

ISTITUTO COMPRENSIVO TORGIANO-BETTONA

Dalle COMPETENZE ai TRAGUARDI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA O LINGUA D'ISTRUZIONE			
COMPETENZA FINE GRADO	N°	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO
	1	<p>Usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende enunciati, racconta le proprie esperienze ed emozioni. Adotta un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni comunicative.</p>	<p>Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni</p>	<p>Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	1	<p>19 Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, formula ipotesi sui significati. I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<p>32 Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. ITALIANO</p>	<p>42 Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. ITALIANO</p>
	2	<p>20 Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<p>33 Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. ITALIANO</p>	<p>44 Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. ITALIANO</p>
	3	<p>21 Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p>	<p>34 Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando</p>	<p>47 Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.</p>

		I DISCORSI E LE PAROLE	strategie di lettura adeguate agli scopi. ITALIANO	ITALIANO
4	22 Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. I DISCORSI E LE PAROLE	38 Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. ITALIANO	50 Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità). Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. ITALIANO	
5	23 Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. I DISCORSI E LE PAROLE	39 Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. ITALIANO	52 Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. ITALIANO	
6	24 Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. I DISCORSI E LE PAROLE	41 Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi. ITALIANO	54 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 i significati dei testi e per correggere i propri scritti. ITALIANO	
7		40 È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). ITALIANO		
8	4 Riflette, si confronta, discute con	80	122	

		gli adulti e con gli altri bambini e comincia e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. IL SÉ E L'ALTRO	Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. STORIA	Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. MATEMATICA
	9	1 Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. IL SÉ E L'ALTRO	136 Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. SCIENZE	124 Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). MATEMATICA
	10			125 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. MATEMATICA
	11		157 Utilizza 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). ARTE E IMMAGINE	165 Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato. ARTE E IMMAGINE
	12			191 Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.

				TECNOLOGIA
--	--	--	--	-------------------

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE			
	N°	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO
COMPETENZA FINE GRADO	2	Scopre la presenza di lingue diverse. Riconosce e sperimenta la pluralità di linguaggi	È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
TRAGUARDI DI COMPETENZA	1	23 Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. I DISCORSI E LE PAROLE	40 È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). ITALIANO	53 Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo ITALIANO
	2		55 Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. INGLESE	60 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. INGLESE
	3		56 Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. INGLESE	61 Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. INGLESE
	4		57 Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in	62 Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. INGLESE

			scambi di informazioni semplici e di routine. INGLESE	
	5			69 Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. FRANCESE
	6			71 Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. FRANCESE
	7		58 Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. INGLESE	73 Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante FRANCESE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA			
	N°	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO
COMPETENZA FINE GRADO	3	Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri e con le prime misurazioni	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.
TRAGUARDI DI COMPETENZA	1	25 Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta	107 Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.	118 Si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.

		quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA	MATEMATICA
2			114 Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. MATEMATICA	121 Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. MATEMATICA 122 Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. MATEMATICA
3			115 Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. MATEMATICA	125 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. MATEMATICA
4	30 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 altre quantità. LA CONOSCENZA DEL MONDO		116 Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). MATEMATICA	120 Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. MATEMATICA
5				123 Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. MATEMATICA
6			117 Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha	127 Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità. MATEMATICA

		imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. MATEMATICA	
	7	119 Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. SCIENZE	144 Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico. SCIENZE
	8	130 Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. SCIENZE	138 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. SCIENZE
	9	181 Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. TECNOLOGIA	186 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. TECNOLOGIA
	10	112 Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. MATEMATICA	188 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. TECNOLOGIA
	11	110 Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).	

			MATEMATICA	
	12			90 Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. STORIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DIGITALI			
	N°	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO
COMPETENZA FINE GRADO	4	Esplora le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.
TRAGUARDI DI COMPETENZA	1	24 Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. I DISCORSI E LE PAROLE	33 Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. ITALIANO	44 Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. ITALIANO
	2		34 Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. ITALIANO	
	3		83 Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. STORIA	86 Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. STORIA

	4		82 Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. STORIA	104 Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. GEOGRAFIA
			98 Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). GEOGRAFIA	
	5		158 È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) ARTE E IMMAGINE	162 Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. ARTE E IMMAGINE
	6			165 Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato. ARTE E IMMAGINE
	7	14 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. IMMAGINI, SUONI, COLORI	183 Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. TECNOLOGIA	190 Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. TECNOLOGIA
8	29 Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. LA CONOSCENZA DEL MONDO	185 Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. TECNOLOGIA	192 Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.	

