



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FESR)



Ministero dell'Istruzione

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "SALVO D'ACQUISTO"

20835 MUGGIO' - Via F.lli Cervi 3/A - tel. 039 740426 - Fax 039 747167 - C.M. MBIC89100G - C.F. 94581640151

sito web: www.icdacquistemuggio.edu.it - e-mail mbic89100g@istruzione.it - pec mbic89100g@pec.istruzione.it

Scuole dell'infanzia: "Collodi" 039792005 - "Rodari" 039733371 - Scuole primarie: "De Gasperi" 039792715 - "Negri" 039740426

Scuola secondaria di primo grado "D'Acquisto" Tel. ' 039740426

Curricolo d'Istituto

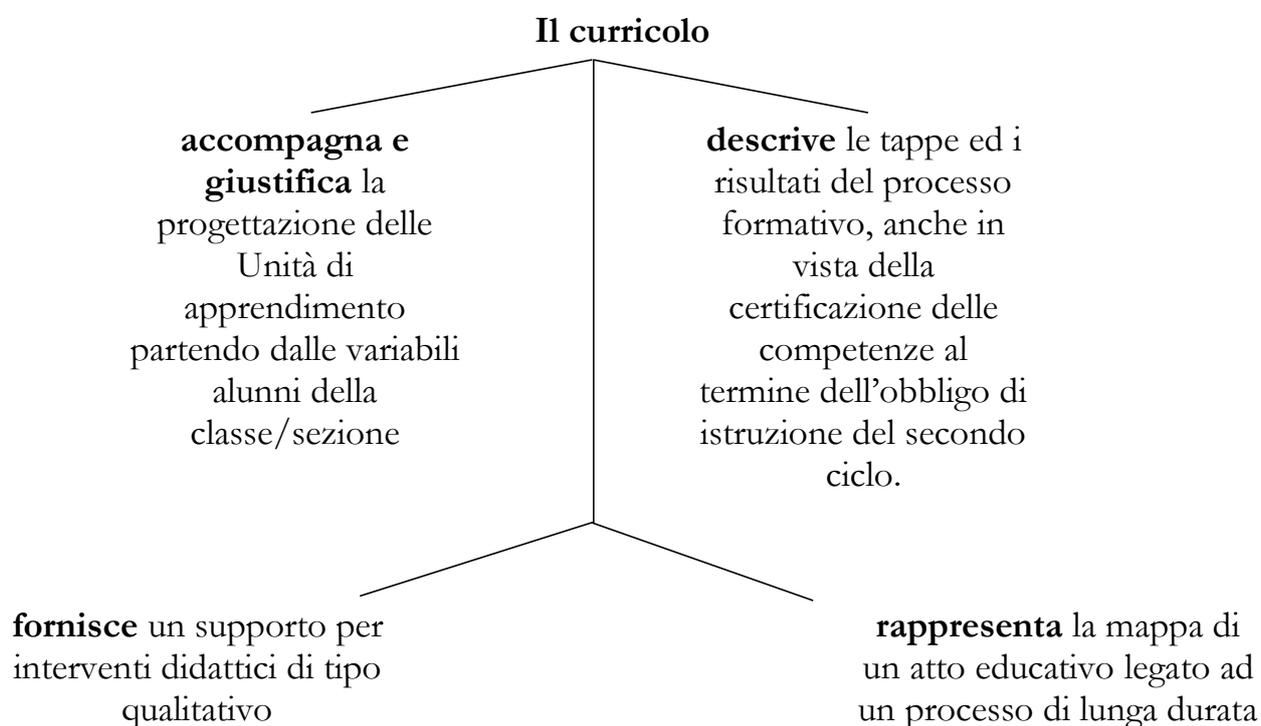


LEGGERE ED UTILIZZARE IL CURRICOLO DI ISTITUTO

Il curricolo d'Istituto si colloca nel quadro della proposta culturale e pedagogica che emerge dalle Indicazioni stesse, di cui si presuppone una conoscenza approfondita, non solo per le parti disciplinari che interessano di più ciascun docente, ma anche per la parte generale che contiene il quadro teorico in cui il processo di insegnamento/apprendimento si inserisce.

La scuola finalizza il curricolo alla maturazione delle competenze previste nel profilo dello studente al termine del primo ciclo, fondamentali per la crescita personale e per la partecipazione sociale, e che saranno oggetto di certificazione.

Sulla base dei traguardi fissati a livello nazionale, spetta all'autonomia didattica delle comunità professionali progettare percorsi per la promozione, la rilevazione e la valutazione delle competenze. Particolare attenzione deve essere posta a come ciascun alunno mobilita e orchestra le proprie risorse – conoscenze, abilità, atteggiamenti, emozioni – per affrontare efficacemente le situazioni che la realtà quotidianamente propone, in relazione alle proprie potenzialità e attitudini.



La progettazione curricolare d'Istituto fa riferimento alla Raccomandazione Europea 2018, al profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione, ai traguardi per lo sviluppo delle competenze e agli obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina descritti nelle Indicazioni Nazionali.

Per la sua natura il curricolo, piuttosto che come semplice trasposizione dei contenuti degli apprendimenti disciplinari, va inteso come la mappa di riferimento complessiva dalla quale, considerando le capacità specifiche degli alunni di utilizzare i saperi acquisiti

(rilevati nell'accoglienza), ogni équipe pedagogica deve estrapolare la progettazione didattica, considerando esperienze per affrontare ai ragazzi compiti e problemi, complessi e nuovi, reali o simulati.

A partire dal Curricolo di Istituto, parte integrante del P.T.O.F. stesso, i docenti progettano l'attività educativa e didattica individuando le esperienze di apprendimento più efficaci, le scelte didattiche più significative, le strategie più idonee per le diverse classi.

Le diverse équipe pedagogiche perseguono gli obiettivi didattico-educativi condividendo la progettazione e adattano il percorso formativo alle caratteristiche delle classi. Partendo dall'analisi dei dati riportati nei protocolli di osservazione promuovono inoltre attività di recupero e potenziamento degli apprendimenti.

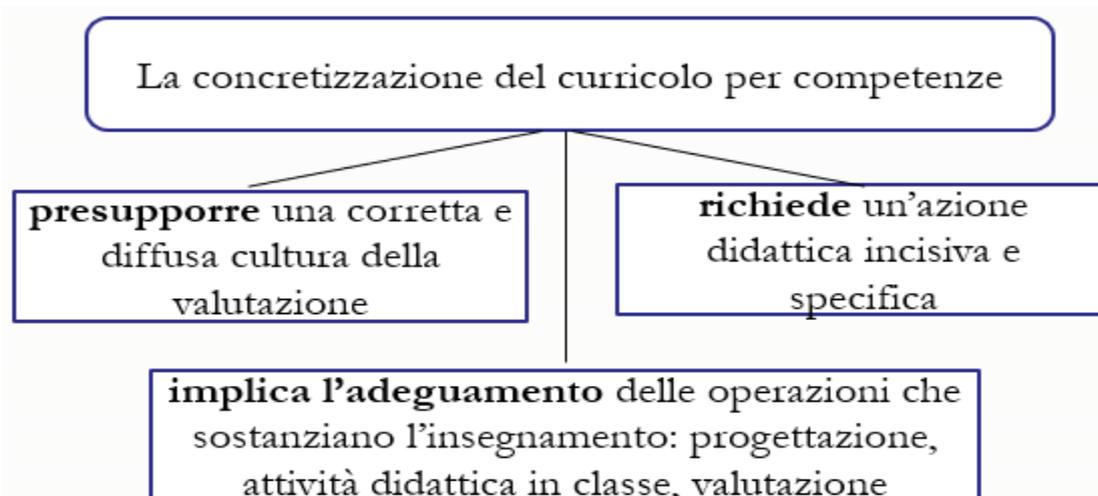
Solo a seguito di una regolare osservazione, documentazione (fatta attraverso l'utilizzo di format condivisi) e valutazione delle competenze è possibile progettare la didattica, utilizzando i dati ricavati dalle osservazioni sistematiche, dal monitoraggio e dalle verifiche. La registrazione dei dati rilevati, facendo ricorso a protocolli finalizzati, consente di descrivere e attestare la padronanza delle competenze progressivamente acquisite, sostenendo e orientando gli alunni. (Autovalutazione e valutazione formativa)

I docenti, secondo le modalità previste da ciascun gruppo pedagogico, per operationalizzare il curricolo:

- orientano la propria azione adottando una strategia educativa comune; (Co-progettazione, co-costruzione)
- mettono le famiglie e gli alunni a conoscenza gli obiettivi educativi e didattici e del percorso per raggiungerli; (Condivisione e collaborazione)

Il curricolo richiama l'attenzione sul costrutto della competenza, che impone alla scuola di:

- ripensare il proprio modo di procedere;
- utilizzare gli apprendimenti acquisiti nell'ambito delle singole discipline in un più globale processo di crescita individuale.



