

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DIGITALI

PROFILO DI COMPETENZA

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.

Fonti di riferimento	- Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Certificazione delle Competenze C.M. 3 del 13/02/2015 e relative linee guida
Essenzialità della competenza	La competenza digitale consiste nel saper usare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet.
Ambito di riferimento	Tutti
Ambiti correlati	Tutti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

FINE SCUOLA INFANZIA	FINE SECONDA PRIMARIA	FINE TERZA PRIMARIA	FINE QUINTA PRIMARIA	FINE SECONDARIA PRIMO GRADO
1) Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con l'insegnante. 2) Introdurre semplici linguaggi di programmazione per sviluppare il gusto per	1) Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie. 2) Introdurre semplici linguaggi di programmazione per sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti 3) Utilizzare la	1) Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie. Usare il computer per reperire valutare produrre presentare scambiare informazioni. 2) Utilizzare il computer per partecipare a reti collaborative tramite	1) Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie. Usare il computer per reperire valutare produrre presentare scambiare informazioni. 2) Utilizzare il computer per partecipare a reti collaborative tramite	1) 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.

<p>l'ideazione e la realizzazione di progetti.</p> <p>3) Utilizzare la programmazione visuale per apprendere le basi del pensiero computazionale.</p> <p>4) Utilizzare il digital storytelling per raccontare brevi storie.</p> <p>5) Comprendere che molti degli oggetti di uso quotidiano funzionano grazie a un "computer". Inventare e progettare nuovi dispositivi, giochi, ecc.</p>	<p>programmazione visuale per sviluppare il pensiero computazionale</p> <p>4) Utilizzare il digital storytelling per raccontare brevi storie</p> <p>5) Utilizzare il digital storytelling per approcciare un argomento curricolare</p> <p>6) Utilizzare in modo critico le nuove tecnologie</p> <p>7) Riconoscere, osservare e descrivere oggetti smart. Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni.</p>	<p>internet</p> <p>3) Introdurre semplici linguaggi di programmazione per sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti.</p> <p>4) Utilizzare la programmazione visuale per sviluppare il pensiero computazionale</p> <p>5) Utilizzare il digital storytelling per raccontare brevi storie</p> <p>6) Utilizzare il digital storytelling per approcciare un argomento curricolare.</p>	<p>internet</p> <p>3) Introdurre semplici linguaggi di programmazione per sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti.</p> <p>4) Utilizzare la programmazione visuale per sviluppare il pensiero computazionale</p> <p>5) Utilizzare il digital storytelling per raccontare brevi storie</p> <p>6) Utilizzare il digital storytelling per approcciare un argomento curricolare</p>	<p>2) Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p> <p>3) Utilizzare la programmazione visuale per sviluppare il pensiero computazionale</p> <p>4) Utilizzare il digital storytelling per approcciare un argomento curricolare</p>
---	---	--	---	--

FINE INFANZIA

ABILITA'		CONOSCENZA	
1	<ul style="list-style-type: none"> Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio all'invio. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle... Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. 	1	<ul style="list-style-type: none"> Il computer e i suoi usi. Il mouse. La tastiera.
2	<ul style="list-style-type: none"> Creare e utilizzare sequenze di istruzioni per eseguire un breve percorso Creare e utilizzare semplici sequenze di istruzioni per eseguire un'attività, un progetto Saper riordinare semplici sequenze di istruzione. 	2	<ul style="list-style-type: none"> Concetti spaziali Seriazioni e ordinamenti (trasversali a tutti gli altri campi) Approccio al metodo della programmazione
3	<ul style="list-style-type: none"> Sapersi muovere nello spazio con curiosità e attenzione Muoversi in uno spazio strutturato secondo le indicazioni date, anche impersonando il robot. Saper muovere un oggetto su scacchiere/percorsi secondo le indicazioni. 	3	<ul style="list-style-type: none"> Concetti spaziali Seriazioni e ordinamenti (trasversali a tutte gli altri campi) Simboli mappe, percorsi Numeri Approccio al metodo della programmazione

