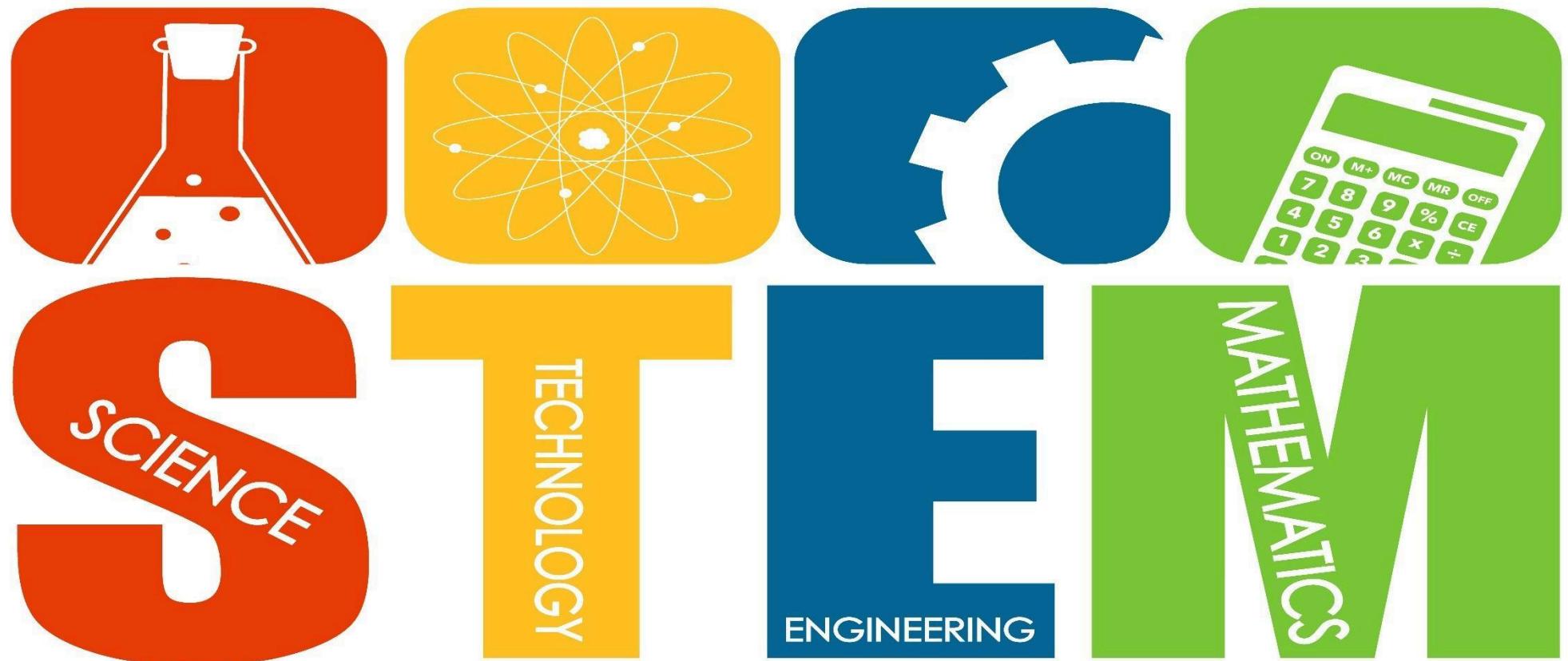


ISTITUTO COMPRENSIVO SANTA LUCIA DEL MELA

CURRICOLO VERTICALE STEM



PREMESSA

L'approccio STEM parte dal presupposto che le sfide di una modernità sempre più complessa e in costante mutamento non possono essere affrontate che con una prospettiva interdisciplinare, che consente di integrare e contaminare abilità provenienti da discipline diverse (scienza e matematica con tecnologia e ingegneria) intrecciando teoria e pratica per lo sviluppo di nuove competenze, anche trasversali. Per questa ragione vengono indicate con “4C” le competenze potenziate nell’approccio integrato STEM:

- Critical thinking (pensiero critico)**
- Communication (comunicazione)**
- Collaboration (collaborazione)**
- Creativity (creatività)**

QUADRO NORMATIVO

- Le Indicazioni Nazionali del 2012 sottolineano l’importanza della collaborazione tra saperi scientifici e umanistici; evidenziano che un approccio interdisciplinare e la contaminazione tra teoria e pratica sono essenziali per l’insegnamento delle discipline STEM.
- Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente.
- Quadro di riferimento europeo per la competenza digitale (DigComp).
- Agenda ONU 2030.
- “Linee guida per le discipline STEM” e Decreto MIM prot. n. 184 del 15/09/2023; Nota MIM prot. n. 4588 del 24/10/2023. Con il Decreto Ministeriale n. 184 del 15 settembre 2023, il MIM ha adottato le Linee guida per le discipline STEM, finalizzate a introdurre azioni nel PTOF delle scuole di ogni ordine e grado, nonché nei servizi educativi per l’infanzia. Queste azioni mirano a rafforzare lo sviluppo delle competenze matematico-scientifico-tecnologiche e digitali nei curricoli.

