

CURRICOLO TRASVERSALE PER COMPETENZE SECONDO LE NUOVE INDICAZIONI 2012

Scuola dell'Infanzia
Primo ciclo d'istruzione

Anno scolastico 2014 – 2015

Curricolo trasversale

Premessa

La scuola ha il preciso compito di educare il bambino, il ragazzo, l'adolescente, alla piena realizzazione di quanto è presente nelle sue personali potenzialità come è esplicitato nella "mission" della scuola attraverso lo sviluppo delle:

-competenze sociali, (esistenziali, relazionali e procedurali) con attenzione all' educazione alla cittadinanza, basata sulla conoscenza dei propri diritti e doveri come membri di una comunità e sull'impegno ad esercitarla con la capacità di gestione costruttiva dei sentimenti;

- competenze trasversali (non riferibili direttamente ad una specifica disciplina) quali comunicazione, pensiero critico, creatività, motivazione, iniziativa, capacità di risolvere problemi, valutazione del rischio, assunzione di decisioni, lavoro di gruppo e soprattutto "apprendere ad apprendere", rappresentano la base per lo sviluppo di qualsiasi altra competenza e che discendono direttamente dalle seguenti Competenze Chiave Europee:

- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Sviluppo del curricolo trasversale		
Consapevolezza di sé e del proprio ruolo Sviluppo dell'autonomia Relazione con gli altri nel rispetto delle regole del vivere civile e democratico		
Infanzia	Primaria	Secondaria

	Primo	Ciclo
--	-------	-------

La competenza digitale

Consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Curricolo infanzia	pag. 4
Curricolo primaria	pag. 7
Curricolo secondaria	pag. 8

Imparare ad imparare

Il concetto "Imparare a imparare" è collegato all'apprendimento, all'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento sia a livello individuale che in gruppo, a seconda delle proprie necessità, e alla consapevolezza relativa a metodi e opportunità.

Curricolo infanzia	pag. 11
Curricolo primaria	pag. 14
Curricolo secondaria	pag. 16

Competenze sociali e civiche

Per "competenze sociali" si intendono competenze personali, interpersonali e interculturali e tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. La competenza sociale è collegata al benessere personale e sociale. E' essenziale comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono. La competenza civica e in particolare la conoscenza di concetti e strutture socio-politiche (democrazia, giustizia, uguaglianza e diritti civili) dota le persone degli strumenti per impegnarsi ad una partecipazione attiva e democratica.

Curricolo infanzia	pag. 19
Curricolo primaria	pag. 23
Curricolo secondaria	pag. 26

Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità

Significa saper tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. L'individuo è consapevole del contesto in cui lavora ed è in grado di cogliere le opportunità che gli si offrono. E' il punto di partenza per acquisire le abilità di conoscenze più specifiche.

Curricolo infanzia	pag. 31
--------------------	---------

COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

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

INFANZIA SEZIONE A: <i>Traguardi formativi</i>		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Competenza digitale	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
CAMPI D'ESPERIENZA	Linguaggi creatività, espressione, tutti	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, acquisire informazioni	Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti Eseguire giochi di vario tipo al computer Prendere visione di lettere, numeri e forma di scrittura, utilizzando il pc Visionare immagini, opere artistiche e documentari	Conoscere il computer e le sue parti principali (mouse, tastiera) Conoscere altri strumenti di comunicazione e i loro usi (Audiovisivi, telefoni, ecc...)

INFANZIA SEZIONE B: <i>Evidenze e compiti significativi</i>	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Competenza digitale
CAMPI D'ESPERIENZA	Linguaggi, creatività, espressioni, tutti
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici. Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.	Assistere a rappresentazioni multimediali di vario genere Riconoscere le varie parti del PC Eseguire giochi di vario tipo

INFANZIA SEZIONE C: <i>Livelli di padronanza</i>		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Competenza digitale	
CAMPI D'ESPERIENZA	Linguaggi, creatività, espressioni, tutti	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2	3
Esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	Utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, usando con relativa destrezza il mouse . Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari

PRIMO CICLO SEZIONE A: <i>traguardi formativi</i>				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza digitale			
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino. Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. Avviare alla conoscenza della rete per scopi di informazione, ricerca e svago. Utilizzare alcune funzioni principali come creare un file, caricare immagini, salvare il file. Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.	I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video eCD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC. Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.	Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.	Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento. I principali dispositivi informatici di output ed input. I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla video scrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici. Semplici procedure di utilizzo di internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Rischi nell'utilizzo della rete con PC

	Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete internet e, con la guida dell'insegnante, ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.		Individuare i rischi nell'utilizzo della rete internet ed individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.	e telefonini.
--	---	--	---	---------------

PRIMO CICLO SEZIONE A: <i>traguardi formativi</i>		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza digitale	
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
	FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale.	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per l'apprendimento e per l'elaborazione di dati, testi e immagini. Saper produrre documenti in diverse situazioni. Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.	Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. I dispositivi informatici di input e output. Il sistema operativo e i più comuni software applicativi. Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare. Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.

PRIMO CICLO SEZIONE B: *Evidenze e compiti significativi*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Competenza digitale
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource). Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.	ESEMPI Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti , degli esperimenti; Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati; Utilizzare programmi di presentazione per effettuare semplici presentazioni Costruire semplici ipertesti Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola Rielaborare una presentazione della scuola Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica. Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più

	piccoli Elaborare ipertesti tematici
--	---

PRIMO CICLO SEZIONE C: <i>Livelli di padronanza</i>
--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE
---------------------------	---------------------

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3 <i>dai Traguardi della fine della scuola primaria</i>	4	5 <i>dai Traguardi per la fine del primo ciclo</i>
Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera. Comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica. Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore. Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante. Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica . Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni . Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni. Costruisce tabelle di dati. Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino .	Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica. Conosce l'esistenza principali pericoli nella navigazione in rete e (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti.

--	--	--	--	--

IMPARARE A IMPARARE

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO E DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

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

INFANZIA SEZIONE A: <i>Traguardi formativi</i>			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Imparare a imparare		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	Tutti		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'		CONOSCENZE
Acquisire ed interpretare informazioni	Rispondere a domande su un testo o su un video		Conoscere semplici strategie di memorizzazione
INFANZIA SEZIONE B: <i>Evidenze e compiti significativi</i>			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	l'esperienza vissuta.	Imparare a imparare	Conoscere semplici strategie di
Organizzare il proprio			organizzazione del proprio tempo e del
apprendimento scegliendo e	Utilizzare le informazioni ricevute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana	Tutti	proprio lavoro
CAMPI D'ESPERIENZA			
modalità di informazioni	Individuare le principali informazioni che scaturiscono da un testo narrativo e/o da un filmato. EVIDENZE Ricostruire brevi sintesi di racconti/o filmati attraverso sequenze illustrate.	COMPITI SIGNIFICATIVI	
Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle.	Ricostruire un semplice testo attraverso sequenze illustrate.	Costruire cartelloni per illustrare le routine, i turni ecc..facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.	
Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive.	Compilare semplici tabelle	Costruire mappe, schemi, riempire tabelle, organizzando informazioni note con simboli convenzionali.	
Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati...	Individuare il materiale occorrente per svolgere un'attività sulla base di consegne date dall'adulto.	A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.	
		A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.	

INFANZIA SEZIONE C: <i>Livelli di padronanza</i>		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE	
CAMPI D'ESPERIENZA	Tutti	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2	3
Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione. Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni. Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, se richiesto, riferisce le più semplici.	Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite. Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.	Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto. Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, se richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati. Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.