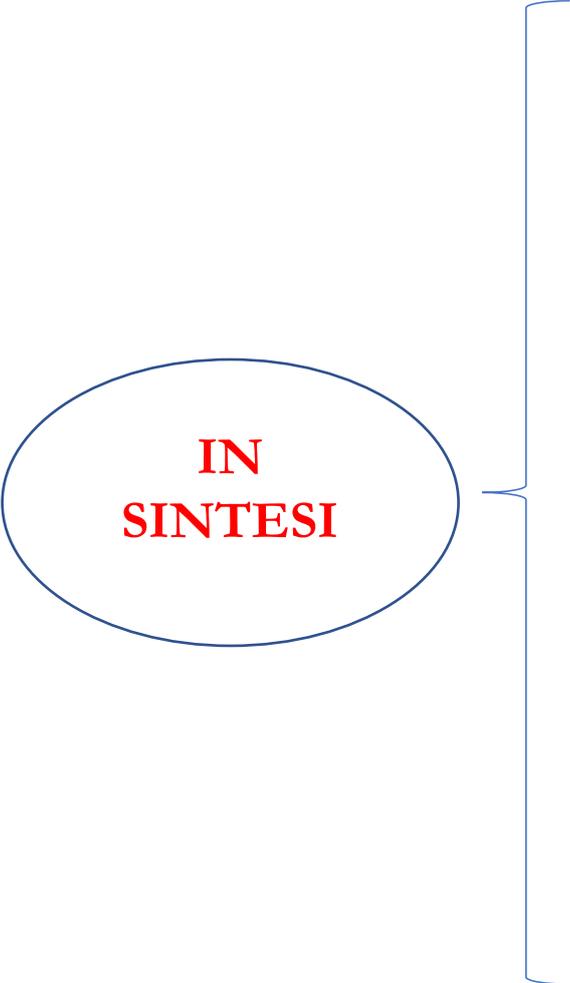
Progettare l'attività didattica in funzione delle competenze e della loro certificazione richiede una professionalità docente rinnovata e attenta alle domande, anche e soprattutto implicite, che possono venire dagli alunni.

I docenti devono considerare che:

- i singoli contenuti di apprendimento sono i mattoni con cui si costruisce la competenza; (Non si progetta l'intervento didattico partendo dall'argomento, ma dall'abilità che i ragazzi hanno bisogno di acquisire)
- non si può pensare solo all'accumulo di conoscenze, ma occorre trovare il modo di stabilire relazioni tra conoscenze e il mondo, per elaborare soluzioni ai problemi che la vita reale pone quotidianamente. (Le abilità sono trasversali ad ogni disciplina e all'interno della disciplina si specializzano in maniera tassonomica)

Il curriculum è anche uno strumento utile per sostenere e orientare i processi di insegnamento finalizzandoli al percorso di apprendimento degli alunni. (Dalla scuola primaria alla scuola secondaria di primo grado e, successivamente, sino al conseguimento di un titolo di studio o di una qualifica professionale.)

<p>Il curriculum è l'origine della certificazione delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione. Tale certificazione non costituisce un mero adempimento burocratico, ma va colta come occasione per ripensare l'intera prassi didattica e valutativa al fine di spostare sempre di più l'attenzione sulla maturazione di competenze efficaci che possano sostenere l'alunno nel proseguimento dei suoi studi e nella vita adulta.</p>
--



**IN
SINTESI**

la maturazione delle competenze costituisce la finalità essenziale di tutto il curricolo

le competenze devono essere promosse, rilevate e valutate in base ai traguardi di sviluppo disciplinari e trasversali riportati nelle Indicazioni

le competenze sono un costrutto complesso che si compone di conoscenze, abilità, atteggiamenti, emozioni, potenzialità e attitudini personali

le competenze devono essere oggetto di osservazione, documentazione e valutazione

solo al termine del periodo formativo si può giungere alla certificazione delle competenze, che nel corso del primo ciclo va fatta due volte

Prof.ssa Margherita Bellandi

Curricolo D'Istituto declinato dalle Indicazioni Nazionali per il curriculum dell'Infanzia e del Primo ciclo d'Istruzione.

INFANZIA

Il curriculum della scuola dell'infanzia propedeutico all'ingresso nel Primo Ciclo d'Istruzione si raccorda al quadro delle competenze chiave dell'apprendimento permanente.

Il curriculum dell'Infanzia è finalizzato affinché il bambino abbia sviluppato alcune competenze di base che strutturano la sua crescita personale. Tali competenze base sono propedeutiche alla maturazione delle competenze che definiscono il profilo dell'alunno al termine del Primo Ciclo di Istruzione.

Profilo in uscita dalla Scuola dell'Infanzia

Il bambino/la bambina....

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 diventato progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti.

Chiede aiuto quando occorre.

Manifesta curiosità e voglia di sperimentare.

Interagisce con le cose, l'ambiente e le persone.

Percepisce le reazioni e cambiamenti.

Condivide esperienze e giochi.

Utilizza materiali e risorse comuni.

Affronta i conflitti.

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.

Racconta, narra, descrivere situazioni ed esperienze vissute.

Comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi.

Utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.

Dimostra prime abilità di tipo logico.

Ha iniziato ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali.

Si orienta nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni.

Formula ipotesi.

Ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.

È attento alle consegne.

Si appassiona.

Porta a termine il lavoro.

È consapevole dei processi realizzati e li documenta.

Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione.

È sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.

Competenze base	Abilità e conoscenze
INDIVIDUARE Muoversi Manipolare Curiosare	Scoprire il paesaggio sonoro. Identificare proprietà. Osservare e accorgersi dei cambiamenti. Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio. Percepire il potenziale comunicativo ed espressivo della propria corporeità. Sperimentare e combinare elementi musicali di base. Riconoscere i più importanti segni della cultura e del territorio.
COMPRENDERE Osservare Confrontare Ascoltare Comprendere	Riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Ascoltare narrazioni. Comprendere parole e discorsi. Ascoltare e comprendere narrazioni.
ESPRIMERE Raccontare Rievocare Giocare	Esprimere in modo sempre più adeguato le proprie esigenze e i propri sentimenti. Vivere pienamente la propria corporeità. Esprimere emozioni. Esprimere storie attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. Usare la lingua italiana. Esprimere agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale. Utilizzare le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Raccontare storie. Riferire correttamente eventi del passato recente.
CREARE Manipolare Domandare	Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. Sperimentare schemi posturali e motori. Applicarli nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi. Adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Inventare storie. Utilizzare materiali e strumenti, tecniche creative. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimentare rime, filastrocche, drammatizzazioni. Inventare nuove parole. Inventare storie.

