO • PAESAGGIO ANTROPICO E PAESAGGIO NATURALE • ORIENTAMENTO NELLO SPAZIO FISICO E NELLO SPAZIO RAPPRESENTATO 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi italiani, europei e degli altri continenti, anche in relazione della loro evoluzione storico-politico-economica 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare l'evoluzione storico-politico-economica dei vari Paesi
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	<ul style="list-style-type: none"> • TEMPO E SPAZIO • PAESAGGIO ANTROPICO E PAESAGGIO NATURALE 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le diversità e le identità culturali in Italia, in Europa e nel mondo 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e confrontare le diversità culturali
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • TEMPO E SPAZIO • PAESAGGIO ANTROPICO E PAESAGGIO NATURALE • ORIENTAMENTO NELLO SPAZIO FISICO E NELLO SPAZIO RAPPRESENTATO 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto geografico di riferimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere opinioni personali sugli argomenti geografici studiati
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	<ul style="list-style-type: none"> • TEMPO E SPAZIO • PAESAGGIO ANTROPICO E PAESAGGIO NATURALE • ORIENTAMENTO NELLO SPAZIO FISICO E NELLO SPAZIO RAPPRESENTATO 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta e confronta alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo • Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali • Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale. • Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi europei e degli altri continenti, anche in relazione alla loro evoluzione storico-politico-economica.

LINGUE COMUNITARIE: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
<p style="text-align: center;">COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p style="text-align: center;">COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p>	ASCOLTO E PARLATO LETTURA SCRITTURA RIFLESSIONI SULLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. • Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. • Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. • Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. • Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce la struttura e le caratteristiche fondamentali del testo • Progetta, pianifica ed espone un testo orale • Possiede il lessico adeguato a comunicare in modo adeguato • Padroneggia diverse modalità di lettura: ad alta voce, silenziosa, espressiva. •
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Legge testi riguardanti istruzioni per l'uso e il montaggio di un oggetto 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline. • Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative.
COMPETENZA DIGITALE	RIFLESSIONI SULLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • Trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline con l'uso di strumenti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, manipolare e riorganizzare i dati presenti in un dispositivo digitale • Utilizzare i software più conosciuti come ausilio nell'apprendimento delle lingue.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	LETTURA RIFLESSIONI SULLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. • Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole dell'ascolto attivo • Lavorare in coppia e in piccoli gruppi sia in classe che a casa.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare codici fondamentali della comunicazione orale e principali scopi della comunicazione orale (informare, persuadere, dare istruzioni).
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	ASCOLTO E PARLATO LETTURA SCRITTURA RIFLESSIONI SULLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper trovare soluzioni a problemi semplici relativi ad argomenti noti

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p>ASCOLTO E PARLATO LETTURA SCRITTURA RIFLESSIONI SULLA LINGUA</p>	<ul style="list-style-type: none">• Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.• Rileva analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere gli aspetti fondamentali, i diversi usi, costumi e tradizioni dei paesi e culture oggetti di studio.
--	---	--	--

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	RELAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretare i testi ed esprimere relazioni logiche e matematiche Analizzare e capire il testo di un problema e sapere applicare le opportune strategie e tecniche risolutive
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	RELAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. Utilizza termini tecnici anche in inglese. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il linguaggio matematico e saper utilizzare in modo appropriato termini specifici anche in lingua straniera Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	NUMERO	<ul style="list-style-type: none"> Padroneggia il calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Numeri naturali, razionali, relativi - calcolo letterale – le equazioni
	SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le tecniche di riproduzione delle figure sul piano e nello spazio Saper rappresentare oggetti e figure piane e tridimensionali Saper calcolare le aree e il volume di figure solide.
	RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpretare e usare le formule per esprimere le proprietà e le relazioni Conoscere e usare il piano cartesiano per rappresentare le relazioni e le funzioni empiriche
COMPETENZA DIGITALE	NUMERO	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza software per inserire formule e fare calcoli 	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire operazioni con algoritmi scritti e fogli di calcolo
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	RELAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio utilizza i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio).
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	RELAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. 	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare e confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze assolute e delle frequenze relative.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE	RELAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le proprietà delle principali figure piane, saperle rappresentare sul piano e nello spazio • Confrontare dati al fine di prendere decisioni.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	RELAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni ricavate da tabelle • In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti.