PRIMO CICLO SEZIONE A: *traguardi formativi*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Imparare a imparare			
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Acquisire il proprio metodo di studio e di lavoro. Si facilita lo sviluppo della competenza con il collegamento con apprendimenti pregressi. L'assenza di pratiche trasmissive. L'attenzione ai bisogni cognitivi. Imparare ad imparare con motivazione e fiducia.	Leggere un testo e porsi domande su di esso. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione e di apprendimento. Trasferire la conoscenza in contesti diversi. Saper utilizzare la propria conoscenza in situazioni simili o nuove. Sintetizzare testi già letti e dividerli in sequenze. Compilare elenchi, liste semplici tabelle, come leggere l'orario giornaliero delle lezioni e individuare il materiale occorrente e compiti da svolgere. Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini... e rispettare le persone che le portano; individuare le affinità rispetto alla propria esperienza. Rispettare il propriomaterialee quello comune.	Semplici strategie di memorizzazione. Schemi, tabelle, scalette. Semplici strategie di organizzazione del tempo.	Rielaborazione di dati ed informazioni per:ristrutturare le proprie conoscenze da cui trarre deduzioni per risalire dalle informazioni al concetto. Identificare gli aspetti essenziali e le relazioni tra il concetto e le informazioni. Sintesi delle diverse fonti di informazioni. Valutazioni generiche sulle argomentazioni e informazioni.	Saper usare metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione attraverso bibliografi, schedari, motori di ricerca, reperti e testimonianze. Saper organizzare le informazioni acquisite attraverso scalette, grafici, tabelle diagrammi. Trovare strategie per una corretta memorizzazione e auto regolazione del tempo per un apprendimento autonomo e consapevole.

PRIMO CICLO SEZIONE A: *traguardi formativi*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Imparare a imparare		
Fonti di legittimazione	PRIMO CICLO SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi Raccomandazione del Parlamento Europeo del 2006 e del Consiglio Europeo del 2007 e del Consiglio Europeo del 2012		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	Imparare a imparare	CONOSCENZE
	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	
Acquisire ed interpretare l'informazione.	Ricavare da fonti diverse (scritte, Internet ...), informazioni utili per i propri scopi di studio.	Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti.	
Individuare collegamenti e relazioni; Pone domande pertinenti	Utilizzare indici, schedari, dizionari, motori di ricerca, testimonianze e reperti.	Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, schemi, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali.	
Reperisce informazioni da varie fonti	Confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse; selezionarle in base all'utilità a seconda del proprio scopo.	Reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse; confrontarle e organizzarle in schemi, diagrammi, mappe, web quest	
Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione, anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro	Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle, elaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti (contenere - collegare)	Strategie di memorizzazione.	
Argomenta in modo critico le conoscenze	Utilizzare strategie di memorizzazione.	Strategie di studio, distinguendone le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni,	
Autovaluta il processo di apprendimento	Individuare e trasferire contenuti e conoscenze acquisiti in contesti diversi.	Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità e delle risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti	
Assume comportamenti adeguati alle diverse situazioni, rispettando il gruppo di lavoro e l'ambiente.	Saper operare collegamenti interdisciplinari.		
	Contestualizzare le informazioni provenienti da diverse fonti e da esperienze; utilizzare le diverse aree disciplinari alla propria acquisizione di conoscenze.	Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le informazioni nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi.	
	Applicare diverse strategie di studio con l'aiuto degli insegnanti.	Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi; verificare la completezza delle informazioni a disposizioni e reperire quelle mancanti o incomplete	
	Essere consapevoli delle proprie modalità di apprendimento.	Dato un tema riferito, ad esempio ad una teoria scientifica, una tecnologia, un fenomeno sociale, reperire tutte le informazioni utili per comprenderlo ed esprimere valutazioni e riflessioni	
	Adeguare i propri percorsi di azione in relazione agli stimoli interni ed esterni.	Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o periculi, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni	
	Utilizzare strategie di autocorrezione.	Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplici guide)	
	Mantenere la concentrazione sul compito per il tempo necessario.	Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione	
	Organizzare i propri impegni e disporre il materiale a seconda dell'orario settimanale e dei carichi di lavoro.		
	Organizzare le informazioni per riferirle ed eventualmente, per la redazione di relazioni, semplici presentazioni, utilizzando anche strumenti tecnologici (programmi di scrittura e di presentazione).		
		Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili	

PRIMO CICLO SEZIONE C: *Livelli di padronanza*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