			TECNOLOGIA
	9		137 Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE			
	N°	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO
COMPETENZA FINE GRADO	5	Si cimenta nelle prime azioni di ricerca e organizzazione delle informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e di nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo
TRAGUARDI DI COMPETENZA	1	22 Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. I DISCORSI E LE PAROLE	34 Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. ITALIANO	
	2		35 Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. ITALIANO	46 Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. ITALIANO
	3		38	54 Padroneggia e applica in situazioni diverse le

		<p>Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>ITALIANO</p>	<p>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.</p> <p>ITALIANO</p>
4	<p>23 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>I DISCORSI E LE PAROLE</p>		<p>67 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.</p> <p>INGLESE</p>
5			<p>75 Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare. FRANCESE</p>
6		<p>80 Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p> <p>STORIA</p>	<p>87 Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi.</p> <p>STORIA</p>
7	<p>6 Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p> <p>IL SÉ E L'ALTRO</p>	<p>81 Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.</p> <p>STORIA</p>	
8			<p>86</p>

			Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. STORIA
9		82 Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. STORIA	
10		83 Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. STORIA	
11	31 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. LA CONOSCENZA DEL MONDO	98 Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). GEOGRAFIA	103 Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. GEOGRAFIA
12		111 Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici MATEMATICA	120 Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. MATEMATICA
13		137 Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. SCIENZE	
14			144 Ha curiosità e interesse verso i principali

			problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico. SCIENZE
15			156 Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica. MUSICA
16		157 L'alunno utilizza 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). ARTE E IMMAGINE	162 Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. ARTE E IMMAGINE
17			164 Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. ARTE E IMMAGINE
18			174 Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. EDUCAZIONE FISICA
19		183 Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. TECNOLOGIA	
20			187 Conosce i principali processi di trasformazione

			di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. TECNOLOGIA
	21		191 Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE			
	N°	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO
COMPETENZA FINE GRADO	6	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.
TRAGUARDI DI COMPETENZA	1	4 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. IL SÉ E L'ALTRO	32 Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. ITALIANO	42 Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. ITALIANO
		2 Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. IL SÉ E L'ALTRO		

	2	<p>1 Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>IL SÉ E L'ALTRO</p>	<p>57 Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazione semplici e di routine.</p> <p>INGLESE</p>	
	3	<p>5 Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>IL SÉ E L'ALTRO</p>	<p>79 Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</p> <p>STORIA</p>	<p>90 Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.</p> <p>STORIA</p>
	4		<p>101 Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p> <p>GEOGRAFIA</p>	
			<p>102 Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.</p> <p>GEOGRAFIA</p>	
	5		<p>135 Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p> <p>SCIENZE</p>	
	6		115	

			Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. MATEMATICA	
7	28 Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. LA CONOSCENZA DEL MONDO	130 Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. SCIENZE	142 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. SCIENZE	
8	8 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. IL CORPO E IL MOVIMENTO 9 Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche	166 Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. EDUCAZIONE FISICA	175 Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. EDUCAZIONE FISICA	
		171 Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. EDUCAZIONE FISICA	176 Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. EDUCAZIONE FISICA	

	corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. IL CORPO E IL MOVIMENTO	172 Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. EDUCAZIONE FISICA	178 È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune. EDUCAZIONE FISICA
		170 Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. EDUCAZIONE FISICA	177 Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. EDUCAZIONE FISICA
9		185 Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. TECNOLOGIA	193 Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. TECNOLOGIA
10		149 Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti; MUSICA	154 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, utilizzando anche sistemi informatici. MUSICA
11		158 È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). ARTE E IMMAGINE	163 Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'			
COMPETENZA FINE GRADO	N°	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO
		7	Esprime in modo creativo la sua originalità e il suo spirito d'iniziativa. Comincia a riconoscere la reciprocità e l'interazione con gli altri.	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
TRAGUARDI DI COMPETENZA	1	22 Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. I DISCORSI E LE PAROLE	35 Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. ITALIANO	43 Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. ITALIANO
		23 Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. I DISCORSI E LE PAROLE		
	2		41 Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi. ITALIANO	
3			58 Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante	68 Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere. INGLESE

			chiedendo eventualmente spiegazioni. INGLESE	
	4		80 Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. STORIA	
	5		98 Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie); GEOGRAFIA	
	6		111 Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. MATEMATICA	
	7		114 Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. MATEMATICA	127 Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità. MATEMATICA
	8		115 Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. MATEMATICA	125 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.