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA MULTILINGUISTICA	FISICA E CHIMICA BIOLOGIA ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA	<ul style="list-style-type: none"> • Si documenta e valuta le informazioni e la loro coerenza. Spiega il ragionamento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. • Utilizza e interpreta il linguaggio scientifico e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper interpretare i testi ed esprimere relazioni logiche e matematiche • Conoscere il linguaggio scientifico e saper utilizzare in modo appropriato termini specifici anche in lingua straniera
COMPETENZA IN MATEMATICA, SCIENZE, TENOLOGIA E INGEGNERIA	FISICA E CHIMICA	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite. • Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i concetti chimici e fisici fondamentali. • Conoscere le grandezze fisiche e le reazioni chimiche. • Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva.
	BIOLOGIA		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le somiglianze e le differenze del funzionamento delle diverse specie di viventi. • Comprendere il senso delle grandi classificazioni, riconoscere nei fossili indizi per ricostruire nel tempo le trasformazioni dell'ambiente fisico, la successione e l'evoluzione delle specie.
	SCIENZE DELLA TERRA		<ul style="list-style-type: none"> • Sa ricostruire i movimenti della Terra e riconosce i principali tipi di rocce
COMPETENZA DIGITALE	FISICA E CHIMICA BIOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Condurre ricerche selezionando le fonti 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i motori di ricerca e utilizzare la rete in modo responsabile

	ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA		
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	FISICA E CHIMICA BIOLOGIA ASTRONOMIA E SCIENZE DELLA TERRA	<ul style="list-style-type: none"> • È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. • Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. • Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare esperienze quali ad esempio: in coltivazioni e allevamenti, osservare la variabilità in individui della stessa specie. • Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. • Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA			
COMPETENZA IMPRENDITORIALE			
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	BIOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il funzionamento macroscopico dei viventi e collegarlo al modello cellulare (collegando per esempio: la respirazione con la respirazione cellulare, l'alimentazione con il metabolismo cellulare, la crescita e lo sviluppo con la duplicazione delle cellule, la crescita delle piante con la fotosintesi). • Sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione. Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sensibili. • Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Prevedere, Immaginare e Progettare	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue e utilizza fonti di diverso tipo, cerca, raccoglie ed elabora informazioni, usa ausili, formula ed esprime argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. • Comprende il pensiero critico e la capacità di valutare informazioni e di servirsene. • Comprende messaggi orali, di iniziare, sostenere e concludere conversazioni e di leggere, comprendere e redigere testi, a livelli diversi di padronanza in diverse 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i principali tipi di interazione verbale, delle caratteristiche principali di diversi stili e registri della lingua • Leggere e interpretare testi ricavandone informazioni utili al proprio lavoro

		lingue, a seconda delle esigenze individuali.	
COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA	Vedere, Osservare e Sperimentare	<ul style="list-style-type: none"> • Applica i principi e i processi matematici/ tecnologici di base nel contesto quotidiano, nella sfera domestica e lavorativa, nonché segue e vaglia concatenazioni di argomenti. • Svolge un ragionamento matematico/ tecnologico, comprende le prove e comunica in linguaggio matematico/tecnologico, oltre a saper usare i sussidi appropriati, tra i quali i dati statistici e i grafici, nonché comprende gli aspetti matematici/tecnologici della digitalizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri, misure e strutture, operazioni fondamentali e presentazioni matematiche/tecnologiche di base, comprensione dei termini e dei concetti matematici/tecnologici
COMPETENZA DIGITALE	Vedere, Osservare e Sperimentare	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza, accede a, filtra, valuta, crea programma e condivide contenuti digitali; utilizza le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali; è in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi. • Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti; comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione; • Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Intervenire, Trasformare e Produrre	<ul style="list-style-type: none"> • Mostra una capacità di pensiero critico e abilità integrate di risoluzione dei problemi, capacità di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità, al processo decisionale a tutti i livelli, da quello locale e nazionale al livello europeo e internazionale. • E' in grado di accedere ai mezzi di comunicazione sia tradizionali sia nuovi, di interpretarli criticamente e di interagire con essi, nonché di comprendere il ruolo e le funzioni dei media nelle società democratiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze: concetti e fenomeni di base riguardanti gli individui, i gruppi, le organizzazioni lavorative, la società, l'economia e la cultura. Conoscenza delle vicende contemporanee nonché l'interpretazione critica dei principali eventi della storia nazionale, europea e mondiale, degli obiettivi, dei valori e delle politiche dei movimenti sociali e politici oltre che dei sistemi sostenibili, in particolare dei cambiamenti climatici e demografici a livello globale e delle relative cause. • Comprensione dei valori comuni dell'Europa, espressi nell'articolo 2 del trattato sull'Unione europea e nella Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea.