IMPARARE A IMPARARE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3 <i>dai Traguardi della fine della scuola primaria</i>	4	5 <i>dai Traguardi per la fine del primo ciclo</i>
In autonomia, trasforma in sequenze figurate brevi storie. Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate con domande stimolo dell'insegnante. Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza. E' in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale. Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante.	Con l'aiuto dell'insegnante, ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio, per preparare un'esposizione. Legge, ricava informazioni da semplici grafici e tabelle e sa costruirne, con l'aiuto dell'insegnante. Pianifica sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante. Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari. Si orienta nell'orario scolastico e organizza il materiale di conseguenza. Rileva semplici problemi dall'osservazione di fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive. E' in grado di formulare semplici sintesi di testi narrativi e informativi non	Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, Internet...) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante. Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature, con l'aiuto dell'insegnante. Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante; utilizza strategie di autocorrezione. Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio. Ricava informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di proprie. Sa utilizzare dizionari e schedari bibliografici. Sa pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi; esprime giudizi sugli esiti. Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.	Sa ricavare e selezionare per i propri scopi informazioni da fonti diverse. Sa formulare sintesi e tabelle di un testo letto collegando le informazioni nuove a quelle già possedute ed utilizzando strategie di autocorrezione Applica strategie di studio. Sa utilizzare vari strumenti di consultazione. Pianifica il suo lavoro valutandone i risultati Rileva problemi, individua possibili ipotesi risolutive e le sperimenta valutandone l'esito	Ricava informazioni da fonti diverse e le seleziona in modo consapevole. Legge, interpreta, costruisce, grafici e tabelle per organizzare informazioni. Applica strategie di studio e rielabora i testi organizzandoli in semplici schemi, scalette, riassunti; collega informazioni già possedute con le nuove anche provenienti da fonti diverse. Utilizza in modo autonomo gli elementi di base dei diversi linguaggi espressivi. Pianifica il proprio lavoro sa regolare il proprio lavoro in base a feedback interni ed esterni; sa valutarne i risultati. Rileva problemi, seleziona le ipotesi risolutive, le applica e ne valuta gli esiti.

	complessi.			
--	------------	--	--	--

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

DISCIPLINE, INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO E DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

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

INFANZIA SEZIONE A: *Traguardi formativi*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Competenze sociali e civiche	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
CAMPI D'ESPERIENZA	Il sè e l'altro	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Sviluppare il senso dell'identità personale, percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti e saperli esprimere	Essere autonomi nella gestione di se stessi	Conoscere le proprie necessità, capacità e esigenze
Conoscere la propria storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia e della comunità, alcuni beni culturali per sviluppare il senso di appartenenza	Riconoscere ed esprimere le proprie emozioni e sentimenti	Conoscere i diversi gruppi sociali (scuola, famiglia) , i loro ruoli e le loro regole
	Superare la dipendenza dall'adulto portando a termine compiti e attività	Conoscere le regole per la sicurezza in casa, a scuola e in strada
Porre domande sui temi esistenziali e religiosi , sulle diversità culturali , su ciò che è bene o male, sulla giustizia	Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato	Conoscere usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti dai altri luoghi)
	Elaborare comportamenti socialmente accettabili per contenere la propria emotività e superare l'aggressività. Avere relazioni positive con gli adulti	Conoscere le regole fondamentali della convivenza nei

INFANZIA SEZIONE B: *Evidenze e compiti significativi*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenze sociali e civiche	
Indicare il proprio comportamento	Condividere valori e regole con i compagni	
CAMPI D'ESPERIENZA	Il sé e l'altro	Interiorizzare il valore della regola
Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con i coetanei e gli adulti tenendo conto del proprio e dell'altro punto di vista rispettandolo	Manifestare interesse per i membri del gruppo : ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco	COMPITI SIGNIFICATIVI
Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri.		Costruire cartelloni, tabelle mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le diversità presenti in classe: caratteristiche fisiche; paesi di provenienza; abitudini alimentari; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni.
Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita		Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni.
Giocare e lavorare in modo costruttivo, creativo e collaborativo. Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti con gli altri bambini	Accettare gradualmente le regole, i ritmi e le turnazioni	
Rispettare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo.	Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno	Discutere insieme e illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza.
Collaborare nel gioco e nel lavoro portando aiuto. di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti.	Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli	Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti
Conoscere e interiorizzare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza delle persone , delle cose, degli animali e dell'ambiente		Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità.
Avere comportamenti rispettosi e di accoglienza verso tutti		
Assumere comportamenti corretti per la propria sicurezza - la propria salute	Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse, scambiare giochi e	

INFANZIA SEZIONE C: <i>Livelli di padronanza</i>		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
CAMPI D'ESPERIENZA	Il sé e l'altro	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2	3
Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni , paroleE frasi, talvolta su interessamento dell'adulto. Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o nel piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni , parole o frasi. Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione	Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto. Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro. Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi. Pone domande sulla propria storia e racconta alcuni episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.	Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni. Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, a richiesta dell'adulto. Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.