	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le direzioni spaziali e usare correttamente le frecce • Saper rappresentare il percorso fatto. • Saper rappresentare il percorso fatto con un semplice algoritmo. 	
4	<ul style="list-style-type: none"> • Saper inventare le sequenze di una breve storia • Saper realizzare e descrivere le sequenze con varie modalità (ordine preciso INIZIO-FINE) • Saper ordinare delle sequenze secondo una linea temporale adeguata • Saper sostituire ai disegni dei simboli concordati • Saper decodificare semplici simboli 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti temporali • Linea del tempo • Lettura di simboli iconici
5	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere OGGETTI-SMART nel loro ambiente • Usare materiali diversi per costruire "robot" o "computer" • Immaginare invenzioni e il loro uso rappresentare le diverse invenzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali icone di Windows e di Word • Utilizzare tastiera e mouse • Conoscere OGGETTI SMART

FINE CLASSE SECONDA PRIMARIA

	ABILITA'	CONOSCENZA
1	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere un semplice testo al computer e salvarlo. • Usare semplici programmi grafici per disegnare e colorare (Paint). • Usare in modo guidato giochi didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con le sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. • Usa semplici programmi grafici per disegnare e colorare • Usa in modo guidato giochi didattici
2	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici simbologie per creare percorsi /procedure. • Programmare semplici percorsi con Mio Robot, Bee Bot, Blue Bot. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce semplici linguaggi simbolici per programmare percorsi/procedure • Conosce in modo adeguato la legenda • Conosce e legge semplici algoritmi • Scrive semplici algoritmi
3	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici simbologie per creare percorsi/procedure • Tradurre in linguaggio iconico semplici comandi • Decodificare semplici istruzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce semplici linguaggi simbolici per programmare percorsi/procedure • Conosce in modo adeguato la legenda • Conosce gli indicatori spazio-temporali • Ordinare semplici istruzioni e procedure rispettando l'ordine logico
4	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli indicatori temporali per narrare semplici storie • Creare semplici sequenze con materiali diversi (carta, Lego, figure solide...) • Riordinare semplici sequenze date • Utilizzare strumenti digitali e non per creare semplici storie 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce semplici indicatori temporali • Sa ordinare le sequenze di una storia in ordine logico.

5	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare gli indicatori spazio-temporali per narrare semplici argomenti disciplinari 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce semplici indicatori spazio-temporali
6	<ul style="list-style-type: none"> Riordinare semplici sequenze relative a contenuti disciplinari Utilizzare strumenti digitali per raccontare e spiegare gli argomenti delle varie discipline Costruire mappe concettuali utilizzando semplici applicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce semplici applicazioni per rappresentare argomenti delle varie discipline (Movie Maker, Crossword Puzzle Maker, GoConqr...)
7	<ul style="list-style-type: none"> Esplorare oggetti smart nella vita quotidiana Rappresentare e/o inventare oggetti smart. Saper nominare e spiegare la funzione dei principali componenti del computer in modo corretto. 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i principali oggetti smart. Inventa nuovi oggetti smart. Conosce i principali componenti del computer.

FINE CLASSE TERZA PRIMARIA

ABILITA'		CONOSCENZA
1	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il funzionamento del PC ed usare le principali opzioni del sistema operativo Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni. Saper nominare e spiegare la funzione dei principali componenti del computer in modo corretto Saper utilizzare gli elementi per immettere dati stampare e salvare un documento operativo nella gestione dei file e delle cartelle. Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive . 	<ul style="list-style-type: none"> Scrive, formatta, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo elementi grafici. Elabora e costruisce semplici tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante.
2	<ul style="list-style-type: none"> Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet Saper accedere ad internet e collegarsi ad un sito Saper trovare informazioni su internet. Saper usare semplici programmi didattici presenti su CD-ROM o in Internet Saper svolgere giochi didattici adeguati alle proprie competenze didattiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Accede alla rete, locale e/o esterna, con la supervisione dell'insegnante per ricercare e ricavarne informazioni Conosce i comandi e le istruzioni di giochi didattici
3	<ul style="list-style-type: none"> Saper suddividere un compito complesso in una serie di compiti semplici con una consequenzialità logica per portarlo a termine Saper ordinare una serie di istruzioni Saper individuare istruzioni non necessarie 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza una serie di istruzioni disponendole in ordine logico-consequenziale
4	<ul style="list-style-type: none"> Saper seguire una serie di istruzioni iconiche condivise 	<ul style="list-style-type: none"> Segue le istruzioni condivise per muoversi attraverso un percorso