Competenze base	Abilità e conoscenze
INTERPRETARE Esplorare Riflettere	Riflettere e confrontarsi. Valutare il rischio. Esplorare i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Fare ipotesi sui significati. Cercare somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Saper dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Interessarsi a macchine e strumenti tecnologici, sapere e scoprirne le funzioni e i possibili usi.
COMUNICARE Tradurre in tracce (formalizzare)	Argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Comunicare e raccontare. Usare la lingua italiana. Comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale. Utilizzare simboli per registrare quantità. Riconoscere la pluralità dei linguaggi. Produrre semplici sequenze sonoro-musicali.
RELAZIONARSI Giocare Muoversi	Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. Discutere con gli adulti e con gli altri bambini. Porre domande. Sperimentare schemi posturali e motori. Interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Competenza alfabetico funzionale: Italiano

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
INDIVIDUARE Muoversi Manipolare Curiosare	Ascoltare testi. Leggere testi. Individuare informazioni. Effettuare ricerche su parole ed espressioni. Prestare attenzione alla grafia delle parole. Riconoscere se una frase è o no completa.	Cogliere le posizioni espresse. Ricercare informazioni in testi. Leggere testi letterari. Raccogliere le idee e organizzarle. Individuare l'accezione specifica di una parola. Utilizzare il dizionario. Riconoscere la variabilità della lingua. Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice. Riconoscere in una frase le parti del discorso.	Ascoltare testi prodotti da altri. Riconoscere alcuni elementi ritmici e sonori. Selezionare informazioni. Leggere ad alta voce in modo espressivo Ricavare informazioni. Leggere testi argomentativi. Leggere testi letterari individuando tema e intenzioni comunicative. Rintracciare in una voce di dizionario informazioni. Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi. Riconoscere la variabilità della lingua. Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali. Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi.
COMPRENDERE Osservare Confrontare Ascoltare Comprendere	Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi. Comprendere semplici istruzioni. Comprendere testi. Leggere testi e cogliere il senso globale. Comprendere il significato di parole. Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche.	Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione. Comprendere consegne e istruzioni. Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti. Comprendere il lessico di base. Comprendere che le parole hanno diverse accezioni.	Comprendere testi descrittivi. Comprendere e usare parole in senso figurato. Comprendere i termini specialistici di base. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole.

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
ESPRIMERE Raccontare Rievocare Giocare	Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza. Produrre semplici testi. Usare in modo appropriato le parole.	Formulare domande. Organizzare un semplice discorso orale. Esprimere un motivato parere personale. Esprimere per iscritto sotto forma di diario. Raccontare esperienze personali.	Comprendere testi descrittivi. Comprendere e usare parole in senso figurato. Comprendere i termini specialistici di base. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole.
CREARE Manipolare Domandare	Ricostruire verbalmente. Produrre semplici testi.	Organizzare un semplice discorso. Raccogliere le idee. Produrre racconti scritti. Redigere nuovi testi. Produrre testi creativi. Sperimentare liberamente diverse forme di scrittura.	Scrivere testi. Scrivere testi di forma diversa. Scrivere sintesi. Realizzare forme diverse di scrittura creativa. Inventare testi teatrali. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate. Conoscere le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo.
INTERPRETARE Esplorare Riflettere	Prevedere il contenuto di un testo.	Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni. Leggere e confrontare informazioni. Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.	Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione. Interpretare. Argomentare la propria tesi con motivazioni valide. Riorganizzare in modo personale le informazioni. Formulare ipotesi interpretative fondate sul testo. Realizzare scelte lessicali adeguate. Controllare il lessico specifico. Leggere ad alta voce in modo espressivo.

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
COMUNICARE Tradurre in tracce (formalizzare)	<p>Rispondere vari testi. Raccontare storie rispettando l'ordine cronologico. Dare semplici istruzioni su un gioco. Raccontare storie personali. Acquisire le capacità manuali. Produrre testi per comunicare con gli altri. Usare in modo appropriato le parole</p>	<p>Raccontare esperienze o storie inventate. Formulare domande. Raccontare storie inventate. Organizzare un semplice discorso orale. Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività. Produrre testi corretti. Formulare domande. Scrivere lettere.</p>	<p>Intervenire in una conversazione o in una discussione. Narrare esperienze, eventi, trame ordinandole in base a un criterio logico-cronologico. Riferire oralmente su un argomento di studio. Usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione. Scrivere testi di forma diversa. Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. Ampliare il proprio patrimonio lessicale.</p>
RELAZIONARSI Giocare Muoversi	<p>Prendere la parola negli scambi comunicativi.</p>	<p>Interagire in una conversazione. Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo. Dare risposte fornendo spiegazioni ed esempi.</p>	<p>Intervenire in una conversazione o in una discussione. Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo. Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici.</p>

Competenza alfabetico funzionale: LINGUE

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
INDIVIDUARE Muoversi Manipolare Curiosare	Cogliere parole e frasi a livello orale.	Identificare il tema generale di un discorso. Identificare parole chiave e il senso generale. Cogliere il significato globale. Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso Osservare la struttura delle frasi.	Individuare l'informazione principale. Individuare termini e informazioni. Individuare informazioni esplicite. Rilevare regolarità e differenze in testi scritti Rilevare semplici analogie o differenze. Identificare il tema generale di messaggi orali. SECONDA LINGUA COMUNITARIA A1 Identificare parole chiave e il senso generale. Trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente. Osservare le parole e rilevare le variazioni di significato. Osservare la struttura delle frasi.
COMPRENDERE Osservare Confrontare Ascoltare Comprendere	Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi.	Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. Comprendere testi multimediali. Leggere e comprendere testi.	Comprendere i punti essenziali di un discorso. Leggere testi riguardanti istruzioni. Leggere brevi storie, semplici biografie e testi SECONDA LINGUA COMUNITARIA A1 Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. Comprendere testi multimediali. Comprendere testi di contenuto familiare e di tipo concreto.
ESPRIMERE Raccontare Rievocare Giocare	Utilizzare espressioni e frasi memorizzate.	Pronunciare chiaramente. Utilizzare espressioni e frasi.	Esprimere un'opinione in modo semplice. Esporre le proprie idee. Raccontare per iscritto esperienze. SECONDA LINGUA COMUNITARIA A1 Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale.

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
CREARE Manipolare Domandare	Scrivere semplici frasi di uso quotidiano.	Scrivere semplici frasi di uso quotidiano.	Scrivere testi. Produrre risposte a questionari. SECONDA LINGUA COMUNITARIA A1 Scrivere testi brevi e semplici.
INTERPRETARE Esplorare Riflettere	Utilizzare espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione	Integrare il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.	Motivare un'opinione SECONDA LINGUA COMUNITARIA A1 Motivare un'opinione. Integrare il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.
COMUNICARE Tradurre in tracce (formalizzare)	Utilizzare espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	Utilizzare espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. Mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.	Articolare un discorso. Presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; indicare che cosa piace o non piace. Gestire conversazioni di routine. Raccontare per iscritto esperienze. Scrivere brevi lettere personali. SECONDA LINGUA COMUNITARIA A1 Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari. Riferire informazioni afferenti alla sfera personale. Scrivere testi per raccontare le proprie esperienze, per fare gli auguri, per ringraziare o per invitare qualcuno, anche con errori formali.
RELAZIONARSI Giocare Muoversi	Produrre frasi significative. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare.	Interagire in modo comprensibile. Scrivere in forma comprensibile messaggi.	Interagire con uno o più interlocutori. Formulare domande. SECONDA LINGUA COMUNITARIA A1 Riferire semplici informazioni. Interagire in modo comprensibile. Scrivere testi brevi e semplici.

Competenza alfabetico funzionale: STORIA

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
INDIVIDUARE Muoversi Manipolare Curiosare	Individuare le tracce. Ricavare informazioni da fonti Riconoscere relazioni. Individuare analogie e differenze.	Ricavare informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici.	Selezionare le informazioni.
COMPRENDERE Osservare Confrontare Ascoltare Comprendere	Comprendere la funzione del tempo. Comprendere vicende storiche.	Comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà.	Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici. Conoscere il patrimonio culturale.
ESPRIMERE Raccontare Rievocare Giocare	Rappresentare verbalmente. Riferire le conoscenze acquisite.	Esporre, usando il linguaggio specifico della disciplina.	Argomentare usando il linguaggio specifico della disciplina.
CREARE Manipolare Domandare	Rappresentare conoscenze e concetti.	Elaborare rappresentazioni sintetiche. Produrre informazioni. Progettare soluzioni.	Costruire grafici e mappe spazio-temporali. Produrre testi.
INTERPRETARE Esplorare Riflettere	Rappresentare graficamente e verbalmente. Rappresentare conoscenze e concetti.	Confrontare le società studiate. Leggere una carta storico-geografica.	Formulare e verificare ipotesi.
COMUNICARE Tradurre in tracce (formalizzare)	Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi. Usare il linguaggio specifico della disciplina.	Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.

