

**COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**

**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.

**FINE SCUOLA DELL'INFANZIA**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1.Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza</p> <p>2.Assumere atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.</p> <p>3.Orientare le proprie scelte in modo responsabile</p> <p>2.Instaurare rapporti positivi con gli altri</p> <p>3.Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.</p> <p>4.Dimostrare originalità e spirito di iniziativa</p>	<p>1.Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>2.Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>3.Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo</p> <p>4.Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>6.Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.</p> <p>7.Partecipare alla costruzione di semplici regole per le routine, il gioco, nelle uscite</p> <p>9. Assumere semplici incarichi e portarli a termine</p> <p>10. Collaborare con adulti e coetanei</p> <p>10.Rispettare le attrezzature della scuola e proprie</p>	<p>1.Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p> <p>2.Principi essenziali di organizzazione del discorso</p> <p>3.Significato di gruppo</p> <p>4.Significato dei termini regola, divieto, collaborazione.</p>

## SCUOLA PRIMARIA

	Al termine del triennio della scuola primaria		Biennio conclusivo scuola primaria	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE

<p>1.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> <p>2.A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria</p> <p>3.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.</p>	<p>1.Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e riferimento</p> <p>2.Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe e nella scuola</p> <p>3.Descrivere il significato delle regole</p> <p>4.Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nell'interazione sociale</p> <p>5.Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui</p> <p>6.Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini, ecc., e rispettare le persone che le portano;</p> <p>8.Individuare le affinità rispetto alla propria esperienza</p> <p>10.Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni</p> <p>11.Individuare alcuni comportamenti utili alla</p>	<p>1.Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune,...)</p> <p>2.Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</p> <p>3.Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti</p> <p>4.Regole della vita e del lavoro in classe</p> <p>5.Significato di regola e norma</p> <p>6.Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto</p>	<p>1.Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle</p> <p>2.Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca</p> <p>2.Individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi</p> <p>4.Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni</p> <p>5.Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e</p>	<p>1.Significato di "gruppo" e 2.Significato dell'essere cittadini del mondo</p> <p>4.Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà</p> <p>5.Significato dei termini: regola, patto, sanzione</p> <p>6.Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto</p> <p>7.Norme fondamentali relative al codice stradale</p> <p>7.Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente vicini all'esperienza: ONU, UNICEF, WWF....</p>
--	--	--	--	---

	salvaguardia dell'ambiente 12.Assumere incarichi e		nei mezzi pubblici	
--	---	--	--------------------	--

<p>4. 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</p>	<p>portarli a termine con responsabilità</p>		<p>6. Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni  7. Collaborare nell'elaborazione del regolamento  8. Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva  9. Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà  10. Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia  11. Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni  12. Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze  13. Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire il concetto di democrazia  15. Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli</p>	
--	--	--	---	--

			obiettivi condivisi	
--	--	--	---------------------	--

## SCUOLA DELL'INFANZIA

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1. Comprende parole e discorsi, ascolta e comprende narrazioni 2. Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>4. Racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole</p> <p>5. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. 6. Comprende i propri comportamenti e su quelli dei compagni</p> <p>7. Ascolta prima di parlare</p> <p>8. Partecipa alle attività senza escludere nessuno</p>	<p>. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.</p> <p>. A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo.</p> <p>. A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.</p> <p>. A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.</p> <p>A partire da un evento riconoscere semplici regole di comportamento Assumere iniziative di tutoraggio tra pari, di assistenza a compagni in difficoltà</p>

## SCUOLA PRIMARIA

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
----------	-----------------------

<p>1.Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere 2.Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta 3.In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui 4.Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività 5.Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni 6.Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente 7.Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei</p>	<p>.Collaborare alla stesura del regolamento della classe .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 .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 le regole di buona educazione e del codice della strada .Analizzare messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi) e rilevarne</p>
---	--

<p>cittadini 9.Conosce alcuni i principi fondamentali della Costituzione e sa spiegarli 10.Conosce alcuni dei principali Enti sovranazionali: UE, ONU...</p>	<p>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 .Ricerca, 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 ...</p>
--	---



COMPETENZE EUROPEE		COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
1	2	3	4
<p>1. Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.</p> <p>2. Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.</p> <p>3. Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.</p> <p>4. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo</p>	<p>1. Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>2. Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.</p> <p>3. Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel</p>	<p>1. Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.</p> <p>2. 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.</p> <p>3. Partecipa attivamente al gioco</p>	<p>1. Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche.</p> <p>2. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.</p> <p>3. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando</p>