INTEGRAZIONE DEL CURRICOLO S.T.E.M. AL CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO

L'interazione delle STEM con l'insieme delle competenze di base culturali, personali e sociali è strettissimo: l'utilizzo delle tecnologie digitali costituisce, ad esempio, un aspetto ormai fondamentale della cittadinanza attiva e dell'inclusione sociale, della collaborazione con gli altri e della creatività nel raggiungimento di obiettivi personali e sociali. La stretta correlazione tra le STEM e le competenze disciplinari, trasversali e di cittadinanza rende, quindi, necessario integrare il nostro Curricolo d'istituto con questi nuovi approcci metodologici/didattici.

METODOLOGIA PER L'APPRENDIMENTO STEM

L'approccio STEM, parte dal presupposto che ogni sfida che la modernità mette di fronte agli studenti non si può risolvere utilizzando una sola disciplina, ma discipline differenti che si uniscono dando vita a competenze nuove.

Indicazioni metodologiche per un insegnamento efficace delle discipline STEM

I vigenti documenti programmatici relativi alla scuola dell'infanzia, al primo e al secondo ciclo di istruzione offrono molti spunti di riflessione per un approccio integrato all'insegnamento delle discipline STEM, pur non trattandole unitariamente. La consapevolezza della necessità della collaborazione tra i diversi saperi, la contaminazione tra la formazione scientifica e quella umanistica è ben chiara nelle Indicazioni Nazionali per il curricolo del 2012. L'approccio inter e multi disciplinare, unitamente alla contaminazione tra teoria e pratica, costituisce pertanto il fulcro dell'insegnamento delle discipline STEM. Si farà riferimento alle seguenti metodologie:

- Laboratorialità e learning by doing

L'apprendimento esperienziale, attraverso attività pratiche e laboratoriali, è un modo efficace per favorire l'apprendimento delle discipline STEM; consente infatti di porre gli studenti al centro del processo di apprendimento, favorendo un approccio collaborativo alla risoluzione di problemi concreti.

- Problem solving e metodo induttivo

Lo sviluppo delle competenze di problem solving è essenziale per le discipline STEM, in quanto consente agli studenti di acquisire competenze pratiche e cognitive attraverso l'elaborazione di un progetto concreto. Il metodo induttivo, basato sull'osservazione dei fatti e sulla formulazione di ipotesi e teorie, è inoltre un approccio utile per lo sviluppo del pensiero critico e creativo.

- Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa

L'osservazione dei fenomeni, la proposta di ipotesi e la verifica sperimentale della loro attendibilità consentono agli studenti di apprezzare le proprie capacità operative e di verificare sul campo quelle di sintesi, incoraggiandoli a diventare autonomi nell'apprendimento e favorendo lo sviluppo di competenze trasversali, come la gestione del tempo e la ricerca indipendente. La ricerca di soluzioni innovative a problemi reali attiva invece il pensiero divergente, favorendo lo sviluppo della creatività.

- Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Il lavoro di gruppo consente di valorizzare la capacità di comunicare e prendere decisioni, di individuare scenari, di ipotizzare soluzioni univoche o alternative. Promuovere l'apprendimento tra pari, in cui gli studenti si insegnano reciprocamente, è un'efficace strategia didattica.

- Promozione del pensiero critico nella società digitale

L'utilizzo di risorse digitali interattive, come simulazioni, giochi didattici o piattaforme di apprendimento online, può arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti. La creazione di un pensiero critico può essere incoraggiata attraverso attività che richiedono la raccolta, l'interpretazione e la valutazione dei dati, nonché la capacità di formulare argomentazioni basate su prove scientifiche.

- Adozione di metodologie didattiche innovative

Per sviluppare la curiosità e la partecipazione attiva degli studenti la scuola dovrebbe far ricorso alle tecnologie e adottare una didattica attiva, in grado di porre gli studenti in situazioni reali che consentano di apprendere, operare, cogliere i cambiamenti, correggere i propri errori, supportare le proprie argomentazioni.