RELAZIONARSI Giocare Muoversi	Produrre conoscenze sul proprio passato. Rappresentare verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Rappresentare conoscenze e concetti appresi.	Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce.	Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale.
--	---	---	--

Competenza alfabetico funzionale: GEOGRAFIA

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
INDIVIDUARE Muoversi Manipolare Curiosare	Individuare gli elementi fisici e antropici. Riconoscere le funzioni dei vari spazi e le connessioni.	Orientarsi. Localizzare sulla carta geografica. Localizzare sul planisfero e sul globo. Individuare le analogie e le differenze tra i paesaggi. Individuare gli elementi di particolare valore ambientale e culturale. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale.	Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala. Orientarsi nelle realtà territoriali lontane. Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni.
COMPRENDERE Osservare Confrontare Ascoltare Comprendere	Conoscere il territorio circostante. Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato.	Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali. Acquisire il concetto di regione geografica.	Comprendere fatti e fenomeni territoriali. Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio.
ESPRIMERE Raccontare Rievocare Giocare	Muoversi consapevolmente orientandosi.	Orientarsi.	Orientarsi.
CREARE Manipolare Domandare	Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti.	Analizzare caratteri di un territorio.	Utilizzare strumenti tradizionali e innovativi.
INTERPRETARE Esplorare Riflettere	Leggere la pianta dello spazio vicino. Interpretare la pianta dello spazio vicino.	Interpretare carte geografiche di diversa natura.	Interpretare caratteri dei paesaggi.

COMUNICARE Tradurre in tracce (formalizzare)	Descrivere gli elementi fisici e antropici.	Individuare analogie e differenze.	Interpretare e confrontare i paesaggi.
RELAZIONARSI Giocare Muoversi	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante.	Orientarsi in relazione al Sole.	Orientarsi lontane nelle realtà territoriali.

Competenza alfabetico funzionale: MATEMATICA

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
INDIVIDUARE Muoversi Manipolare Curiosare	Riconoscere figure geometriche.	In figure geometriche, identificare elementi significativi e simmetrie. Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. Distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali. Identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto. Riconoscere regolarità in una sequenza.	Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri. Riconoscere figure piane simili. Individuare gli eventi elementari. Riconoscere coppie di eventi.
COMPRENDERE Osservare Confrontare Ascoltare Comprendere	Conoscere con sicurezza le tabelline dei numeri fino a 10.	Conoscere sistemi di notazione dei numeri. Conoscere sistemi di notazione dei numeri in uso in tempi e culture diverse.	Comprendere il significato di percentuale. Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande. Conoscere la radice quadrata Conoscere il Teorema di Pitagora. Conoscere il numero π . Conoscere le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti.

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
ESPRIMERE Raccontare Rievocare Giocare	Dare istruzioni.	Passare da un'unità di misura a un'altra.	Esprimere il concetto di rapporto fra numeri o misure.
CREARE Manipolare Domandare	Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali.	Costruire modelli materiali nello spazio e nel piano. Riprodurre in scala una figura assegnata.	Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. Riprodurre figure e disegni geometrici. Rappresentare oggetti e figure tridimensionali.
INTERPRETARE Esplorare Riflettere	Stimare distanze e volumi. Leggere relazioni e dati.	Valutare l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale. Stimare il risultato di una operazione. Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.	Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale. Interpretare formule.
COMUNICARE Tradurre in tracce (formalizzare)	Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale. Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico. Descrivere figure geometriche.	Leggere, scrivere, numeri decimali. Formulare giudizi e prendere decisioni relative a relazioni e dati. Argomentare l'evento probabile e dare una prima quantificazione. Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali Descrivere figure geometriche. Descrivere regolarità in una sequenza.	Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale. Interpretare formule. Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri.
RELAZIONARSI Giocare Muoversi	Percepire la propria posizione nello spazio. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico. Eseguire un percorso.	Descrivere, denominare e classificare figure geometriche. Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.	Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche. Rappresentare oggetti e figure tridimensionali.

Competenza alfabetico funzionale: SCIENZE

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
INDIVIDUARE Muoversi Manipolare Curiosare	Individuare la struttura di oggetti. Individuare strumenti e unità di misura. Individuare somiglianze e differenze di organismi animali e vegetali. Riconoscere le caratteristiche del proprio ambiente. Riconoscere in altri organismi bisogni analoghi ai propri.	Individuare alcuni concetti scientifici. Riconoscere regolarità nei fenomeni. Individuare le proprietà di materiali. Individuare gli elementi che caratterizzano un ambiente Riconoscere che la vita di ogni organismo è in relazione con altre.	Riconoscere i principali tipi di rocce e i processi geologici. Individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione. Riconoscere le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie di viventi.
COMPRENDERE Osservare Confrontare Ascoltare Comprendere	Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. Osservare le caratteristiche dei terreni e delle acque. Osservare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. Osservare il funzionamento del proprio corpo.	Osservare le trasformazioni ambientali. Osservare semplici strumenti di misura convenzionali. Osservare alcuni passaggi di stato. Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. Conoscere la struttura del suolo.	Osservare lo svolgersi delle reazioni chimiche e i prodotti ottenuti. Osservare i più evidenti fenomeni celesti. Osservare la variabilità in individui della stessa specie. Conoscere la struttura della Terra. Comprendere il senso delle grandi classificazioni. Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari. Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità.
ESPRIMERE Raccontare Rievocare Giocare	Seriare e classificare oggetti. Descrivere semplici fenomeni.	Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti.	Esprimere relazioni quantitative. Spiegare i meccanismi delle eclissi.
CREARE Manipolare Domandare	Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni.	Osservare e schematizzare.	Realizzare esperienze. Realizzare modellizzazioni. Utilizzare il concetto di energia come quantità che si conserva.

INTERPRETARE Esplorare Riflettere	Interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo.	Interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti. Interpretare il funzionamento del corpo. Interpretare le trasformazioni ambientali.	Interpretare le reazioni chimiche. Interpretare i più evidenti fenomeni celesti.
COMUNICARE Tradurre in tracce (formalizzare)	Descrivere gli elementi fisici e antropici. Descrivere semplici oggetti. Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana. Descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.	Descrivere il funzionamento del corpo.	Descrivere le reazioni. Spiegare i meccanismi delle eclissi. Spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi.
RELAZIONARSI Giocare Muoversi	Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.	Riconoscere che la vita di ogni organismo è in relazioni con altre forme di vita.	Riconoscere i principali tipi di rocce ed i processi geologici da cui hanno avuto origini.

Competenza alfabetico funzionale: MUSICA

Sotto competenza	Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento	
	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
INDIVIDUARE Muoversi Manipolare Curiosare	Riconoscere gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale. Riconoscere gli usi, le funzioni della musica.	Riconoscere i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Riconoscere gli elementi costitutivi del linguaggio musicale.
COMPRENDERE Osservare Confrontare Ascoltare Comprendere	Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi del linguaggio musicale.	Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. Conoscere in modo critico opere d'arte musicali.
ESPRIMERE Raccontare Rievocare Giocare	Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore.	Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente.
CREARE Manipolare Domandare	Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori.	Comporre brani musicali vocali e strumentali. Utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.
INTERPRETARE Esplorare Riflettere	Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile.	Interpretare in modo critico opere d'arte musicali.
COMUNICARE Tradurre in tracce (formalizzare)	Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali.	Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili. Descrivere in modo critico opere d'arte musicali.
RELAZIONARSI Giocare Muoversi	Utilizzare la voce in modo consapevole.	Eseguire in modo espressivo, collettivamente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili.