				MATEMATICA
	9		130 Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. SCIENZE	140 Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti. SCIENZE
	10		137 Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. SCIENZE	
	11		184 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. TECNOLOGIA	193 Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. TECNOLOGIA
	12	1 Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare,	168 Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come	173 È consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. EDUCAZIONE FISICA

	confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. IL SÉ E L'ALTRO	orientamento alla futura pratica sportiva. EDUCAZIONE FISICA	178 È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune. EDUCAZIONE FISICA
13		148 Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. MUSICA	154 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, utilizzando anche sistemi informatici. MUSICA
14		149 Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. MUSICA	152 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. MUSICA
15	14 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. IMMAGINI, SUONI, COLORI	157 Utilizza 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). ARTE E IMMAGINE	161 Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - A			
COMPETENZA FINE GRADO	N°	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO
	8 a	Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro. Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e la fruizione di opere d'arte	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.	Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.
TRAGUARDI DI COMPETENZA	1		34 Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. ITALIANO	
	2		35 Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. ITALIANO	
	3		59 Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera. INGLESE	
	4	6 Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente	77 Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. STORIA	91 Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di

	voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. IL SÉ E L'ALTRO		aperture e confronti con il mondo antico. STORIA
	26 Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. LA CONOSCENZA DEL MONDO		
5		79 Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. STORIA	92 Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. STORIA
6		84 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. STORIA	93 Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. STORIA
7	27 Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. LA CONOSCENZA DEL MONDO		94 Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. STORIA
8			95 Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati. STORIA
9		97	104

		<p>Utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>GEOGRAFIA</p>	<p>Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.</p> <p>GEOGRAFIA</p>
	10	<p>98 Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p> <p>GEOGRAFIA</p>	
	11	<p>101 Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p> <p>GEOGRAFIA</p>	<p>106 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.</p> <p>GEOGRAFIA</p>
	12	<p>102 Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.</p> <p>GEOGRAFIA</p>	<p>105 Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.</p> <p>GEOGRAFIA</p>
	13	<p>111 Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>MATEMATICA</p>	
			141

	14			<p>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.</p> <p>SCIENZE</p>
	15		<p>129 Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>SCIENZE</p>	<p>143 Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.</p> <p>SCIENZE</p>
	16	<p>15 Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica.</p> <p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p>		<p>155 Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.</p> <p>MUSICA</p>
	17		<p>160 Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</p> <p>ARTE E IMMAGINE</p>	<p>163 Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.</p> <p>ARTE E IMMAGINE</p>
	18			<p>164 Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.</p>

				ARTE E IMMAGINE
--	--	--	--	-----------------

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - B		
COMPETENZA FINE GRADO	N°	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO
		8 b	Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità. Inizia a riflettere e confrontarsi con diversità culturali che lo circondano.	Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.
TRAGUARDI DI COMPETENZA	1			42 Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. ITALIANO
	2		36 Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. ITALIANO	
	3		40 È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). ITALIANO	
	4		59	66 Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione

			<p>Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p> <p>INGLESE</p>	<p>e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.</p> <p>INGLESE</p>
5	<p>5 Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>IL SÉ E L'ALTRO</p>	<p>79 Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</p> <p>STORIA</p>	<p>90 Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.</p> <p>STORIA</p>	
6	<p>3 Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>IL SÉ E L'ALTRO</p>	<p>84 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.</p> <p>STORIA</p>		
7		<p>102 Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.</p> <p>GEOGRAFIA</p>		
8		<p>159 Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</p> <p>ARTE E IMMAGINE</p>	<p>163 Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di</p>	

				immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. ARTE E IMMAGINE
	9	7 Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. IL SÉ E L'ALTRO	160 Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. ARTE E IMMAGINE	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - C			
	N°	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO
COMPETENZA FINE GRADO	8 c	Si esprime e comunica utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente: drammatizzazione, musica, disegno, pittura, attività manipolative.	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali.	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali.
TRAGUARDI DI COMPETENZA	1	16 Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. IMMAGINI, SUONI, COLORI	146 Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. MUSICA	
	2		148 Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. MUSICA	154 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, utilizzando anche sistemi informatici. MUSICA
	3	17	149	152

		Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. IMMAGINI, SUONI, COLORI	Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. MUSICA	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. MUSICA
4	18 Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. IMMAGINI, SUONI, COLORI	151 Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. MUSICA	153 Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. MUSICA	
5			162 Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. ARTE E IMMAGINE	
6	14 Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. IMMAGINI, SUONI, COLORI	157 Utilizza 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). ARTE E IMMAGINE	161 Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi. ARTE E IMMAGINE	
7	11 Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	167 Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.		

		IL CORPO E IL MOVIMENTO	EDUCAZIONE FISICA	
	8	13 Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. IMMAGINI, SUONI, COLORI	168 Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. EDUCAZIONE FISICA	
	9	10 Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. IL CORPO E IL MOVIMENTO	169 Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. EDUCAZIONE FISICA	174 Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. EDUCAZIONE FISICA
	10	12 Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. IL CORPO E IL MOVIMENTO	170 Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. EDUCAZIONE FISICA	173 È consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. EDUCAZIONE FISICA
	11		172 Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. EDUCAZIONE FISICA	