<p>riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità.</p> <p>4.Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.</p>	<p>gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto.</p> <p>4.Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse</p> <p>5.Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p> <p>6.Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.</p> <p>4.Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo.</p> <p>5.Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto.</p> <p>6.Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto.</p> <p>7.Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.</p> <p>8.Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.</p> <p>9.Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.</p> <p>10.Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.</p>	<p>informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>4.Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.</p> <p>5.Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo.</p> <p>6.Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto.</p> <p>7.Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco</p> <p>8.Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti .</p> <p>9.Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità.</p> <p>10. Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi.</p> <p>11.Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro</p>
--	---	--	---

			come con gli altri compagni.
--	--	--	------------------------------

**LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA**

1	2	3	4
---	---	---	---

<p>1.Utilizza i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola con cura.</p> <p>2.Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente.</p> <p>3.Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, compreso il proprio e i relativi obblighi e rispetta i propri.</p> <p>4.Rispetta le regole nei giochi</p> <p>5.Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche aggressive.</p>	<p>1.Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura.</p> <p>2.Utilizza con parsimonia e cura le risorse energetiche e naturali: acqua, luce, riscaldamento, trattamento dei rifiuti</p> <p>3.Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; rispetta le regole della comunità di vita.</p> <p>4.Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità.</p> <p>5.Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro.</p> <p>6. Ha rispetto per l'autorità e per gli adulti; tratta con correttezza tutti i compagni, compresi quelli diversi per condizione, provenienza, cultura, ecc. e quelli per i quali non ha simpatia.</p> <p>7.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.</p>	<p>1.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.</p> <p>2.Osserva le regole di convivenza interne e le regole e le norme della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe e della scuola con contributi personali.</p> <p>3.Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali.</p> <p>4.Sa adeguare il proprio comportamento e il registro comunicativo ai diversi contesti e al ruolo degli interlocutori.</p> <p>5.Accetta sconfitte, contrarietà, difficoltà, senza reazioni esagerate, sia fisiche che verbali.</p> <p>6. 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.</p> <p>7.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.</p>	<p>1.Utilizza con cura materiali e risorse.</p> <p>2.E' in grado di spiegare in modo essenziale le conseguenze sull'ambiente dell'utilizzo non responsabile delle risorse</p> <p>3.Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina i comportamenti non idonei e li riconosce in sé e negli altri e riflette criticamente.</p> <p>4.Collabora costruttivamente con adulti e compagni.</p> <p>5.Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina i comportamenti difformi.</p> <p>6.Accetta responsabilmente le conseguenze delle proprie azioni.</p> <p>7.Conosce alcuni principi fondamentali della Costituzione.</p> <p>9.Conosce alcune principali organizzazioni internazionali.</p>
--	--	---	--

**Imparare a imparare** è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per potere 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 per questa competenza, 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. 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 tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione; il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi.

### FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1.Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>2.Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.</p> <p>3.Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</p>	<p>Rispondere a domande su un testo o su un video.</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</p> <p>Compilare semplici tabelle</p> <p>Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto</p>	<p>1.Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>2.Schemi, tabelle.</p> <p>3.Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro</p>

## SCUOLA PRIMARIA

	Al termine del triennio della scuola primaria		Biennio conclusivo scuola primaria	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1.Acquisire ed interpretare l'informazione</p> <p>2.Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti</p> <p>3.Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro</p>	<p>1.Leggere un testo e porsi domande su di esso</p> <p>2.Rispondere a domande su un testo o su un video</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>3.Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</p> <p>4.Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana</p> <p>5.Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere</p>	<p>1.Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>2.Schemi, tabelle, scalette</p> <p>3.Semplici strategie di organizzazione del tempo</p>	<p>1.Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti</p> <p>2.Utilizzare i dizionari e gli indici</p> <p>3.Utilizzare schedari bibliografici</p> <p>4.Leggere un testo e porsi domande su di esso</p> <p>5.Rispondere a domande su un testo</p> <p>6.Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>7.Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta</p> <p>8.Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche ...)</p> <p>9.Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi</p> <p>10.Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi</p> <p>11.Compilare elenchi e liste; organizzare</p>	<p>1 Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografia, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti</p> <p>2 Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali</p> <p>3 Strategie di memorizzazione</p> <p>4 Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio</p> <p>5 Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle</p>