	<ul style="list-style-type: none"> Saper programmare le istruzioni per eseguire un percorso muovendosi nello spazio. Saper leggere un programma iconico Saper programmare Pro-bot e saper scrivere il programma 	<p>predeterminato</p> <ul style="list-style-type: none"> Programma un percorso attraverso istruzioni verbali, iconografiche, scritte costruendo un algoritmo Conosce un semplice linguaggio simbolico condiviso
5	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare una semplice applicazione digitale (ES: Padlet, Ourbooks, ...) Saper creare una storia condivisa 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce ed utilizza i comandi di una semplice applicazione digitale per creare una storia
6	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare una semplice applicazione digitale per trasferire le conoscenze acquisite riguardo ad una determinata disciplina attraverso il linguaggio scritto e iconico Saper utilizzare applicazioni digitali per costruire schemi e mappe concettuali 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce ed utilizza semplici applicazioni digitali per realizzare schemi, mappe concettuali, ricerche e relazioni

FINE QUINTA PRIMARIA

ABILITÀ		CONOSCENZE
1	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il funzionamento del PC ed usare le principali opzioni del sistema operativo Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni. Saper nominare e spiegare la funzione dei principali componenti del computer in modo corretto Saper utilizzare gli elementi per immettere dati stampare e salvare un documento operativo nella gestione dei file e delle cartelle. Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive 	<ul style="list-style-type: none"> Scrive, formatta, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo elementi grafici. Elabora e costruisce semplici tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante.
2	<ul style="list-style-type: none"> Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet Saper accedere ad internet e collegarsi ad un sito Saper trovare informazioni su internet. Saper usare semplici programmi didattici presenti su CD-ROM o in Internet Saper svolgere giochi didattici adeguati alle proprie competenze didattiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Accede alla rete, locale e/o esterna, con la supervisione dell'insegnante per ricercare e ricavarne informazioni Conosce i comandi e le istruzioni di giochi didattici
3	<ul style="list-style-type: none"> Saper suddividere un compito complesso in una serie di compiti semplici con una consequenzialità logica per portarlo a termine Saper ordinare una serie di istruzioni 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza una serie di istruzioni disponendole in ordine logico-consequenziale

	<ul style="list-style-type: none"> Saper individuare istruzioni non necessarie 	
4	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il funzionamento del PC ed usare le principali opzioni del sistema operativo Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni. Saper nominare e spiegare la funzione dei principali componenti del computer in modo corretto Saper utilizzare gli elementi per immettere dati stampare e salvare un documento operativo nella gestione dei file e delle cartelle. Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive 	<ul style="list-style-type: none"> Scrive, formatta, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo elementi grafici. Elabora e costruisce semplici tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante.
5	<ul style="list-style-type: none"> Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet Saper accedere ad internet e collegarsi ad un sito Saper trovare informazioni su internet. Saper usare semplici programmi didattici presenti su CD-ROM o in Internet Saper svolgere giochi didattici adeguati alle proprie competenze didattiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Accede alla rete, locale e/o esterna, con la supervisione dell'insegnante per ricercare e ricavarne informazioni Conosce i comandi e le istruzioni di giochi didattici
6	<ul style="list-style-type: none"> Saper suddividere un compito complesso in una serie di compiti semplici con una consequenzialità logica per portarlo a termine Saper ordinare una serie di istruzioni Saper individuare istruzioni non necessarie 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza una serie di istruzioni disponendole in ordine logico-consequenziale