PRIMO CICLO SEZIONE A: *traguardi formativi*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Competenze sociali e civiche			
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali. A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.	Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e riferimento. Individuare i ruoli e le funzioni dei gruppi di appartenenza e il proprio negli stessi. Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe e nella scuola Descrivere il significato delle regole. Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale. Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini... e rispettare le persone che le portano; individuare le affinità rispetto alla propria esperienza. Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni.	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...). La funzione della regola e della legge nei diversi ambienti di vita quotidiana. Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. I concetti di diritto/dovere, libertà responsabile, identità, pace sviluppo umano, cooperazione. Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti. Regole della vita e del lavoro in classe. Significato di regola e norma. Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto.	Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle. Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca. Individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi. Distinguere gli elementi che compongono il Consiglio comunale e l'articolazione delle attività del Comune.	La funzione della regola e della legge in diversi ambienti della vita quotidiana. Le ragioni sottese a punti di vista diversi dal proprio, per un confronto critico. Significato di "gruppo" e di "comunità". Significato di essere "cittadino" Significato dell'essere cittadini del mondo. Differenza fra "comunità" e "società" Struttura del comune, della provincia e della Regione. Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà. Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione.

	Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all'oculato utilizzo delle risorse e mettere in atto quelli alla sua portata. Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. Prestare aiuto ai compagni in difficoltà.	I bisogni dell'uomo e le forme di utilizzo dell'ambiente. Organi e funzioni principali del Comune. Principali servizi al cittadino presenti nella propria città. Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi). Organi internazionali vicini all'esperienza dei bambini: UNICEF, WWF.	Individuare e distinguere il ruolo della Provincia e della Regione e le distinzioni tra i vari servizi. Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni. Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici. Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe. Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente. Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva. Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà.	Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto. Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola. Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza. Costituzione e alcuni articoli fondamentali. Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti essenziali. Norme fondamentali relative al codice stradale. Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente vicini all'esperienza: ONU, UNICEF, WWF....
--	--	--	---	--

			Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura. Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni. Attraverso l'esperienza vissuta in classe, spiegare il valore della democrazia, riconoscere il ruolo delle strutture e interagisce con esse. Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze. Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire il concetto di democrazia. Mettere in relazione le regole stabilite all'interno della classe e alcuni articoli della Costituzione. Mettere in relazione l'esperienza comune in famiglia, a scuola, nella comunità di vita con alcuni articoli della Costituzione.	
--	--	--	---	--

PRIMO CICLO SEZIONE A: *traguardi formativi*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Competenze sociali e civiche:	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
	FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.	Comprendere e spiegare la funzione regolatrice delle norme a favore dell'esercizio dei diritti di ciascun cittadino. Individuare e indicare gli elementi identificativi di una norma e la sua struttura; spiegare la differenza tra patto, regola, norma Indicare la natura, gli scopi e l'attività delle istituzioni pubbliche, prima fra tutte di quelle più vicine (Comune, Provincia, Regione). Distinguere gli Organi dello Stato e le loro funzioni Distinguere alcuni principi fondamentali della Costituzione italiana e collegarli all'esperienza quotidiana. Leggere e analizzare gli articoli della Costituzione che maggiormente si collegano alla vita sociale quotidiana e collegarli alla propria esperienza Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita Conoscere e osservare le norme del codice della strada come pedoni e come ciclisti Identificare i principali organismi umanitari, di cooperazione e di tutela dell'ambiente su scala locale, nazionale ed internazionale. Comprendere e spiegare il ruolo della tassazione per il funzionamento	Significato di "gruppo" e di "comunità" Significato di essere "cittadino" Significato dell'essere cittadini del mondo Differenza fra "comunità" e "società" Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione. Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto Ruoli familiari, sociali, professionali, pubblici Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola

Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.	dello stato e la vita della collettività Distinguere, all'interno dei mass media, le varie modalità di informazione, comprendendo le differenze fra carta stampata, canale radiotelevisivo, Internet Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti; prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà Contribuire alla stesura del regolamento della classe e al rispetto di esso ed in generale alla vita della scuola Impegnarsi con rigore nello svolgere ruoli e compiti assunti in attività collettive e di rilievo sociale adeguati alle proprie capacità Affrontare con metodo e ricerca soluzioni rigorose per le difficoltà incontrate nello svolgimento di un compito con responsabilità sociale, esprimendo anche valutazioni critiche ed autocritiche Comprendere e spiegare in modo semplice il ruolo potenzialmente condizionante della pubblicità e delle mode e la conseguente necessità di non essere consumatore passivo e inconsapevole Agire in contesti formali e informali rispettando le regole della convivenza civile, le differenze sociali, di genere, di provenienza Agire rispettando le attrezzature proprie e altrui, le cose pubbliche, l'ambiente; adottare comportamenti	Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza Principi generali dell'organizzazioni del Comune, della Provincia, della Regione e dello Stato La Costituzione: principi fondamentali e relativi alla struttura, organi dello Stato e loro funzioni, formazione delle leggi Organi del Comune, della Provincia, della Regione, dello Stato Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti Norme fondamentali relative al codice stradale Principi di sicurezza, di prevenzione dei rischi e di antinfortunistica Organi locali, nazionali e internazionali, per scopi sociali, economici, politici, umanitari e di difesa dell'ambiente Elementi di geografia utili a comprendere fenomeni sociali: migrazioni, distribuzione delle risorse, popolazioni del mondo e loro usi; clima, territorio e influssi umani Caratteristiche dell'informazione nella società contemporanea e mezzi di informazione Elementi generali di comunicazione interpersonale verbale e non verbale
--	--	---

PRIMO CICLO SEZIONE B: *Evidenze e compiti significativi*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Competenze sociali e civiche
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere. Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia, Regione Conosce gli Organi dello Stato e le funzioni di quelli principali: Presidente della Repubblica, Parlamento, Governo, Magistratura Conosce i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato Conosce i principali Enti sovranazionali: UE, ONU...	ESEMPI Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada Analizzare messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi) e rilevarne le caratteristiche e i messaggi sottesi; produrre notiziari a stampa o video; slogan pubblicitari utilizzando le tecniche tipiche del genere di comunicazione Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc. Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc. Assumere iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose Ricercare, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi ...

PRIMO CICLO SEZIONE C: *Livelli di padronanza*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3 <i>dai Traguardi della fine della scuola primaria</i>	4	5 <i>dai Traguardi per la fine del primo ciclo</i>
Utilizza i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola con cura. Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente. Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, i relativi obblighi rispettandoli. Rispetta le regole nei giochi. Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche aggressive	Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura. Utilizza con parsimonia e cura le risorse energetiche e naturali: acqua, luce, riscaldamento, trattamento dei rifiuti ... Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; rispetta le regole della comunità di vita. Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e Responsabilità. Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro. Ha rispetto per l'autorità e per gli adulti; tratta con correttezza tutti i compagni, compresi quelli diversi per	Utilizza materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le conseguenze sulla comunità e sull'ambiente di condotte non responsabili. Osserva le regole di convivenza interne e le norme della comunità. Partecipa alla costruzione di quelle della classe e della scuola con contributi personali. Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali. Sa adeguare il proprio comportamento e il registro comunicativo ai diversi contesti e al ruolo degli interlocutori. Accetta sconfitte, frustrazioni, contrarietà, difficoltà, senza reazioni esagerate, sia fisiche che verbali. Ascolta i compagni tenendo conto dei loro punti di vista; rispetta i compagni diversi per condizione, provenienza, ecc. e mette in atto comportamenti di accoglienza e di aiuto. Conosce i principali Organi dello Stato e	Utilizza con cura materiali e risorse. E' in grado di spiegare in modo essenziale le conseguenze dell'utilizzo non responsabile delle risorse sull'ambiente. Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina i comportamenti non idonei e li riconosce in sé e negli altri e riflette criticamente. Collabora costruttivamente con adulti e compagni. Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina i comportamenti difformi. Accetta responsabilmente le conseguenze delle proprie azioni. Conosce i principi fondamentali della Costituzione e le principali funzioni dello Stato. Conosce la composizione e la funzione dell'Unione Europea ed i suoi	Utilizza con cura materiali e risorse. E' in grado di spiegare compiutamente le conseguenze generali dell'utilizzo non responsabile dell'energia, dell'acqua, dei rifiuti e adotta comportamenti improntati al risparmio e alla sobrietà. Osserva le regole interne e quelle della comunità e del Paese (es. codice della strada); conosce alcuni principi fondamentali della Costituzione e le principali funzioni dello Stato; gli Organi e la struttura amministrativa di Regioni, Province, Comuni. Conosce la composizione e la funzione dell'Unione Europea e i suoi principali Organi di governo e alcune organizzazioni internazionali e le relative funzioni. E' in grado di esprimere giudizi sul significato della ripartizione delle funzioni dello Stato,. E' in grado di motivare la necessità di rispettare regole e norme e di spiegare le conseguenze di comportamenti difformi. Si impegna con responsabilità nel lavoro e nella vita scolastica; collabora