	<p>un testo in sequenze</p> <p>6.Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle.</p> <p>7.Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale</p>		<p>le informazioni in semplici tabelle</p> <p>12.Organizzare i propri impegni e disporre</p>	<p>risorse</p>
--	--	--	--	----------------

	<p>occorrente e i compiti da svolgere</p>		<p>del materiale in base all'orario settimanale</p>	
--	---	--	---	--



**EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI  
SCUOLA DELL'INFANZIA**

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1. Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle                  2. Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti                  3. Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive                  4. Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...                  5. Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati                  6. Motivare le proprie scelte</p>	<p>. Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana)                  . Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.                  . Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.                  . 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.</p>

**SCUOLA PRIMARIA**

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1. Pone domande pertinenti                  2. Reperisce informazioni da varie fonti                  3. Organizza le informazioni (ordinare –confrontare – collegare)                  4. Applica strategie di studio                  5. Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite                  6. Autovaluta il processo di apprendimento</p>	<p>. Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse: confrontarle per stabilirne l'attendibilità; selezionarle a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarle in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, web questionari                  . Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti                  . Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi; verificare la completezza delle informazioni a disposizione e reperire quelle mancanti o incomplete                  . Dato un tema riferito, ad esempio ad una teoria scientifica, una tecnologia, un fenomeno</p>

	<p>sociale, reperire tutte le informazioni utili per comprenderlo ed esprimere valutazioni e riflessioni</p> <p>.Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o, viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni</p> <p>.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 semplicissime guide)</p> <p>.Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione</p> <p>.Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili</p>
--	---

LIVELLI DI PADRONANZA IMPARARE AD IMPARARE			
COMPETENZE EUROPEE	IMPARARE AD IMPARARE		
LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
1	2	3	4

<p>.Assiste a rappresentazioni multimediali .Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.</p>	<p>.Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, 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.</p>	<p>. 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.</p>	<p>. Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare.          . Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.          .Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.          .Visiona immagini e documentari.</p>
---	--	---	---

<b>LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA</b>			
1	2	3	4

<p>.Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate e sul contenuto, con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>.Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza.</p> <p>.E' in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale.</p> <p>.Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante.</p>	<p>.Con l'aiuto dell'insegnante, ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio, per preparare un'esposizione.</p> <p>.Legge, ricava informazioni da semplici grafici e tabelle e sa costruirne, con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>.Pianifica sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>. Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari.</p> <p>. Si orienta nell'orario scolastico e organizza il materiale di conseguenza.</p> <p>.Rileva semplici problemi dall'osservazione di fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive.</p> <p>.E' in grado di formulare semplici sintesi di testi narrativi e informativi non complessi.</p>	<p>.Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, Internet...) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>.Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature, con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>.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.</p> <p>.Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio.</p> <p>.Ricava informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di proprie. .Sa utilizzare dizionari e schedari bibliografici.</p> <p>.Sa pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi; esprime giudizi sugli esiti.</p> <p>.Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.</p>	<p>.Sa ricavare e selezionare per i propri scopi informazioni da fonti diverse</p> <p>.Sa formulare sintesi e tabelle di un testo letto collegando le informazioni nuove a quelle già possedute ed utilizzando strategie di autocorrezione</p> <p>.Applica strategie di studio</p> <p>.Sa utilizzare vari strumenti di consultazione</p> <p>.Pianifica il suo lavoro valutandone i risultati</p> <p>.Rileva problemi, individua possibili ipotesi risolutive e le sperimenta valutandone l'esito</p>
---	--	--	--

## SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA

**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 e 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 si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Anche questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. E' una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. E' anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

### FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni</p> <p>2. Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>3. Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</p> <p>4. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</p>	<p>1. Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto</p> <p>2. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti</p> <p>3. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni</p> <p>4. Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>5. Confrontare la propria idea con quella altrui</p> <p>6. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</p> <p>7. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</p> <p>8. Formulare ipotesi di soluzione</p> <p>9. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</p> <p>10. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento</p> <p>11. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>12. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti</p>	<p>1. Regole della discussione I ruoli e la loro funzione</p> <p>2. Modalità di rappresentazione grafica</p> <p>3. Fasi di un'azione</p> <p>4. Modalità di decisione</p>

**SCUOLA PRIMARIA**

	<b>Al termine del triennio della scuola primaria</b>		<b>Al termine del biennio conclusivo</b>	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>