<p style="text-align: center;">COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p>	<p>Prevedere, Immaginare e Progettare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • E' consapevole delle proprie capacità, si concentra e gestisce la complessità, riflette criticamente e prende decisioni; • È in grado di imparare e di lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma, di organizzare il proprio apprendimento e di perseverare, di saperlo valutare e condividere, di cercare sostegno quando opportuno e di gestire in modo efficace la propria carriera e le proprie interazioni sociali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle proprie strategie di apprendimento preferite, delle proprie necessità di sviluppo delle competenze e di diversi modi per sviluppare le competenze e per cercare le occasioni di istruzione, formazione e carriera, o per individuare le forme di orientamento e sostegno disponibili. Conoscenza degli elementi che compongono una mente, un corpo e uno stile di vita salutari
<p style="text-align: center;">COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>Prevedere, Immaginare e Progettare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Applica immaginazione, pensiero strategico e riflessione critica nella risoluzione dei problemi in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione. • Mobilita risorse (umane e materiali) e mantiene il ritmo dell'attività. • Assume decisioni finanziarie relative a costi e valori. • È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e capire gli approcci di programmazione e gestione dei progetti, in relazione sia ai processi sia alle risorse. • Comprendere l'economia, nonché le opportunità e le sfide sociali ed economiche cui vanno incontro le organizzazioni o la società. • Conoscere i principi etici e le sfide dello sviluppo sostenibile ed essere consapevoli delle proprie forze e debolezze
<p style="text-align: center;">COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</p>	<p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <p>Intervenire, trasformare e produrre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. • Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. • Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.

DISCIPLINA: SCIENZE MOTORIE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
<p align="center">COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p align="center">COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p>	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>1. Conoscere le capacità coordinative e condizionali.</p> <p>2a. Conoscere regole e caratteristiche dell'attività.</p> <p>2b. Fase di sviluppo della disponibilità variabile.</p> <p>3a. Conoscere le caratteristiche de gesti tecnici;</p> <p>4a. Sviluppo prerequisiti;</p> <p>4b. Tecnica di orientamento</p>	<p>1a. Utilizza efficacemente le proprie capacità in condizioni facili e normali di esecuzione. Coordina e combina in forma simultanea schemi motori diversi</p> <p>1b. Valuta traiettorie e parabole, velocità, distanze, ritmi esecutivi anche in situazioni complesse di gioco.</p> <p>2a) Nelle esercitazioni, in giochi presportivi utilizza l'esperienza motoria per risolvere situazioni note;</p> <p>2b) Negli sport e in situazioni ambientali diversi, in contesti problematici, non solo in ambito sportivo, ma anche in esperienza di vita quotidiana, utilizza l'esperienza motoria per risolvere situazioni nuove o inusuali</p> <p>3a. Organizzar il proprio movimento nello spazio in relazione agli altri e agli attrezzi;</p> <p>3b. Adatta le proprie azioni a quelle dei compagni e degli avversari;</p> <p>3c. Differenzia gli spostamenti del gruppo nello spazio;</p> <p>3d. Rivede correttamente l'andamento e il risultato di un'azione: 1) muovendosi in anticipo 2) leggendo correttamente i gesti degli avversari 3) prevedendo e anticipando le azioni dei compagni e degli avversari.</p> <p>4a. Si orienta senza carta,</p> <p>4b. Legge la carta e si orienta con ausili specifici.</p>	<p>1. Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione di gesti tecnici dei vari sport.</p> <p>2. Saper utilizzare l'esperienza motoria per risolvere situazioni nuove o inusuali.</p> <p>3. Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.</p> <p>4. Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso mappe, bussole</p>
<p align="center">COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE, TENOLOGIA E INGEGNERIA</p>	<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR PLAY.</p> <p>1a. Conoscere e confrontare le caratteristiche dei diversi giochi e sport;</p>	<p>1a. Gestisce in modo consapevole abilità specifiche riferite a situazioni tecniche e tattiche negli sport individuali e di squadra: si muove in modo utile anche utilizzando tecniche; si muove in modo efficace utilizzando gesti tecnici e schemi di gioco;</p> <p>1b. Riproduce e modifica nuove forme di movimento;</p>	<p>1. Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche delle varianti.</p>