	condizione, provenienza, cultura, ecc. e quelli per i quali non ha simpatia. Conosce tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e le mette a confronto con quelle di compagni provenienti da altri Paesi, individuandone, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.	quelli amministrativi a livello locale. E' in grado di esprimere semplici giudizi sul significato dei principi fondamentali e di alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (es. il Codice della Strada, l'obbligo di istruzione, ecc.) Mette a confronto norme e consuetudini del nostro Paese con alcune di quelle dei Paesi di provenienza di altri compagni per rilevarne, in contesto collettivo, somiglianze e differenze	principali organismi istituzionali. Conosce le principali organizzazioni internazionali	costruttivamente con adulti e compagni, assume iniziative personali e presta aiuto a chi ne ha bisogno. Accetta con equilibrio sconfitte, frustrazioni, insuccessi, individuandone anche le possibili cause e i possibili rimedi. Argomenta con correttezza le proprie ragioni e tiene conto delle altrui; adegua i comportamenti ai diversi contesti e agli interlocutori e ne individua le motivazioni. Richiama alle regole nel caso non vengano rispettate; accetta responsabilmente le conseguenze delle proprie azioni; segnala agli adulti responsabili comportamenti contrari al rispetto e alla dignità a danno di altri compagni, di cui sia testimone.
--	---	---	---	---

SPIRITO DI INIZIATIVA E DI IMPRENDITORIALITÀ' (O INTRAPRENDENZA)

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

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

INFANZIA SEZIONE A: <i>Traguardi formativi</i>		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
CAMPI D'ESPERIENZA	Tutti	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro e al contesto. Valutare alternative, prendere decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Organizzare il proprio lavoro per realizzare semplici progetti. Trovare soluzioni alternative ai piccoli problemi della quotidianità (adottare strategie di problem solving).	Esprimere valutazioni rispetto alla propria esperienza. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici ma pertinenti. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. Formulare proposte di gioco. Confrontare la propria idea con quella altrui Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco e di lavoro. Riconoscere situazioni problematiche e formulare ipotesi di soluzione. Effettuare semplici indagini su un'esperienza di vita quotidiana. Utilizzare schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. Cooperare con altri nel gioco e nei lavori in gruppo. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, un compito , un'azione eseguiti.	Conoscere le regole della discussione. Conoscere i diversi ruoli e la loro funzione. Conoscere le varie modalità di rappresentare graficamente schemi, tabelle. Conoscere le diverse fasi di un'azione svolta. Conoscere le modalità adottate per comprendere una decisione condivisa.

INFANZIA SEZIONE B: <i>Evidenze e compiti significativi</i>	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità
CAMPI D'ESPERIENZA	Tutti
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Prendere iniziative di gioco e di lavoro Collaborare e partecipare alle attività collettive Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni	Discutere su argomenti diversi di interesse: rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa “Progettare” una attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante

INFANZIA SEZIONE C: <i>Livelli di padronanza</i>		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA	
CAMPI D'ESPERIENZA	Tutti	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2	3
Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Chiede se non ha capito. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli. Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.	Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti. Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.	Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti. Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Opera scelte tra due alternative, motivandole. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.