<p>1. Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative ,prendere decisioni</p> <p>2.Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>3.Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</p> <p>4.Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</p>	<p>1. Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto</p> <p>2.Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti</p> <p>3.Giustificare le scelte con semplici argomentazioni</p> <p>4.Formulare proposte di lavoro, di gioco .</p> <p>5.Confrontare la propria idea con quella altrui</p> <p>6.Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</p> <p>7.Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</p> <p>8.Formulare ipotesi di soluzione</p> <p>9.Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</p> <p>10.Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>11.Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito ....</p> <p>12.Qualificare situazioni incerte in:</p>	<p>1. Regole della discussione</p> <p>2.I ruoli e la loro funzione</p> <p>3.Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>4.Fasi di un problema</p> <p>5.Fasi di un'azione</p> <p>6.Modalità di decisione</p>	<p>1.Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine.</p> <p>2.Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni</p> <p>3.Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali</p> <p>4.Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi</p> <p>5.Descrivere le fasi di un compito o di un gioco</p> <p>6.Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc.</p>	<p>1.Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro</p> <p>2.Modalità di decisione riflessiva</p> <p>3.Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale</p> <p>4.Le fasi di una procedura</p> <p>5.Diagrammi di flusso</p> <p>6.Fasi del problem solving</p>
--	--	--	--	---

	possibili,		7. Individuare gli strumenti a propria disposizione per	
--	------------	--	---	--



	<p>impossibili, probabili</p> <p>13. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>14. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>15. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, compito, azione eseguiti</p>		<p>portare a termine un compito e quelli mancanti</p> <p>8. Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale</p> <p>9. Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe</p> <p>10. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione</p> <p>11. Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa</p> <p>12. Applicare la soluzione e commentare i risultati</p>	
--	---	--	---	--

**EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI  
SCUOLA DELL'INFANZIA**

<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
-----------------	------------------------------

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prendere iniziative di gioco e di lavoro</li> <li>2. Collaborare e partecipare alle attività collettive</li> <li>3. Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni</li> <li>4. Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza</li> <li>5. Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità</li> <li>6. Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco</li> <li>7. Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni</li> <li>2. Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare</li> <li>3. Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa</li> <li>4. "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione</li> </ol>
---	--

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura</li> <li>6. Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante</li> </ol>
--	--

**SCUOLA PRIMARIA**

<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
-----------------	------------------------------

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</li> <li>2. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</li> <li>3. Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</li> <li>4. Coordina l'attività personale e/o di un gruppo</li> <li>5. Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle</li> <li>2. Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.</li> <li>3. 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</li> <li>4. 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</li> <li>5. Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving</li> <li>6. Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.</li> </ol>
--	--

LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZE EUROPEE	SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA		
LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
1	2	3	4

<p>1. Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.</p>	<p>1. Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.  2. Chiede se non ha capito.  3. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. 4. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.  5. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.  6. Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.  7. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.  8. Spiega con frasi molto semplici le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.</p>	<p>1. Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.  2. Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.  3. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.  4. Di fronte ad un problema nuovo, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.  5. Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.  6. Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.  7. Opera scelte tra due alternative, motivandole.  8. Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.  10. Sostiene la propria opinione con</p>	<p>1. Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli.  2. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.  3. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. 4. 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.  5. Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.  6. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.  7. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri.  8. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni,</p>
--	--	---	---

		semplici argomentazioni.	sapendone descrivere le fasi. 9.Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.
<b>LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA</b>			
1	2	3	4

<p>1. Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni.</p> <p>2.Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni.</p> <p>3.In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione.</p> <p>4.Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.</p> <p>5.Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.</p>	<p>1. Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità.</p> <p>2.Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità.</p> <p>3.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.</p> <p>4.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.</p> <p>5.Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. 6.Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.</p>	<p>1.Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nel gruppo.</p> <p>3.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.</p> <p>4.Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti.</p> <p>5.Sa utilizzare alcune conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza, generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.</p>	<p>1.Assume in modo pertinente i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo.</p> <p>2.Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato e responsabile; 3.Pensa i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere, valutandone rischi e opportunità e le possibili conseguenze.</p> <p>4.Reperisce e attua soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando miglioramenti, anche con il supporto dei compagni.</p> <p>5.Utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza e ne generalizza le soluzioni a contesti simili.</p> <p>6.Con l'aiuto dell'insegnante e il supporto del gruppo, sa effettuare semplici indagini.</p>
--	---	--	--