<p>COMPETENZA DIGITALE</p> <p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</p>	<p>2a. Conoscere tecniche tattiche dei giochi sportivi.</p> <p>2b. Conoscere tecniche relazionali.</p> <p>3. Conoscere gli elementi tecnici e i regolamenti degli sport praticati.</p> <p>4. Conoscere I principi del normale vivere civile.</p>	<p>1c. Risolve in forma originale e creativa un determinato problema motorio e sportivo.</p> <p>2a. Rispetta le regole in un gioco di squadra, svolge un ruolo attivo utilizzando al meglio le proprie abilità tecniche e tattiche.</p> <p>2b. Stabilisce corretti rapporti interpersonali e mette in atto comportamenti operativi e organizzativi all'interno del gruppo.</p> <p>3a. Riconosce falli e infrazioni di gioco; 3b. Arbitra le partite e svolge il ruolo di giudice nelle diverse competizioni; 3c. Rispetta le regole e i giochi praticati.</p> <p>4a. Coopera nel gruppo confrontandosi lealmente anche in competizione; 4b. Interagisce positivamente con gli altri valorizzando le diversità. 4c. Rispetta il codice deontologico dello sportivo (fair play).</p>	<p>2. Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositivi alle scelte della squadra.</p> <p>3. Conoscere a applicare il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o giudice.</p> <p>4. Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro sia in caso di vittoria che di sconfitta.</p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p> <p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p>SALUTE BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.</p> <p>1a. Classificazione delle capacità motorie; 1b. Individuare collegamenti e relazioni. 1c. Livelli di sviluppo e metodi, tecniche di sviluppo delle capacità motorie. 1d. Riflettere e valutare le proprie capacità motorie.</p> <p>2a. Il linguaggio del corpo;</p> <p>2b. Conoscere la metodologia per migliorare le capacità motorie e applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento;</p> <p>3. Spazi e attrezzi</p> <p>4a. Le precauzioni e i rischi;</p>	<p>1a. Utilizza linguaggi specifici; 1b. Utilizza consapevolmente piani di lavoro razionali per l'incremento delle capacità condizionali e coordinative secondo i propri livelli di maturazione, sviluppo e apprendimento. 1c. Esegue prove, allenamenti, verifiche.</p> <p>1d. Percepisce i sintomi della fatica.</p> <p>2a. Modula e distribuisce il carico motorio-sportivo secondo i giusti parametri fisiologici e rispettare le pause di recupero; 2b. Applica tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento;</p> <p>3. Utilizza un modo responsabile gli spazi e gli attrezzi.</p> <p>4a. Adotta comportamenti responsabili verso i compagni, in tutte le situazioni anche inusuali prevedendone i rischi.</p>	<p>1. Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.</p> <p>2. Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.</p> <p>3. Saper disporre utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.</p>

	4b. Elementari nozioni di primo soccorso.	4b. Adotta tecniche di base di primo soccorso.	4. Sapere adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.
--	---	--	---