Competenza alfabetico funzionale: ARTE E IMMAGINE

Sotto competenza	Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento	
	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
INDIVIDUARE Muoversi Manipolare Curiosare	Riconoscere gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo. Individuare nel linguaggio le sequenze narrative. Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali. Riconoscere nel proprio territorio gli aspetti del patrimonio ambientale e urbanistico.	Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale.
COMPRENDERE Osservare Confrontare Ascoltare Comprendere	Decodificare i diversi significati.	Cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore in un'immagine o in un'opera d'arte. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio.
ESPRIMERE Raccontare Rievocare Giocare	Esprimere sensazioni ed emozioni per elaborare creativamente produzioni personali.	Esprimere lo stile espressivo personale utilizzando consapevolmente gli strumenti e le tecniche figurative.
CREARE Manipolare Domandare	Elaborare creativamente produzioni personali. Trasformare immagini e materiali. Sperimentare strumenti e tecniche diverse.	Ideare e progettare elaborati. Rielaborare creativamente materiali di uso comune.
INTERPRETARE Esplorare Riflettere	Introdurre nelle produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando opere d'arte.	Interpretare un'immagine o un'opera d'arte. Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.
COMUNICARE Tradurre in tracce (formalizzare)	Comunicare la realtà percepita. Descrivere gli elementi formali di un'immagine e degli oggetti. Apprezzare nel proprio territorio gli aspetti del patrimonio ambientale e urbanistico.	Commentare criticamente un'opera d'arte. Scegliere le tecniche e i linguaggi per realizzare prodotti visivi seguendo una finalità comunicativa. Descrivere gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. Commentare criticamente un'opera d'arte.
RELAZIONARSI Giocare Muoversi	Esprimere sensazioni ed emozioni. Utilizzare le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. Familiarizzare con forme di arte e di produzione artigianale.	Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative e le regole della rappresentazione visiva.

Competenza alfabetico funzionale: EDUCAZIONE FISICA

Sotto competenza	Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento	
	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
INDIVIDUARE Muoversi Manipolare Curiosare	Riconoscere traiettorie, distanze, ritmi esecutivi delle azioni motorie. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.	Riconoscere i benefici delle attività di movimento.
COMPRENDERE Osservare Confrontare Ascoltare Comprendere	Conoscere modalità esecutive di gocosport.	Conoscere tecniche di espressione corporea. Saper decodificare i gesti nello sport. Saper decodificare i gesti arbitrali.
ESPRIMERE Raccontare Rievocare Giocare	Utilizzare modalità espressive e corporee.	Applicare semplici tecniche di espressione corporea.
CREARE Manipolare Domandare	Eseguire semplici sequenze di movimento o coreografie. Utilizzare numerosi giochi. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee. Elaborare semplici sequenze di movimento o semplici coreografie.	Realizzare strategie di gioco. Padroneggiare le capacità coordinative in forma originale e creativa.
INTERPRETARE Esplorare Riflettere	Valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie.	Essere in grado di distribuire lo sforzo. Padroneggiare le capacità coordinative.
COMUNICARE Tradurre in tracce (formalizzare)	Trasmettere contenuti emozionali con modalità corporee.	Rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture.
RELAZIONARSI Giocare Muoversi	Utilizzare forme di drammatizzazione e danza. Trasmettere contenuti emozionali. Applicare modalità esecutive di gocosport. Partecipare alle varie forme di gioco e di gara. Rispettare le regole nella competizione sportiva.	Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative e le regole della rappresentazione visiva.

Competenza alfabetico funzionale: TECNOLOGIA

Sotto competenza	Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento	
	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
INDIVIDUARE Muoversi Manipolare Curiosare	Ricavare informazioni o istruzioni di montaggio. Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Riconoscere i difetti di un oggetto. Selezionare sul computer un comune programma di utilità.	Ricavare nei disegni tecnici informazioni qualitative e quantitative. Rilevare luoghi con software specifici.
COMPRENDERE Osservare Confrontare Ascoltare Comprendere	Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso.	Leggere semplici disegni tecnici.
ESPRIMERE Raccontare Rievocare Giocare	Documentare le funzioni di una nuova applicazione informatica.	Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.
CREARE Manipolare Domandare	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto. Realizzare un oggetto	Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili. Programmare ambienti informatici.
INTERPRETARE Esplorare Riflettere	Effettuare stime approssimative su pesi o misure.	Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Interpretare semplici disegni tecnici.
COMUNICARE Tradurre in tracce (formalizzare)	Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali.	Effettuare prove e indagini sulle proprietà di vari materiali.
RELAZIONARSI Giocare Muoversi	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali. Rappresentare i dati.	Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.

Competenza Multilinguistica

La competenza multilinguistica condivide le principali abilità richieste della competenza alfabetico-funzionale.

Competenza Multilinguistica: Lingue

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
Mediare	<p>Pronunciare vocaboli, istruzioni e frasi. Interagire con un compagno. Cogliere parole e frasi orali. Scrivere parole e semplici frasi.</p>	<p>Pronunciare. Identificare il tema generale e le parole chiave. Descrivere. Riferire semplici informazioni con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile. Identificare parole e frasi. Scrivere in forma comprensibile. Cogliere i rapporti di significato. Mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.</p>	<p>Comprendere i punti essenziali di un discorso. Individuare l'informazione principale. Individuare, termini e informazioni. attinenti a contenuti di studio di altre discipline. (CLIL) Esprimere un'opinione. Esporre le proprie idee. Gestire conversazioni di routine. Individuare informazioni relative ai propri interessi e ai contenuti di studio di altre discipline. (CCLIL) Raccontare. Scrivere brevi lettere e brevi resoconti. Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti. Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse.</p> <p style="text-align: center;">SECONDA LINGUA COMUNITARIA A1</p> <p>Descrivere. Riferire semplici informazioni. Interagire utilizzando espressioni e frasi. Trovare informazioni specifiche. Mettere in relazione costrutti e interazioni comunicativi.</p>

Competenza Multilinguistica: Tecnologia

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento	Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
Mediare	<p>Ricavare informazioni utili. Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica. Reperire notizie e informazioni da internet. Selezionare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Ricavare informazioni qualitative e quantitative da semplici disegni tecnici. Reperire notizie e informazioni da internet. Rilevare e disegnare luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p>

Competenza matematica: ITALIANO

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
SVILUPPARE	Leggere testi di divulgazione per ampliare le conoscenze. Produrre testi funzionali. Effettuare ricerche su parole ed espressioni per ampliare il lessico.	Produrre testi. Arricchire il patrimonio lessicale.	Argomentare la propria tesi. Realizzare forme diverse di scrittura creativa. Ampliare il patrimonio lessicale.
APPLICARE	Rispettare le convenzioni ortografiche e di interpunzione. Applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.	Applicare tecniche di supporto alla comprensione. Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale. Rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.	Applicare tecniche di supporto alla comprensione. Applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo. Scrivere testi corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. Autocorreggere la produzione scritta.
COMPRENDERE	Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi. Comprendere semplici istruzioni. Comprendere testi. Leggere testi e cogliere il senso globale. Comprendere il significato di parole. Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche.	Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione. Comprendere consegne e istruzioni. Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti. Comprendere il lessico di base. Comprendere che le parole hanno diverse accezioni.	Comprendere testi descrittivi. Comprendere e usare parole in senso figurato. Comprendere i termini specialistici di base. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole.

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
RISOLVERE	<p>Esplicitare le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.</p>	<p>Dare risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. Seguire istruzioni per realizzare un procedimento. Utilizzare il dizionario.</p>	<p>Esplicitare le informazioni necessarie. Risolvere problemi o dubbi linguistici. Utilizzare testi funzionali. Utilizzare nei propri testi parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse. Utilizzare la videoscrittura. Utilizzare le relazioni di significato fra le parole e i meccanismi di formazione delle stesse per comprendere parole non note. Utilizzare dizionari di vario tipo.</p>
USARE	<p>Padroneggiare la lettura strumentale. Usare in modo appropriato le parole.</p>	<p>Impiegare tecniche di lettura. Usare opportune strategie per analizzare il contenuto.</p>	<p>Usare le parole base del vocabolario anche in accezioni diverse. Usare parole in senso figurato. Usare i termini specialistici di base.</p>

Competenza matematica: LINGUE

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
SVILUPPARE	Produrre frasi significative.	Scrivere messaggi.	Motivare un'opinione. Formulare domande. Scrivere brevi testi. SECONDA LINGUA COMUNITARIA A1 Scrivere brevi testi.
APPLICARE	Scrivere parole e semplici frasi.	Mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.	Produrre risposte a questionari. Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune. Rilevare analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. SECONDA LINGUA COMUNITARIA A1 Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.
COMPRENDERE	Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi.	Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. Comprendere testi multimediali. Leggere e comprendere testi.	Comprendere i punti essenziali di un discorso. Leggere testi riguardanti istruzioni. Leggere brevi storie, semplici biografie e testi SECONDA LINGUA COMUNITARIA A1 Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. Comprendere testi multimediali. Comprendere testi di contenuto familiare e di tipo concreto.