VALUTAZIONE

L'acquisizione di competenze, in particolare in ambito STEM, può essere accertata ricorrendo soprattutto a compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte, ecc.) e ad osservazioni sistematiche. Con un compito di realtà lo studente è chiamato a risolvere una situazione problematica, per lo più complessa e nuova, possibilmente aderente al mondo reale, applicando un patrimonio di conoscenze e abilità già acquisite a contesti e ambiti di riferimento diversi da quelli noti. Pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, proprio per il carattere interdisciplinare e integrato delle STEM, occorre privilegiare prove per la cui risoluzione debbano essere utilizzati più apprendimenti tra quelli già acquisiti.

LE “4C”: LE COMPETENZE FONDAMENTALI FAVORITE DALL’APPROCCIO STEM

Questo curricolo è concepito per accompagnare gli studenti dalla Scuola dell’Infanzia fino alla Scuola Secondaria di Primo Grado, sviluppando le “4C”, ossia le competenze potenziate nell’approccio integrato STEM:

CRITICAL THINKING (Pensiero critico)	Il pensiero critico, ossia la capacità di identificare e valutare le informazioni, stabilire l’importanza dei concetti, comprendere le connessioni, rilevare incongruenze ed errori, risolvere i problemi in modo organizzato e costruire argomenti in maniera fondata ed obiettiva. Il filosofo Umberto Galimberti definisce il pensiero critico come “la capacità di esaminare una situazione e di assumere una posizione personale in merito. Tale capacità costituisce il fondamento di un atteggiamento responsabile nei confronti delle esperienze e relativamente autonomo rispetto ai condizionamenti ambientali”. In questo senso, le materie STEM permettono agli studenti di sviluppare numerose skills funzionali all’esercizio del pensiero critico, come la capacità di osservazione e di analisi, il problem solving e l’abilità di praticare inferenze corrette.
COMMUNICATION (Comunicazione)	La comunicazione, ovvero l’abilità di saper trasmettere in modo efficace informazioni agli altri, la capacità di adattare il proprio linguaggio ai diversi media utilizzati e l’abilità di trasmettere le proprie idee e i propri processi decisionali quando si comunica con i membri di un team. Un approccio STEM incentrato sull’applicazione e la pratica può aiutare gli studenti a cimentarsi in project work di gruppo sfidante in cui mettere alla prova le proprie abilità comunicative.
COLLABORATION (Collaborazione)	La collaborazione. Imparare a collaborare significa lavorare con gli altri in modo armonico, aiutandosi l’un l’altro, dividendo i compiti e le scadenze in maniera equa e in base alle proprie attitudini e capacità. Anche in questo caso, le discipline STEM possono aiutare gli alunni, fin dalla scuola primaria, ad impegnarsi in un obiettivo che sia collaborativo e non competitivo, in cui lo sforzo di ciascuno può portare al raggiungimento di un traguardo comune. Una forma di collaborazione ancora più avanzata tra persone che utilizzano strumenti digitali come piattaforme online, app e software per condividere informazioni e lavorare insieme allo stesso progetto è la “digital collaboration” , una metodologia di lavoro nuova e più performante di quella tradizionale che consente di abbattere le barriere fisiche ed avere una migliore gestione del tempo.
CREATIVITY (Creatività)	La creatività, cioè la capacità di utilizzare le conoscenze e la fantasia per creare e produrre idee nuove. La creatività, sebbene venga solitamente associata all’ambito artistico, non è affatto un’abilità lontana dalle materie scientifiche, in quanto il pensiero creativo è la capacità di pensare fuori dagli schemi, trovando soluzioni innovative ai problemi. Gianni Rodari scriveva: “Occorre una grande

	<p>fantasia, una forte immaginazione per essere un grande scienziato, per immaginare cose che non esistono ancora, per immaginare un mondo migliore di quello in cui viviamo e mettersi a lavorare per costruirlo ...” (La grammatica della fantasia, 1973)</p>
--	---

COMPETENZE TRASVERSALI STEM					
CRITICAL THINKING					
Profilo della competenza al termine del primo ciclo di istruzione secondo le Indicazioni Nazionali per il curricolo (2012)					
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI INFANZIA	TRAGUARDI PRIMO BIENNIO PRIMARIA	TRAGUARDI SECONDO BIENNIO PRIMARIA	TRAGUARDI TERZO BIENNIO (5° PRIMARIA)	TRAGUARDI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (CLASSI 1°, 2°, 3°)