FINE SECONDARIA DI PRIMO GRADO

	ABILITÀ	CONOSCENZE
1	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi 	<ul style="list-style-type: none"> 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 e ai prodotti multimediali anche Open source. Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.
2	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie 	<ul style="list-style-type: none"> Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni

	più comuni, anche informatiche	<ul style="list-style-type: none"> • Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) • Fonti di pericolo e procedure di sicurezza
3	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia, un gioco ... • Saper ideare una storia e/o un gioco condivisi 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare storie e giochi con Scratch, Code.org e Programma il futuro

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE

PROFILO DI COMPETENZA

Imparare a imparare è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Fonti di riferimento	<ul style="list-style-type: none"> - Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Certificazione delle Competenze C.M. 3 del 13/02/2015 e relative linee guida
Essenzialità della competenza	L'alunno possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Orienta le proprie scelte in modo consapevole. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.
Ambito di riferimento	Tutti
Ambiti correlati	Tutti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

FINE SCUOLA INFANZIA	FINE SECONDA PRIMARIA	FINE TERZA PRIMARIA	FINE QUINTA PRIMARIA	FINE SECONDARIA PRIMO GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Ricava informazioni da spiegazioni, simboli, immagini, schemi, tabelle, filmati con domande stimolo dell'insegnante. • Riferisce in maniera 	<ul style="list-style-type: none"> • Con l'aiuto dell'insegnante, ricava e seleziona informazioni da fonti diverse (tabelle, grafici). • Organizza il materiale strutturato in base al 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricava, collega, utilizza e organizza informazioni da varie fonti . • Collega le informazioni già possedute con le nuove con domande stimolo dell'insegnante e formula 	<ul style="list-style-type: none"> 8) Sa individuare da fonti diverse informazioni per i propri scopi. 9) E' in grado di utilizzare: indici dei testi, supporti cartacei e multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Con sempre maggior sicurezza individua le informazioni necessarie. • Pianifica in modo autonomo il proprio lavoro.

<p>comprensibile l'argomento principale e il contenuto di storie ascoltate.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trasferisce informazioni e conoscenze in ambiti simili e /o diversi. • Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari. • Si avvia a formulare semplici ipotesi su esperienze pratiche. • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sapendosi confrontare. 	<p>compito richiesto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni. • Mantiene l'attenzione in diversi contesti per tempi sempre maggiori. • Rileva semplici problemi dall'osservazione di fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive. • Opera generalmente nei vari contesti in modo costruttivo, sapendosi confrontare con gli altri. 	<p>sintesi scritte e orali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio. • Sviluppa e mantiene un adeguato controllo dell'attenzione per portare a termine il proprio lavoro. • Rileva semplici problemi di esperienza, suggerisce ipotesi di soluzione, seleziona quelle che ritiene più efficaci e le mette in pratica per pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi. • Il bambino si rapporta nei vari contesti in modo costruttivo e consapevole, sapendosi confrontare con gli altri. 	<p>10) Applica in modo autonomo strategie di studio.</p> <p>11) Sa portare a termine con adeguata concentrazione il compito assegnato entro i tempi richiesti.</p> <p>12) Formula ipotesi di soluzione di semplici problemi (problem solving).</p> <p>13) Sa gestire all'interno del lavoro cooperativo il proprio ruolo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le fonti adeguate a compiti complessi, padroneggiando conoscenze e abilità, incrementando le strategie di apprendimento in riferimento al metodo PQ4R. • Sa gestire in modo funzionale il tempo a disposizione nell'esecuzione del compito. • Seleziona le ipotesi di soluzione che ritiene più efficaci relative ai problemi proposti e le applica. • Lavora in modo pienamente consapevole all'interno dei gruppi.
--	--	---	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

PROFILO DI COMPETENZA

Queste includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

Fonti di riferimento	<ul style="list-style-type: none"> - Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Certificazione delle Competenze C.M. 3 del 13/02/2015 e relative linee guida
Essenzialità della competenza	Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire.
Ambito di riferimento	Tutti
Ambiti correlati	Tutti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

FINE SCUOLA INFANZIA	FINE TERZA PRIMARIA	FINE QUINTA PRIMARIA	FINE SECONDARIA PRIMO GRADO
<p>5) Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p> <p>6) Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale) sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale) sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale) sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali.