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
RISOLVERE	<p>Esplicitare le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. Utilizzare espressioni e frasi memorizzate.</p>	<p>Dare risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. Seguire istruzioni per realizzare un procedimento. Utilizzare parole e frasi già ascoltate o lette. Utilizzare espressioni e frasi adatte alla situazione.</p>	<p>Esplicitare le informazioni necessarie. Risolvere problemi o dubbi linguistici. Utilizzare parole e frasi già ascoltate o lette. Utilizzare espressioni e frasi adatte alla situazione.</p>
USARE	<p>Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare. Scrivere parole e frasi attinenti alle attività svolte.</p>	<p>Interagire in modo comprensibile. Scrivere in forma comprensibile.</p>	<p>Gestire conversazioni di routine. Scrivere con un lessico sostanzialmente appropriato. SECONDA LINGUA COMUNITARIA A1 Interagire in modo comprensibile. Scrivere bravi testi.</p>

Competenza matematica: STORIA

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
SVILUPPARE	Produrre conoscenze sul proprio passato.	Produrre informazioni con fonti diverse.	Produrre testi con fonti diverse. Argomentare.
APPLICARE	Rappresentare graficamente e verbalmente. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Individuare analogie e differenze. Rappresentare conoscenze e concetti appresi.	Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni. Confrontare i quadri storici delle civiltà.	Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze.
COMPRENDERE	Comprendere la funzione del tempo. Comprendere vicende storiche.	Comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà.	Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. Comprendere aspetti e strutture dei processi storici. Conoscere il patrimonio culturale.
RISOLVERE	Utilizzare grafismi, disegni, testi scritti e risorse digitali.	Utilizzare grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e testi per ricavare informazioni.	Utilizzare grafici e mappe spazio-temporali per organizzare le conoscenze. Utilizzare conoscenze selezionate da fonti di informazioni diverse.

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
USARE	<p>Usare le tracce come fonti. Usare gli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione. Organizzare le conoscenze in schemi temporali.</p>	<p>Usare cronologie e carte geografiche. Usare il sistema di misura occidentale. Usare il linguaggio specifico. Usare risorse digitali.</p>	<p>Usare fonti di diverso tipo. Usare le conoscenze per comprendere problemi. Usare il linguaggio specifico.</p>

Competenza matematica: GEOGRAFIA

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
SVILUPPARE	Progettare soluzioni.	Proporre soluzioni ai problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale.	Progettare azioni di valorizzazione del paesaggio.
APPLICARE	Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti. Descrivere gli elementi fisici e antropici.	Localizzare sulla carta geografica.	Leggere vari tipi di carte geografiche. Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali.
COMPRENDERE	Conoscere il territorio circostante. Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato.	Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali. Acquisire il concetto di regione geografica.	Comprendere fatti e fenomeni territoriali. Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio.
RISOLVERE	Utilizzare gli indicatori topologici.	Utilizzare il concetto di regione geografica. Utilizzare la bussola e i punti cardinali.	Utilizzare programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. Utilizzare scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. Utilizzare strumenti per comprendere e comunicare fatti e fenomeni. Utilizzare modelli interpretativi.
USARE	Orientarsi. Rappresentare.	Orientarsi. Rappresentare. Localizzare.	Orientarsi. Confrontare. Consolidare il concetto di regione geografica.

Competenza matematica: MATEMATICA

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
SVILUPPARE	<p>Verbalizzare le procedure di calcolo.</p> <p>Stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo</p> <p>Dare le istruzioni per compiere un percorso.</p> <p>Argomentare sui criteri usati per classificazioni e ordinamenti</p>	<p>Ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.</p> <p>Stimare il risultato di una operazione</p> <p>Utilizzare numeri.</p> <p>Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.</p> <p>Riprodurre una figura in base ad una descrizione.</p> <p>Esprimere misure.</p> <p>Di una coppia di eventi cominciare ad argomentare qual è il più probabile.</p>	<p>Utilizzare gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno.</p> <p>Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo.</p> <p>Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche.</p> <p>Esprimere relazioni e proprietà.</p> <p>Confrontare dati al fine di prendere decisioni.</p> <p>Saper valutare la variabilità di un insieme di dati.</p> <p>Interpretare, costruire e trasformare formule.</p>
APPLICARE	<p>Eseguire le operazioni con gli algoritmi scritti usuali.</p> <p>Riconoscere figure geometriche.</p> <p>Misurare grandezze.</p> <p>Rappresentare relazioni.</p> <p>Dare istruzioni.</p> <p>Costruire modelli materiali.</p>	<p>Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali.</p> <p>Operare con le frazioni.</p> <p>Passare da una misura ad un'altra.</p> <p>Utilizzare e distinguere i concetti di perpendicolarità, parallelismo.</p> <p>Rappresentare problemi con tabelle.</p> <p>Riprodurre in scala.</p> <p>Costruire modelli materiali.</p> <p>Riconoscere rappresentazioni piane.</p>	<p>Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti con gli usuali algoritmi scritti.</p> <p>Rappresentare insiemi di dati.</p> <p>Eseguire semplici espressioni.</p> <p>Utilizzate frazioni e numeri decimali.</p> <p>Determinare l'area di figure.</p>

COMPRENDERE	Conoscere con sicurezza le tabelline dei numeri fino a 10.	Conoscere sistemi di notazione dei numeri. Conoscere sistemi di notazione dei numeri in uso in tempi e culture diverse.	Comprendere il significato di percentuale. Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande. Conoscere la radice quadrata Conoscere il Teorema di Pitagora. Conoscere il numero π . Conoscere le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti.
RISOLVERE	Confrontare e ordinare numeri. Rappresentare sulla retta. Classificare.	Confrontare numeri. Rappresentare sulla retta. Determinare il perimetro. Determinare l'area.	Risolvere problemi. Descrivere la sequenza di operazioni che fornisce soluzioni di un problema. Descrivere figure complesse. Calcolare e il volume.
USARE	Contare oggetti. Eseguire mentalmente operazioni. Leggere scrivere numeri. Eseguire un semplice percorso. Utilizzare unità arbitrarie, strumenti e unità convenzionali.	Leggere scrivere numeri decimali. Confrontare e misurare. Utilizzare scale graduate. Utilizzare strumenti convenzionali. Utilizzare il piano cartesiano. Utilizzare le principali unità di misura misure. Usare le nozione di frequenza.	Scomporre numeri. Utilizzare le proprietà geometriche delle figure. Utilizzare la notazione e le proprietà delle potenze. Usare il piano cartesiano. Riprodurre in scala. Utilizzare i valori medi.

Competenza matematica: SCIENZE

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
SVILUPPARE	<p>Usare la matematica conosciuta. Trarre dati. Riconoscere funzioni. Riconoscere i bisogni.</p>	<p>Seriare, classificare. Riconoscere regolarità. Riconoscere relazioni. Conoscere strutture. Individuare concetti scientifici.</p>	<p>Simulare. Conoscere strutture. Comprendere il senso delle grandi classificazioni. Sviluppare la cura e il controllo della propria salute. Assumere comportamenti e scelte ecologicamente sostenibili.</p>
APPLICARE	<p>Seriare e classificare. Osservare caratteristiche.</p>	<p>Ricostruire. Schematizzare alcuni passaggi. Costruire modelli di misura. Avere cura della propria salute. Descrivere. Riconoscere attraverso l'esperienza.</p>	<p>Costruire modelli. Spiegare con modelli. Schematizzare. Pianificare attività. Riconoscere somiglianze e differenze. Riconoscere con ricerche ed esperienze sul campo. Acquisire corrette informazioni.</p>
COMPRENDERE	<p>Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. Osservare le caratteristiche dei terreni e delle acque. Osservare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. Osservare il funzionamento del proprio corpo.</p>	<p>Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. Osservare le caratteristiche dei terreni e delle acque. Osservare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. Osservare il funzionamento del proprio corpo.</p>	<p>Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. Osservare le caratteristiche dei terreni e delle acque. Osservare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. Osservare il funzionamento del proprio corpo.</p>

RISOLVERE	Fare misure. Interpretare trasformazioni.	Utilizzare unità convenzionali. Elaborare elementi di classificazione. Ricostruire. Rielaborare. Interpretare trasformazioni.	Utilizzare i concetti fisici. Padroneggiare concetti di trasformazione. Spiegare.
USARE	Avere familiarità con le variabilità dei fenomeni.	Utilizzare strumenti. Realizzare esperimenti. Realizzare esperienze.	Realizzare esperienze.