<p>Risolvere problemi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare e analizzare una situazione problematica; - risolvere una situazione problematica; - verificare la validità delle ipotesi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno/a analizza e si pone domande su situazioni problematiche nuove. ● L'alunno/a impara a muoversi e orientarsi nello spazio che occupa ● L'alunno/a osserva e analizza spazi vissuti per coglierne i fondamentali elementi costitutivi ● L'alunno/a sa ricostruire e riordinare eventi 	<ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno/a sviluppa atteggiamenti di curiosità individua situazioni problema nuove. ● L'alunno/a individua i dati e domande di un problema. ● L'alunno/a riesce a risolvere facili problemi, riconoscendo strategie soluzione. ● L'alunno/a costruisce 	<ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno/a sviluppa atteggiamenti di curiosità e individua situazioni problema nuove su fatti ed esperienze del quotidiano. ● L'alunno/a individua gli elementi rilevanti di un problema. ● L'alunno/a riesce a risolvere facili problemi, riconoscendo strategie soluzione di mantenendo il 	<ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno/a osserva, descrive e pone domande su fenomeni, fatti, eventi, situazioni ed esperienze del quotidiano. ● L'alunno/a individua gli elementi rilevanti di un problema. ● L'alunno/a applica strategie risolutive adeguate (logiche, sperimentali, matematiche). ● L'alunno/a esplora applicazioni informatiche di 	<ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno/a individua e problematizza fatti, eventi, fenomeni, situazioni vissuti e osservati. ● L'alunno/a formula una o più ipotesi di soluzione e pianifica un percorso per verificarle. ● L'alunno/a giustifica il procedimento seguito e confronta diverse soluzioni. ● L'alunno controlla e valuta la coerenza dei risultati rispetto al problema iniziale, proponendo eventualmente soluzioni alternative. ● L'alunno/a utilizza strumenti e procedure di
---	---	---	--	--	---

					laboratorio per interpretare i fenomeni naturali e verificare le ipotesi.
--	--	--	--	--	---

	<p>legati ad una situazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a cerca spiegazioni sugli eventi seguendo un'argomentazione logica. 	<p>ragionamenti formulando ipotesi.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p>	<p>controllo sul processo risolutivo e risultati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a costruisce ragionamenti formulando ipotesi, imparando a confrontarsi con gli altri. 	<p>base, utilizzando consapevolmente le principali funzioni.</p>	
--	---	--	--	--	--

	CAMPI DI ESPERIENZA Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti
Sviluppare il pensiero matematico	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a ha familiarità sia con le strategie del 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a inizia ad avere familiarità con il 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a affronta problemi di natura 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a affronta problemi di natura 	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Padroneggia procedure per stimare l'ordine di grandezza, valutando la plausibilità dei risultati. Describe ed interpreta un fenomeno in termini quantitativi, utilizzando il linguaggio della matematica. Utilizza strumenti statistici e rappresentazioni grafiche per descrivere e interpretare un fenomeno.

				<ul style="list-style-type: none">• L'alunno/a utilizza il pensiero astratto e algoritmico per rappresentare e risolvere situazioni problematiche.• L'alunno/a riflette sul processo risolutivo e argomenta le proprie scelte, valutandone la plausibilità attraverso ragionamenti deduttivi.• Riconosce in contesti reali forme dello spazio e rappresenta graficamente anche forme tridimensionali.	
--	--	--	--	---	--

--	--	--	--	--	--

	<p>contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità. • L'alunno/a esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. 	<p>calcolo scritto e mentale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a ha familiarità con le forme del piano e dello spazio che lo circondano. • L'alunno/a interpreta tabelle e grafici e ne ricava informazioni. • L'alunno/a sperimenta attraverso esperienze significative e l'utilizzo di strumenti matematici. 	<p>aritmetica, geometrica o logica con il calcolo scritto e mentale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce tabelle e rappresentazioni. • L'alunno/a impara ad usare strumenti matematici per operare nella realtà. 	<p>aritmetica, geometrica o logica, riconoscendo strutture, relazioni e schemi ricorrenti, per giungere a soluzioni consapevoli.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a applica strategie di calcolo mentale, scritto e con strumenti digitali per effettuare stime, utilizzando unità di misura appropriate e strumenti di misura adeguati al contesto, valutandone la plausibilità attraverso il confronto. 	
	CAMPPI DI ESPERIENZA	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI

	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti
Usare modelli matematici di	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a utilizza simboli per 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a sa classificare figure in base a 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a sa classificare figure in base a 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a individua proprietà e caratteristiche 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a applica modelli matematici per

pensiero e di presentazione	registrare quantità.	caratteristiche comuni.	caratteristiche comuni e grandezze, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.	degli oggetti, classificandoli secondo criteri osservabili e mettendo in relazione grandezze e variabili.	analizzare fenomeni quantitativi e qualitativi, mettendo in relazione grandezze e variabili.
	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a individua e rappresenta le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come in alto/in basso, avanti/dietro, sopra/sotto, di fianco, destra/sinistra, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a riconosce, in casi semplici, testi che coinvolgono aspetti logico e matematici. L'alunno/a produce semplici schemi del proprio operato. 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a riconosce e quantifica, in casi semplici, testi che coinvolgono aspetti logico e matematici. L'alunno/a produce semplici modelli o modelli di rappresentazione del proprio operato. 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno legge, interpreta e costruisce schemi, mappe, tavole e grafici per rappresentare informazioni, anche con strumenti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a realizza un percorso procedurale, motivando la scelta. L'alunno/a verifica la validità dei modelli costruiti e li adatta a nuovi contesti. L'alunno/a utilizza software e strumenti digitali per lo sviluppo di ragionamenti e per la rappresentazione di dati, relazioni e modelli.
	CAMPI DI ESPERIENZA	AMBITI DISCIPLINARI	AMBITI DISCIPLINARI	AMBITI DISCIPLINARI	AMBITI DISCIPLINARI

	Tutti	COINVOLTI Tutti	COINVOLTI Tutti	COINVOLTI Tutti	COINVOLTI Tutti
--	-------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------

--	--	--	--	--	--

<p>Osservare e riconoscere i fenomeni del mondo naturale, gli interventi dell'uomo sull'ambiente naturale e le azioni per la sua salvaguardia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità e coglie le trasformazioni naturali. • L'alunno/a è curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. • L'alunno/a utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze. • L'alunno/a sa nominare e riconoscere le stagioni, i mesi, i giorni all'interno 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a osserva e descrive fenomeni naturali semplici, utilizzando i sensi e il linguaggio quotidiano, anche con il supporto di immagini, disegni e strumenti base. • L'alunno/a riconosce e distingue elementi viventi e non viventi dell'ambiente, sulla base di caratteristiche osservabili, e descrive in modo semplice alcune trasformazioni naturali. • L'alunno/a, con la guida dell'insegnante, partecipa ad attività di osservazione e sperimentazione, riconoscendo le azioni fondamentali 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a osserva con maggiore consapevolezza fenomeni naturali e li descrive con un linguaggio più specifico, rilevandone alcune caratteristiche e regolarità. • L'alunno/a classifica organismi viventi e non viventi in base a caratteristiche osservabili e descrive semplici cicli naturali. • L'alunno/a partecipa a semplici esperimenti, riconoscendo e seguendo le fasi principali dell'indagine 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a osserva e descrive i principali fenomeni naturali, attraverso esperienze dirette o mediate da strumenti, individuandone caratteristiche e regolarità. • L'alunno/a classifica gli organismi viventi e non viventi in base a criteri osservabili e descrive cicli e trasformazioni fondamentali. • L'alunno/a riconosce le fasi essenziali dell'indagine scientifica. • L'alunno/a osserva e descrive le modificazioni ambientali legate 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a analizza e interpreta i fenomeni naturali, biologici e fisici mediante il metodo scientifico. • L'alunno/a realizza esperimenti e attività di laboratorio documentando il processo, con l'utilizzo di tabelle, grafici e rappresentazioni digitali per descrivere i risultati ottenuti. • L'alunno/a riconosce, riflette e approfondisce situazioni problematiche ambientali, assumendo e promuovendo scelte e comportamenti sostenibili.
---	---	---	--	---	--