<p>comunità, alcuni beni culturali per sviluppare il senso di appartenenza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Porre domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. • Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. • Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti. • Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente, seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. • Sviluppare modalità consapevoli di esercizio alla 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 il proprio originale e positivo contributo. 	<ul style="list-style-type: none"> • A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. • Sviluppare modalità consapevoli di esercizio alla 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 il proprio originale e positivo contributo. 	<ul style="list-style-type: none"> • A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. • Sviluppare modalità consapevoli di esercizio alla 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 il proprio originale e positivo contributo.
---	---	---	---

FINE INFANZIA	
ABILITA'	CONOSCENZA
<ul style="list-style-type: none"> • Superare le dipendenze dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. • Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato • Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. • Rispettare i tempi degli altri. • Collaborare con gli altri per la realizzazione di un progetto comune. • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. • Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. • Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni). • Manifestare interesse per i membri del gruppo; ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. • Scambiare giochi, materiali, etc. • Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia scuola, vicinato, comunità di appartenenza. • Regole fondamentali.
FINE CLASSE TERZA PRIMARIA	
ABILITA'	CONOSCENZA
<p>14) Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi e frustrazioni. • Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro nella convivenza generale. • 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. • Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di "gruppo" e di "comunità". • Significato dei termini "regola, patto". • Significato dei termini "diritto, dovere, responsabilità e libertà". • Significato del termine "rispetto". • Ruoli familiari scolastici e della comunità di appartenenza. • Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e a offrire servizi utili alla cittadinanza

FINE QUINTA PRIMARIA**ABILITÀ**

- 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
- 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 e 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.
- 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 interagire 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.
- Controllare le proprie reazioni di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi adottando modalità assertive di comunicazione.

CONOSCENZE

- Significato dei termini "regola, patto"
- Significato dei termini "diritto, dovere, responsabilità e libertà"
- Significato del termine "rispetto"
- Ruoli familiari scolastici e della comunità di appartenenza
- Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e a offrire servizi utili alla cittadinanza.
- Principi generali delle 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.
- Carte dei diritti dell'uomo e dell'infanzia e i loro contenuti.
- Norme fondamentali relative al codice stradale.
- Principi di sicurezza, di prevenzione dei rischi e di antinfortunistica.

FINE SECONDARIA DI PRIMO GRADO**ABILITÀ****CONOSCENZE**

- 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.
- 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.
- 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 di utilizzo oculato delle risorse naturali ed energetiche.
- Individuare i propri punti di forza e di debolezza; le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti in determinate situazioni e valutarne l'efficacia.
- Confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando il punto di vista altrui.
- Adattare i propri comportamenti e le proprie modalità comunicative ai diversi contesti in cui si agisce.
- Controllare le proprie reazioni di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi, adottando modalità assertive di comunicazione.
- Contribuire alla formulazione di proposte per migliorare alcuni aspetti dell'attività scolastica e delle associazioni e gruppi frequentati.
- Manifestare disponibilità a partecipare ad attività promosse da associazioni culturali, sociali, umanitarie, ambientali, offrendo un proprio contributo, sviluppando capacità relazionali valorizzando attitudini personali.