Competenza matematica: MUSICA

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta	Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza
	SVILUPPARE	Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali. Classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio. Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori.
APPLICARE	Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore. Eseguire brani. Riconoscere gli usi, della musica e dei suoni nella realtà multimediale.	Eseguire in modo espressivo brani vocali e strumentali di diversi generi e stili. Comporre brani musicali utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici. Decodificare la notazione.
COMPRENDERE	Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi del linguaggio musicale.	Decodificare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. Conoscere in modo critico opere d'arte musicali.
RISOLVERE	Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore ampliando con gradualità le proprie capacità. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali. Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori.	Eseguire in modo espressivo brani vocali e strumentali di diversi generi e stili. Rielaborare brani musicali vocali e strumentali. Progettare/ realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche. Accedere alle risorse musicali presenti in rete.
USARE	Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo consapevole. Eseguire brani vocali/strumentali, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori. Riconoscere gli usi della musica e dei suoni.	Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali. Classificare i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. Interpretare in modo critico opere d'arte musicali. Utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. Orientare la costruzione della propria identità musicale. Utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.

Competenza matematica: ARTE E IMMAGINE

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta	Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza
	SVILUPPARE	Elaborare creativamente produzioni personali. Trasformare immagini e materiali. Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine.
APPLICARE	Sperimentare strumenti e tecniche. Introdurre elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. Individuare le diverse tipologie di codici e decodificare in forma elementare i diversi significati.	Rielaborare creativamente materiali. Scegliere tecniche e linguaggi per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa.
COMPRENDERE	Guardare e osservare con consapevolezza utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo. Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma.	Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte. Leggere e commentare criticamente. Cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore in un'immagine o in un'opera d'arte. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio.
RISOLVERE	Rappresentare e comunicare la realtà percepita. Ricerca soluzioni figurative originali. Decodificare in forma elementare i diversi significati.	Ricerca soluzioni creative originali. Scegliere le tecniche e i linguaggi integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline. Individuare la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza.
USARE	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti. Utilizzare le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.	Utilizzare consapevolmente strumenti, tecniche e regole della rappresentazione visiva. Realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa.

Competenza matematica: EDUCAZIONE FISICA

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta	Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza
	SVILUPPARE	<p>Coordinare diversi schemi motori in forma successiva. Elaborare semplici sequenze di movimento. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.</p>
APPLICARE	<p>Applicare correttamente modalità esecutive. Applicare indicazioni e regole.</p>	<p>Applicare semplici tecniche di espressione corporea. Applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport. Essere in grado applicare e seguire un piano di lavoro in vista del miglioramento delle prestazioni.</p>
COMPRENDERE	<p>Conoscere modalità esecutive di giocosport.</p>	<p>Conoscere tecniche di espressione corporea. Saper decodificare i gesti nello sport. Saper decodificare i gesti arbitrari.</p>
RISOLVERE	<p>Valutare sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri; Elaborare semplici sequenze di movimento;</p>	<p>Saper decodificare i gesti di compagni. Saper decodificare i gesti arbitrari. Saper realizzare strategie. Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.</p>
USARE	<p>Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee. Saper utilizzare giochi.</p>	<p>Saper utilizzare le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni.</p>

Competenza matematica: TECNOLOGIA

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta	Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza
	SVILUPPARE	<p>Effettuare prove ed esperienze. Rappresentare i dati dell'osservazione. Effettuare stime approssimative. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto.</p>
APPLICARE	<p>Realizzare un oggetto. Documentare la sequenza di operazioni. Impiegare regole.</p>	<p>Progettare usando internet. Costruire oggetti a partire da esigenze e bisogni concreti. Impiegare strumenti e regole nella rappresentazione di oggetti o processi.</p>
COMPRENDERE	<p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso.</p>	<p>Leggere semplici disegni tecnici.</p>
RISOLVERE	<p>Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione; Utilizzare semplici procedure.</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti. Eseguire interventi di riparazione e manutenzione. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili. Elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>
USARE	<p>Usare internet.</p>	<p>Usare internet per reperire e selezionare le informazioni. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali. Eseguire misurazioni e rilievi.</p>

COMPETENZA SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA: ITALIANO

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
SPIEGARE	Dare istruzioni. Rispondere in modo comprensibile. Esplicitare le informazioni necessarie.	Fornire spiegazioni ed esempi. Organizzare il racconto in modo chiaro. Adeguare il testo ai destinatari e alle situazioni.	Narrare in modo chiaro ed esauriente. Presentare un argomento in modo chiaro. Realizzare testi collettivi per relazionare. Scrivere testi adeguati al destinatario e alla situazione.
USARE	Acquisire le capacità manuali. Usare in modo appropriato le parole. Effettuare semplici ricerche per ampliare il lessico. Strutturare brevi testi. Rispettare le convenzioni ortografiche.	Impiegare tecniche di lettura. Usare opportune strategie per analizzare il contenuto. Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale. Utilizzare il dizionario. Rivedere la propria produzione scritta e correggere. Sperimentare diverse forme di scrittura.	Utilizzare strategie funzionali alla comprensione durante l'ascolto. Usare pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo. Applicare tecniche di supporto alla comprensione. Servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee. Utilizzare strumenti per la revisione del testo. Utilizzare dizionari. Utilizzare la videoscrittura.
IDENTIFICARE	Sapere cogliere il senso globale di un testo.	Cogliere in una discussione le posizioni espresse. Distinguere l'invenzione letteraria dalla realtà. Riconoscere la variabilità della lingua.	Individuare testi letterari di vario tipo e forma. Selezionare da più fonti le informazioni più significative e affidabili. Rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili.
TRARRE CONCLUSIONI	Confrontare testi.	Farsi un'idea dell'argomento.	Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole. Riconoscere casi di variabilità della lingua.
DARE RISPOSTA	Produrre testi funzionali.	Dare risposte su argomenti di esperienza diretta.	Realizzare scelte lessicali adeguate.

COMPETENZA SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA: LINGUE

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
SPIEGARE	Produrre frasi significative.	Scrivere per chiedere o dare notizie.	Descrivere o presentare. Esprimere e motivare un'opinione SECONDA LINGUA COMUNITARIA A1 Descrivere. Scrivere testi funzionali.
USARE	Utilizzare frasi adatte alla situazione.	Utilizzare espressioni adatte alla situazione.	Gestire conversazioni. Produrre risposte a questionari. Formulare domande. SECONDA LINGUA COMUNITARIA A1 Integrare il significato di ciò che si dice con mimica.
IDENTIFICARE	Cogliere parole e frasi già acquisite.	Identificare il tema generale di un discorso. Identificare parole chiave e il senso generale di un testo. Identificare parole e frasi familiari.	Comprendere i punti chiave di una conversazione. Individuare informazioni esplicite. Rilevare regolarità e differenze in testi scritti di uso comune. SECONDA LINGUA COMUNITARIA A 1 Identificare parole chiave e il senso generale.
TRARRE CONCLUSIONI	Produrre frasi significative. Scrivere parole e semplici frasi.	Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.	Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento. SECONDA LINGUA COMUNITARIA A 1 Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.
DARE RISPOSTA	Scrivere.	Scrivere in forma comprensibile.	Produrre risposte a questionari. SECONDA LINGUA COMUNITARIA A 1 Confrontare. Scrivere testi brevi.