	<p>del calendario delle routine.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a pone domande pertinenti all'argomento trattato. • L'alunno/a riconosce e distingue piante e animali. • L'alunno/a distingue i materiali e gli oggetti di uso comune. • L'alunno/a individua le azioni che limitano lo spreco e assumere atteggiamenti di rispetto e tutela dell'ambiente. 	<p>dell'indagine scientifica (osservare, fare domande, provare, raccontare).</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a riconosce e nomina elementi naturali e antropici in contesti reali o in immagini, distinguendoli attraverso osservazioni guidate. • L'alunno/a, con il supporto dell'insegnante, riconosce semplici azioni quotidiane che possono fare bene o male all'ambiente e comincia a sperimentare comportamenti sostenibili. • L'alunno/a, con il supporto dell'insegnante, propone semplici 	<p>scientifiche: osservazione, ipotesi, prova/sperimentazione, conclusione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a riconosce e classifica elementi naturali e antropici in ambienti diversi (reali, fotografici, rappresentati su carta o schermo) e riflette sulle relazioni tra ambiente naturale e attività umane. • L'alunno/a riconosce e descrive comportamenti quotidiani dannosi e sostenibili per l'ambiente, riflettendo sull'impatto delle proprie azioni e proponendo 	<p>all'intervento umano.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a riflette sulle conseguenze dell'azione dell'uomo sull'ambiente. • L'alunno/a riconosce i comportamenti quotidiani dannosi e quelli sostenibili per l'ambiente. • L'alunno/a propone azioni personali e scolastiche orientate alla tutela ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a riflette sulle conseguenze dell'azione dell'uomo sull'ambiente. • L'alunno/a analizza l'impatto ambientale di attività umane e propone soluzioni sostenibili. • L'alunno/a utilizza strumenti digitali per documentare, comunicare e promuovere buone pratiche ambientali.
--	--	--	--	--	---

		<p>azioni personali e di classe per prendersi cura dell'ambiente scolastico e naturale.</p>	<p>semplici soluzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a individua e propone, in modo più autonomo, azioni concrete personali e di gruppo per la tutela dell'ambiente, coinvolgendo la classe e la scuola. 		
<p>CAMPIDI ESPERIENZA Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti</p>	<p>AMBI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti</p>	

COMMUNICATION

Profilo della competenza al termine del primo ciclo di istruzione secondo le Indicazioni Nazionali per il curricolo (2012) Avere buone competenze digitali, usare con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI INFANZIA	TRAGUARDI PRIMO BIENNIO PRIMARIA	TRAGUARDI SECONDO BIENNIO PRIMARIA	TRAGUARDI TERZO BIENNIO (5° PRIMARIA)	TRAGUARDI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (CLASSI 1°, 2°, 3°)
-----------------------	--------------------	----------------------------------	------------------------------------	---------------------------------------	--

<p>Competenze propedeutiche all'uso della Tic</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • L'alunno/a segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. • L'alunno/a utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative ed esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. • L'alunno/a organizza e ricostruisce simbolicamente percorsi effettuati. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a utilizza strumenti digitali (PC, tablet) per produrre semplici elaborati (disegni, scritte) e per giocare. • L'alunno/a riconosce i comandi base di un'applicazione e li usa con sicurezza. • L'alunno/a collabora con i compagni in semplici attività digitali guidate. • L'alunno/a dimostra curiosità e rispetto per le regole d'uso delle tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a utilizza strumenti digitali (PC, tablet) in modo guidato per creare elaborati semplici, combinando testo e immagini. • L'alunno/a riconosce e utilizza in modo sempre più autonomo i comandi fondamentali di un'applicazione per la scrittura o il disegno • L'alunno/a collabora in modo costruttivo con i compagni per realizzare semplici progetti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a conosce i principali dispositivi digitali (PC, tablet, LIM, tastiera, mouse) e ne comprende le funzioni basilari. • L'alunno/a accede in modo guidato ad ambienti digitali scolastici (es. registro elettronico, bacheche, piattaforme didattiche) e riconosce le funzionalità base per comunicare. • L'alunno/a sa utilizzare semplici strumenti di scrittura digitale e inserire elementi base (immagine, titolo) per produrre un contenuto comunicativo elementare. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a comprende la struttura di base di un ambiente digitale collaborativo (es. spazio condiviso in cloud, cartelle, commenti) e partecipa ad attività guidate. • L'alunno/a utilizza diversi strumenti digitali per comunicare informazioni es. registro elettronico, bacheche, piattaforme didattiche), seguendo indicazioni operative. • L'alunno/a sviluppa una prima consapevolezza critica verso l'uso di mezzi di comunicazione digitali.
---	---	---	--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a confronta e rappresenta graficamente alcuni percorsi effettuati. 		<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a manifesta curiosità per l'uso consapevole delle tecnologie e adotta comportamenti corretti. 		
	CAMPI DI ESPERIENZA Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti
Possedere abilità di base e utilizzarle.	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. L'alunno/a si orienta, tramite l'aiuto 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a inizia a familiarizzare con strumenti digitali di base, utilizzandoli in modo guidato per semplici attività scolastiche e per giocare. L'alunno/a inizia a riconoscere le parti principali di un dispositivo 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a utilizza in modo sempre più autonomo strumenti digitali di base per realizzare semplici testi, presentazioni, tavole e disegni nell'ambito delle attività scolastiche guidate. L'alunno/a riconosce e utilizza 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a utilizza strumenti digitali di base (videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni, disegno, programmazione a blocchi, ecc...) per svolgere attività scolastiche. L'alunno/a riconosce e sa usare le principali 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a utilizza le applicazioni digitali in modo autonomo per la produzione o la modifica di contenuti multimediali (testi, immagini, tavole, grafici, presentazioni, infografiche, animazioni, video, ecc...).