- Significato di cittadino.
- Significato di cittadini del mondo.
- Differenza tra comunità e società.
- Significato dei concetti di "diritto, dovere, responsabilità, identità, libertà".
- Significati dei termini "regola, norma, patto, sanzione"
- Significato dei termini "tolleranza, lealtà, rispetto".
- Ruoli familiari, sociali, professionali, pubblici.
- Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola.
- Strutture presenti nel territorio, atte a migliorare e a offrire servizi utili alla cittadinanza.
- Principi generali delle organizzazioni del comune, della provincia, della regione, dello stato.
- La costituzione: principi fondamentali e relativi alla struttura, organi dello stato e loro funzioni, formazione delle leggi.
- Carte dei diritti dell'uomo e dell'infanzia e loro 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, politici, economici, umanitari e difesa dell'ambiente.
- Elementi di geografia utili a comprendere fenomeni sociali: migrazioni, distribuzione delle risorse, popolazioni del mondo e loro usi; clima, territorio eflussi umani

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E DI IMPRENDITORIALITÀ

PROFILO DI COMPETENZA

L'alunno al termine della scuola dell'infanzia:
dimostra originalità e spirito di iniziativa. Trova soluzioni nuove in compiti e contesti differenti, individualmente ed in gruppo.

L'alunno al termine della scuola primaria:
dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.

L'alunno al termine del primo ciclo di studi:
dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Fonti di riferimento	- Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente. - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012. - Certificazione delle Competenze C.M. 3 del 13/02/2015 e relative linee guida.
Essenzialità della competenza	Capacità di tradurre le idee in azioni. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione, e l'assunzione di rischi. Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi. Consapevolezza del contesto in cui si opera. Cogliere opportunità. Capacità collaborative e di anticipare gli eventi. Dimostrare determinazione.
Ambito di riferimento	Tutti
Ambiti correlati	Tutti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

	FINE SCUOLA INFANZIA	FINE SCUOLA PRIMARIA	FINE PRIMO CICLO DI STUDI
SCelta DELLA STRATEGIA DI AZIONE	- Ricerca soluzioni nuove e originali nei vari contesti di gioco e di lavoro, collaborando al bisogno.	- Riesce a risolvere facili problemi in vari ambiti. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.	- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.

	- Compie scelte corrette e consapevoli in riferimento all'età, verbalizzandole.	- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato, le mette in relazione e le sintetizza con un linguaggio specifico.	- Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico.
ANALISI E PIANIFICAZIONE	-Pianifica e organizza il proprio lavoro utilizzando in modo appropriato materiali e conoscenze.	- Pianifica e organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando concettualizzazioni pertinenti: <ul style="list-style-type: none"> • Intuisce che gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. • Utilizza il linguaggio e gli strumenti storico-geografici, anche per progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Coglie le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio mondiale. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera. • Crea improvvisazioni musicali in modo libero e creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti. 	- Pianifica e utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti: <ul style="list-style-type: none"> • Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi e creare collegamenti nel tempo e nello spazio geografico. • È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali. • Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione.
CONTROLLO DEL COMPITO	-Esplora le situazioni e riflette sulle proprie esperienze, compiendo valutazioni. -Porta a termine compiti e intraprende iniziative adeguate in autonomia.	- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. - Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.	- Esplora ed esperimenta lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause. - Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. -Autovaluta le competenze acquisite ed è

		<ul style="list-style-type: none"> - Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. - Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri, mantenendo il controllo sia sul processo sia sui risultati. - Portare a termine i compiti affidati o assunti con impegno e responsabilità. 	<p>consapevole del proprio modo di apprendere.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spiega il procedimento eseguito, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
--	--	--	---

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA all'ultimo anno

- Individuare semplici soluzioni a problemi reali.
- Partecipare e collabora alle attività collettive portando un contributo personale.
- Prendere iniziative di gioco e di lavoro.
- Prendere decisioni relative a giochi o a compiti.
- Operare scelte in base alle situazioni.
- Osservare situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni.
- 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.

SCUOLA PRIMARIA al termine classe terza

- Ricostruire le fasi di un'esperienza, comprendere e dare semplici istruzioni su un'attività conosciuta o un gioco.
- Leggere e comprendere testi per ricavarne informazioni.
- Conoscere il territorio attraverso un approccio percettivo e l'osservazione diretta e descriverne le caratteristiche.
- Argomentare sui criteri che sono stati utilizzati per realizzare classificazioni e ordinamenti.
- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
- Elaborare creativamente produzioni personali grafiche e musicali per esprimere sensazioni ed emozioni.
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari.