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA MULTILINGUISTICA	ESPRIMERSI E COMUNICARE OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. • Legge e commenta criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. • Legge e interpreta un'immagine o un'opera collocandola nel giusto contesto storico 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il linguaggio appropriato per analizzare e descrivere beni culturali, immagini statiche e multimediali.
COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> • Organizza e classifica in modo corretto le informazioni geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione del pensiero logico- scientifico che gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.
COMPETENZA DIGITALE	ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> • Sceglie le tecniche e i linguaggi più adeguati a realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le tecnologie della comunicazione
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	ESPRIMERSI E COMUNICARE OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurativa (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale. • Legge e interpreta un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati ed i valori estetici, storici e sociali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio

			territorio e l'importanza della sua tutela conservazione.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	ESPRIMERSI E COMUNICARE COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa Ideare e progettare elaborati applicando correttamente le tecniche espressive e produrre messaggi visivi originali • È consapevole dell'importanza del patrimonio artistico e museale nella società odierna 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la terminologia specifica dell'arte • Conoscere le diverse espressioni dell'arte, pittura, scultura, architettura nel tempo • Tecniche multimediali
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> • Legge un'opera d'arte e comprenderne il significato • Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storico-artistici, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio • Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	LETTURA ED USO DEL LINGUAGGIO MUSICALE	<ul style="list-style-type: none"> • Esegue con attenzione lo svolgersi di un brano musicale; 	<ul style="list-style-type: none"> • Padronanza della lingua italiana per descrivere in modo critico opere d'arte musicali;
		<ul style="list-style-type: none"> • Attribuisce il brano che ascolta a un particolare genere o epoca storica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.
		<ul style="list-style-type: none"> • Impiega i concetti teorici del linguaggio musicale e dei suoi sistemi rappresentativi (le notazioni). 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare e riconoscere, anche stilisticamente, i più importanti elementi costitutivi del discorso musicale
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	COMUNICARE E INTERPRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa una consapevolezza plurilingue ed una sensibilità interculturale
COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	COMPRESIONE E USO DEL LINGUAGGIO MUSICALE	<ul style="list-style-type: none"> • Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. • Sviluppa un'idea musicale in un evento musicale sempre più ricco e originale; 	<ul style="list-style-type: none"> • Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici.

COMPETENZA DIGITALE	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare semplici combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le opportunità offerte dagli strumenti digitali
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	ESPRIMERSI E COMUNICARE OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> • Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere vari generi musicali • Attività corale • Pratica strumentale
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa attivamente alla realizzazione di esperienze musicali, sia strumentali che vocali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Corretto uso della voce e dello strumentario didattico; • Brani strumentali di diverso genere/stile di media difficoltà;
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	ESPRIMERSI E COMUNICARE COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> • Usa vari sistemi di notazione, codificati e non, per la produzione di brani musicali. • È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempi semplici e composti con gruppi ritmici irregolari. • Modalità e tonalità. Centri di gravità. • Cenni di armonia e composizione.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende e valuta eventi, materiali e opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali 	<ul style="list-style-type: none"> • La musica nelle diverse epoche storiche • Conoscere i diversi generi musicali

DISCIPLINA: RELIGIONE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEOTEMATICO	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA MULTILINGUISTICA	LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere nelle informazioni storico-religiose delle diverse fonti un'opportunità di crescita e di maturazione personali
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E	I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<ul style="list-style-type: none"> • È aperto alla sincera ricerca della verità, sa interrogarsi sul trascendente e sa porsi domande di senso cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'originalità della speranza cristiana in risposta al bisogno di salvezza della condizione

CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA IMPRENDITORIALE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA CULTURALE			umana nella sua fragilità, finitezza ed esposizione al male.
		<ul style="list-style-type: none"> • Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti per relazionarsi in maniera armoniosa con sé stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi specifici che connotano la risposta della Bibbia ai più grossi interrogativi, confrontandoli con quelli delle principali religioni non cristiane
	IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • A partire dal contesto in cui vive, l'alunno sa interagire con persone di religione differente, sviluppando una capacità di accoglienza, confronto e dialogo 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare alcune categorie fondamentali per la comprensione della fede ebraico-cristiana (rivelazione, messia, risurrezione, salvezza...) con quelle delle altre religioni.
DIO E L'UOMO LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i linguaggi espressivi della fede, ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo, imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale 	<ul style="list-style-type: none"> • Decifrare la matrice biblica delle principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche, architettoniche ...) italiane ed europee. 	