COMPETENZA SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA: STORIA

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
SPIEGARE	Riferire in modo coerente.	Esporre con coerenza.	Argomentare conoscenze e concetti.
USARE	Usare le fonti per produrre conoscenze. Rappresentare graficamente e verbalmente. Organizzare le conoscenze in schemi temporali.	Rappresentare le informazioni in un quadro storico-sociale. Usare cronologie e carte storico-geografiche. Usare il sistema occidentale del tempo.	Usare fonti di diverso tipo. Selezionare e organizzare informazioni. Costruire grafici e mappe. Usare il linguaggio specifico.
IDENTIFICARE	Confrontare quadri storico-sociali diversi.	Mettere in rilievo le relazioni. Confrontare le diverse società.	Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale. Comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.
TRARRE CONCLUSIONI	Ricavare da fonti diverse informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	Ricavare informazioni.	Organizzare informazioni. Verificare ipotesi.
DARE RISPOSTA	Confrontare. Riferire.	Produrre informazioni utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.	Verificare ipotesi.

COMPETENZA SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA: GEOGRAFIA

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
SPIEGARE	Descrivere paesaggi.	Proporre soluzioni.	Comunicare fatti e fenomeni territoriali.
USARE	Muoversi e orientarsi. Rappresentare in prospettiva.	Orientarsi. Localizzare.	Orientarsi. Leggere le carte. Utilizzare programmi multimediali di visualizzazione. Utilizzare modelli interpretativi.
IDENTIFICARE	Interpretare la pianta. Riconoscere gli interventi positivi e negativi.	Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio.	Interpretare paesaggi. Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio.
TRARRE CONCLUSIONI	Riconoscere gli interventi positivi e negativi.	Estendere le proprie carte mentali attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta.	Analizzare le interrelazioni tra fatti e fenomeni.
DARE RISPOSTA	Progettare soluzioni.	Valorizzare il patrimonio naturale e culturale. Proporre soluzioni idonee.	Progettare azioni di valorizzazione.

COMPETENZA SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA: MATEMATICA

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
SPIEGARE	Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico. Dare istruzioni. Descrivere figure geometriche.	Formulare giudizi e prendere decisioni. Argomentare l'evento probabile e dare una prima quantificazione. Descrivere figure geometriche. Descrivere regolarità in una sequenza.	Interpretare una variazione percentuale di una quantità. Interpretare formule al fine di comunicarle ad altri. Esprimere il concetto di rapporto fra numeri o misure. Descrivere figure complesse e costruzioni.
USARE	Eseguire mentalmente operazioni. Eseguire un semplice percorso Utilizzare unità arbitrarie, strumenti e unità convenzionali.	Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali. Utilizzare scale graduate. Utilizzare strumenti convenzionali Utilizzare il piano cartesiano. Utilizzare le principali unità di misura.	Scomporre numeri. Utilizzare le proprietà geometriche delle figure. Utilizzare la notazione e le proprietà delle potenze. Usare il piano cartesiano. Riprodurre in scala. Riprodurre figure e disegni geometrici. Utilizzare i valori medi.
IDENTIFICARE	Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale. Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali.	Leggere scrivere numeri decimali. In figure geometriche, identificare elementi significativi e simmetrie. Distinguere i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. Identificare punti di vista diversi.	Individuare gli eventi elementari.

TRARRE CONCLUSIONI	Riconoscere figure geometriche.	Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali. Riconoscere regolarità in una sequenza.	Riconoscere figure piane simili. Riconoscere coppie di eventi.
DARE RISPOSTA	Confrontare e ordinare numeri. Classificare. Rappresentare sulla retta. Rappresentare relazioni.	Confrontare numeri. Determinare il perimetro. Determinare l'area. Argomentare l'evento probabile e dare una prima quantificazione. Usare la nozione di frequenza.	Risolvere problemi. Descrivere la sequenza di operazioni che fornisce soluzioni di un problema. Calcolare e il volume.

COMPETENZA SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA: SCIENZE

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento		Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento
	al termine della classe terza	al termine della classe quinta	al termine della classe terza
SPIEGARE	Descrivere gli elementi fisici e antropici. Descrivere semplici fenomeni. Descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.	Descrivere il funzionamento del corpo.	Descrivere le reazioni. Spiegare i meccanismi. Spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi.
USARE	Avere familiarità con le variabilità dei fenomeni. Fare misure.	Utilizzare strumenti.	Utilizzare concetti fisici fondamentali.
IDENTIFICARE	Individuare la struttura di oggetti. Individuare strumenti e unità di misura. Individuare somiglianze e differenze.	Individuare alcuni concetti scientifici. Individuare le proprietà di materiali. Individuare gli elementi di un ambiente.	Individuare i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici della propria regione.
TRARRE CONCLUSIONI	Riconoscere le caratteristiche del proprio ambiente. Riconoscere in altri organismi bisogni analoghi ai propri.	Riconoscere regolarità nei fenomeni. Riconoscere che la vita di ogni organismo è in relazione con altre.	Riconoscere i principali tipi di rocce e i processi geologici. Riconoscere le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie di viventi.
DARE RISPOSTA	Trarre dati.	Realizzare esperimenti. Realizzare esperienze.	Realizzare esperienze.

Competenza matematica: MUSICA

Sotto competenza	Scuola primaria	Scuola Secondaria
	Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta	Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza
SPIEGARE	Rappresentare gli elementi basilari di brani attraverso sistemi simbolici.	Eeguire in modo espressivo. Interpretare in modo critico opere d'arte musicali.
USARE	Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore con capacità di invenzione e improvvisazione.	Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali. Utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali. Utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.
IDENTIFICARE	Valutare aspetti funzionali in brani musicali di vario genere e stile.	Decodificare la notazione tradizionale.
TRARRE CONCLUSIONI	Riconoscere il linguaggio musicale all'interno di brani. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica.	Riconoscere stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.
DARE RISPOSTA	Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali.	Orientare la costruzione della propria identità musicale.

Competenza matematica: ARTE E IMMAGINE

Sotto competenza	Scuola primaria	Scuola Secondaria
	Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta	Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza
SPIEGARE	Elaborare creativamente produzioni personali Esprimere sensazioni ed emozioni. Comunicare la realtà percepita.	Ideare e progettare elaborati. Descrivere elementi formali ed estetici. Commentare criticamente un'opera d'arte.
USARE	Trasformare immagini e materiali. Utilizzare le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.	Rielaborare creativamente materiali di uso comune. Utilizzare diverse tecniche osservative.
IDENTIFICARE	Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma. Individuare il significato espressivo.	Leggere e interpretare un'immagine.
TRARRE CONCLUSIONI	Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi del linguaggio visivo. Riconoscere aspetti caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico. Riconoscere i principali monumenti storico-artistici.	Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti. Riconoscere i codici e le regole compositive.
DARE RISPOSTA	Sperimentare strumenti e tecniche.	Ricerca soluzioni creative ispirate all'arte e alla comunicazione visiva. Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.

Competenza matematica: EDUCAZIONE FISICA

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta	Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza
	SPIEGARE	Eseguire semplici sequenze di movimento.
USARE	Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive.	Utilizzare le abilità per la realizzazione dei gesti. Utilizzare le esperienze motorie. Utilizzare le variabili spazio-temporali. Applicare semplici tecniche di espressione corporea. Applicare tecniche di controllo
IDENTIFICARE	Saper accettare la sconfitta. Rispettare le regole. Assumere comportamenti adeguati.	Adottare comportamenti adeguati. Decodificare i gesti di compagni e avversari. Decodificare i gesti arbitrari.
TRARRE CONCLUSIONI	Riconoscere e valutare. Collaborare con gli altri. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico	Essere consapevoli degli effetti nocivi legati. Saper gestire le situazioni competitive.
DARE RISPOSTA	Partecipare attivamente.	Saper realizzare strategie. Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta. Risolvere situazioni nuove o inusuali.

Competenza matematica **TECNOLOGIA**

Sotto competenza	Scuola primaria Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta	Scuola Secondaria Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza
	SPIEGARE	Documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione. Realizzare un oggetto.
USARE	Impiegare alcune regole del disegno tecnico. Utilizzare semplici procedure.	Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico. Impiegare materiali d'uso quotidiano per la realizzazione di un oggetto.
IDENTIFICARE	Ricavare informazioni da manuali d'uso. Eseguire semplici misurazioni e rilievi.	Effettuare stime di grandezza.
TRARRE CONCLUSIONI	Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica. Riconoscere i difetti di un oggetto.	Valutare le conseguenze di scelte e decisioni.
DARE RISPOSTA	Selezionare un comune programma di utilità.	Smontare e rimontare semplici oggetti.