SCUOLA PRIMARIA al termine classe quinta

- Interagire in modo collaborativo formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.
- Ricercare informazioni per scopi pratici o conoscitivi
- Proporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico delle discipline.
- Produrre testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività, anche usando risorse digitali.
- Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni.
- Rappresentare relazioni e dati per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
- Osservare, sperimentare sul campo individuando concetti.
- Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali e strumentali, curando l'espressività e l'interpretazione.
- Rappresentare e comunicare la realtà percepita; trasformare immagini e materiali, ricercando soluzioni figurative originali.
- Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
- Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee, anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere emozioni.
- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
- Organizzare un'uscita o visita utilizzando varie fonti per reperire informazioni.
- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul materiale scolastico.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Individuare informazioni da più fonti valutandone pertinenza, validità e coerenza.
- Formulare ipotesi interpretative.
- Stabilire relazioni in diverse situazioni comunicative anche con interlocutori stranieri.
- Interpretare e confrontare assetti territoriali in relazione all'evoluzione storico-politico-economica-culturale.
- Stimare dimensioni, valori, risultati di operazioni.
- Esplorare e risolvere problemi.
- Osservare, descrivere e ideare esperienze scientifiche.
- Trovare relazioni su dati raccolti da indagini scientifiche e saperle rappresentare in vari modi.
- Rielaborare e comporre creativamente anche con materiale di uso comune.
- Gestire in modo consapevole situazioni competitive.

CONOSCENZE E ABILITÀ

SCUOLA DELL'INFANZIA

ABILITÀ

- Riconoscere semplici soluzioni problematiche in contesti d'esperienza
- Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro
- Sostenere la propria opinione con argomenti semplici ma pertinenti
- Giustificare le scelte con semplici spiegazioni
- Formulare proposte di lavoro e di gioco
- Confrontare la propria idea con quella altrui
- Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza
- Formulare ipotesi di soluzione
- Organizzare dati su schemi e tabelle (con l'aiuto dell'insegnante)
- Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto
- Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento.
- Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito di un'azione eseguiti.

CONOSCENZE

- Principali regole sociali
- I ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco e di lavoro.
- Le principali forme comunicative.
- Alcune modalità di registrazione.

SCUOLA PRIMARIA

ABILITÀ

- Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro.
- Confrontare la propria idea con quella altrui.
- Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro.
- Riconoscere situazioni problematiche in contesti reali.
- Usare le conoscenze apprese per risolvere semplici problemi di esperienza.
- Formulare ipotesi di soluzione.
- Sostenere la propria opinione con argomenti adeguati e pertinenti.
- Giustificare le scelte.
- Formulare proposte.
- Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.

- Discriminare dati utili da quelli superflui.
- Organizzare dati e interpretarli.
- Elaborare la pianificazione di un esperimento, di una ricerca o di un compito.

CONOSCENZE

- Regole e ruoli della discussione e del lavoro cooperativo.
- Aspetti che caratterizzano la realtà del territorio di vita.
- Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).
- Fasi del metodo scientifico.
- Le principali forme comunicative.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

ABILITÀ

- Discriminare dati utili da quelli superflui.
- Sostenere la propria opinione scegliendo la forma comunicativa più adeguata, confrontandosi con gli altri.
- Cooperare superando difficoltà e incomprensioni per il raggiungimento dell'obiettivo.
- Capacità di identificare punti di forza e punti deboli di se stessi.

CONOSCENZE

- Modalità di rappresentazione grafica anche digitale.
- Regole e ruoli del lavoro cooperativo.
- Metodo scientifico.
- Varie forme comunicative.
- Conoscenza generale del funzionamento dell'economia.
- Significato di "Commercio equo-solidale" e "impresa sociale".