PRIMO CICLO SEZIONE A: <i>traguardi formativi</i>						
PRIMO CICLO SEZIONE A: <i>traguardi formativi</i>						
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità				
Fonti di legittimazione		Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012				
Fonti di legittimazione		Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012				
		FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA			FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
COMPETENZE SPECIFICHE		ABILITA'	CONOSCENZE		ABILITA'	CONOSCENZE
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative e prendere decisioni.	Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un'attività o di scelte diverse e le possibili conseguenze.	Regole della discussione e le possibili conseguenze.	Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).	Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità assumendo iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine.	Strumenti per la decisione: diversi tipi di tabelle di gioco e di lavoro e portarle a termine.	Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro.
Assumere e portare a termine compiti e iniziative.	Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro individuando le priorità e giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili soluzioni non soddisfacenti.	Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).	Decidere tra due alternative (in gioco: nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni.	Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva.	Modalità di decisione riflessiva.	Modalità di decisione riflessiva.
Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.	Formulare proposte di lavoro di utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.	Fasi di un problema.	Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.	Spiegare i vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali.	Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.	Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.
Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.	Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte.	Luce fatti, rischi, opportunità e ascoltare le motivazioni altrui.	Spiegare i vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali.	Convincere altri a condividere la propria o altrui scelta, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi.	Strumenti di progettazione: disegno tecnico, planning; semplici bilanci.	Le fasi di una procedura.
	Confrontare e prendere decisioni con gli altri.	Tipi e modalità di una discussione (es. a maggioranza, all'unanimità, per imposizione).	Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc.	Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti.	Diagrammi di flusso.	Diagrammi di flusso.
	Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo.	Fasi del problemsolving.	Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe.	Individuare problemi legati all'esperienza concreta.	Fasi del problem solving.	Fasi del problem solving.
	Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o di un'attività.					
	Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità.					
	Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti.					
	Riconoscere semplici situazioni descrivendo le fasi, distinguendole nel tempo, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie e indicando quelle mancanti.					
	Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.					
	Organizzare dall'uso di schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.					
	Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse.					
	Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili.					
	Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito.					
	Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta.					
	Attuare le soluzioni e valutare i risultati.					
	Qualificare situazioni in corso di correzione o miglioramento.					
	Individuare problemi simili a problemi simili.					
	Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.					
	Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un fatto, un'opinione.					

PRIMO CICLO SEZIONE B: *Evidenze e compiti significativi*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. Coordina l'attività personale e/o di un gruppo Sa auto valutarci, riflettendo sul percorso svolto.	ESEMPI Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.

PRIMO CICLO SEZIONE C: *Livelli di padronanza*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

SPIRITO D'INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4	5
		<i>dai Traguardi della fine della scuola primaria</i>		<i>dai Traguardi per la fine del primo ciclo</i>
Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni. In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.	Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità. Porta a termine i compiti assegnati; sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse. Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare	Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità. Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio. Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte. Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti. Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza. Generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti	Assume in modo pertinente i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità. Conosce le strutture di servizi, amministrative, produttive del proprio territorio e le loro funzioni; gli organi e le funzioni degli Enti territoriali e quelli principali dello Stato. Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato e responsabile, valutando con accuratezza anche gli esiti del lavoro; pondera i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere, valutandone rischi e opportunità e le possibili conseguenze. Reperisce e attua soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari. Utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza e ne generalizza le soluzioni a contesti simili. Con l'aiuto dell'insegnante e il supporto del gruppo, sa effettuare semplici indagini su fenomeni sociali, naturali,	Conosce le principali strutture di servizi, produttive, culturali del territorio regionale e nazionale; gli organi amministrativi a livello territoriale e nazionale. Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. Sa pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti. Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui. E' in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali, ecc.). Individua problemi, formula e seleziona soluzioni, le attua e ne valuta gli esiti, pianificando gli eventuali correttivi. Sa, con la collaborazione del gruppo e dell'insegnante, redigere semplici progetti (individuazione del risultato atteso; obiettivi intermedi, risorse e tempi necessari, pianificazione delle azioni, realizzazione, valutazione degli esiti, documentazione). Con l'aiuto dell'insegnante e del gruppo, effettua indagini in contesti diversi, individuando il problema da approfondire, gli strumenti di indagine, realizzando le azioni, raccogliendo e organizzando i dati, interpretando i

	quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.	dell'insegnante.	ecc., traendone semplici informazioni.	risultati.
--	--	------------------	--	------------