<p>dell'insegnante nel mondo delle tecnologie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a con l'aiuto dell'insegnante si approccia alle TIC come strumento di gioco per produrre tramite immagini e informazioni la documentazione del proprio lavoro. 	<p>digitale e le utilizza in modo guidato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a scrive semplici testi in formato digitale, con l'aiuto dell'insegnante, e inizia ad arricchirli con immagini fornite. 	<p>in modo guidato le funzionalità principali di un dispositivo digitale e della piattaforma G Suite.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a scrive un testo in formato digitale in modo sempre più autonomo, inserendo immagini, semplici tavole e collegamenti ipertestuali, e lo salva correttamente. 	<p>funzionalità di un dispositivo e della piattaforma G Suite.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a è in grado di individuare e scegliere tra diversi tipi di luoghi di archiviazione quelli più appropriati da utilizzare. • L'alunno/a comunica con linguaggio specifico e con i principali mezzi di rappresentazione e di espressione, indipendentemente dal campo di applicazione. • L'alunno/a decodifica e riutilizza anche in contesti diversi schemi logici, tavole, mappe, procedure, stabilendo connessioni, relazioni e rapporti tra concetti.
--	---	--	--	--

	CAMPIDI ESPERIENZA Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti
--	-----------------------------	---	---	---	---

<p>Reperire e selezionare informazioni.</p> <p>Produrre oggetti digitali e/o multimediali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a sa utilizzare semplici tecniche di documentazione per rievocare le esperienze compiute. L'alunno/a con le STEAM education promuove la sostenibilità nell'uso e sviluppo del Tinkering sollecitando il problem solving e il pensiero critico. L'alunno/a pianifica e progetta attingendo dalle proprie conoscenze/ assimilazione e accomodamento. 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a, inizia a familiarizzare con la ricerca di immagini e informazioni semplici su Internet attraverso l'osservazione dell'insegnante. L'alunno/a riconosce e descrive elementi semplici di un'immagine o un video (fonti informative). L'alunno/a, con il supporto dell'insegnante, partecipa alla creazione di elaborati cartacei e semplici prodotti digitali inserendo immagini e parole. 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a inizia a utilizzare Internet per cercare informazioni e contenuti semplici, impiegando parole chiave di base. L'alunno/a identifica le principali parti di una fonte informativa (titolo, autore, immagini, testo, collegamenti). L'alunno/a utilizza, con crescente autonomia, un'applicazione base per realizzare semplici presentazioni digitali con testi, immagini e link. 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a utilizza Internet per reperire informazioni e contenuti, utilizzando parole chiave di base. L'alunno/a comprende la struttura di una fonte informativa (es: sito web, video, documento) e ne distingue le caratteristiche. L'alunno/a utilizza applicazioni digitali di base per creare testi, mappe mentali e concettuali, tavole, fogli di calcolo, grafici, presentazioni, animazioni, ecc... 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a ricerca informazioni digitali su fonti diverse (es: motori di ricerca, piattaforme scolastiche, siti istituzionali) usando criteri pertinenti. L'alunno/a scrive autonomamente un testo al computer, lo arricchisce con immagini, lo salva e lo archivia. L'alunno/a utilizza e crea tavole. L'alunno/a valuta l'affidabilità delle fonti (autore, scopo, aggiornamento) e confronta più contenuti. L'alunno/a progetta e realizza elaborati digitali e prodotti multimediali (es:
--	---	--	--	---	---

					presentazioni, infografiche, animazioni, video, ecc...) utilizzando dispositivi e applicazioni digitali
--	--	--	--	--	--

					in modo creativo e funzionale.
	CAMPIDI ESPERIENZA Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti

<p>Saper comunicare correttamente con gli strumenti delle TIC ed utilizzarle in modo etico, consapevole e sicuro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a con l'aiuto dell'insegnante usa la LIM per reperire informazioni in modo curioso, ma sempre sotto la guida attenta dell'adulto scegliendo il giusto materiale da usare. • L'alunno/a con l'uso delle TIC si sviluppa un ambiente inclusivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a, con il supporto dell'insegnante, inizia a osservare le piattaforme g-suite e le modalità di comunicazione digitale. • L'alunno/a, con la guida dell'insegnante, riconosce comportamenti gentili o scorretti nella comunicazione online e apprende le prime regole di buona educazione digitale. • L'alunno/a, con l'aiuto dell'insegnante, riconosce alcune semplici regole per 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a utilizza strumenti di comunicazione digitale scolastici per collaborare, chiedere informazioni o inviare compiti, rispettando le regole condivise. • L'alunno/a riconosce e descrive comportamenti appropriati e inappropriati nella comunicazione digitale, mostrando rispetto delle regole e consapevolezza dell'effetto che le parole possono avere sugli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a utilizza strumenti di comunicazione digitale scolastici (es. chat didattica, piattaforme ad uso didattico) in modo corretto e rispettoso delle regole condivise. • L'alunno/a riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche più comuni. • L'alunno/a riconosce comportamenti appropriati e inappropriati nella comunicazione digitale (es. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a comunica in modo efficace, sicuro e responsabile attraverso diversi strumenti digitali (es. email, bacheche online, ambienti collaborativi). • L'alunno/a riconosce le potenzialità e i rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. • L'alunno/a conosce e riflette su procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare, rispettando regole di comportamento (netiquette) e privacy. • L'alunno/a applica
---	---	---	---	--	---

					correttamente le licenze d'uso dei contenuti digitali (Creative
--	--	--	--	--	---

		usare in sicurezza i dispositivi digitali, e inizia a comprendere che è importante proteggere le informazioni personali.	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a conosce e applica le principali regole di base per un uso sicuro di dispositivi e ambienti digitali, mostrando attenzione nella gestione delle informazioni personali e nella navigazione. • L'alunno/a conosce e rispetta le prime regole per l'uso sicuro di dispositivi e ambienti digitali (es. password, antivirus, connessioni sicure). 	linguaggio rispettoso, educazione online).	Commons) e rispetta le norme sul copyright.
	CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE	CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE	CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE	CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE	CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE

COLLABORATION

Profilo della competenza al termine del primo ciclo di istruzione secondo le Indicazioni Nazionali per il curricolo (2012)

- o Possiede un patrimonio 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
- o Comprende il significato delle regole per la convivenza civile; rispettare le diversità, il dialogo e il confronto responsabile; Riflettere sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza. Assume responsabilmente ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.

COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI INFANZIA	TRAGUARDI PRIMO BIENNIO PRIMARIA	TRAGUARDI SECONDO BIENNIO PRIMARIA	TRAGUARDI TERZO BIENNIO (5° PRIMARIA)	TRAGUARDI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (CLASSI 1°, 2°, 3°)
-----------------------	--------------------	----------------------------------	------------------------------------	---------------------------------------	--

<p>Organizzare il proprio lavoro e il proprio apprendimento, gestire il tempo e le informazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a comprende, applica, simula, esegue compiti relativi alla cooperazione e alla condivisione di tematiche e problematiche di classe. • L'alunno/a utilizza strategie di memorizzazione • L'alunno/a fa riferimento all'insegnante esprimendo con chiarezza i bisogni. • L'alunno/a usa i calendari e agende visive per favorire il controllo della situazione diminuendo l'incertezza, favorendo l'autonomia e la sicurezza personale; inizia a 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a impara a seguire semplici consegne scolastiche, organizzando il proprio materiale e portando a termine attività brevi in modo autonomo e nei tempi previsti. • L'alunno/a, guidato dall'insegnante, riconosce e seleziona semplici informazioni utili al compito proposto. • L'alunno/a, con la guida dell'insegnante, impara a usare in modo corretto e responsabile i materiali scolastici e gli spazi comuni, dimostrando attenzione nel conservarli integri e rispetto per gli 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a è in grado di organizzare il proprio lavoro scolastico con crescente autonomia, portando a termine attività sempre più complesse, rispettando tempi stabiliti. • L'alunno/a raccoglie informazioni da fonti fornite o guidate, le organizza secondo criteri logici anche utilizzando supporti digitali. • L'alunno/a utilizza in modo consapevole e responsabile materiali, strutture e attrezzature, sia personali sia condivise, dimostrando cura, 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a si organizza per portare a termine semplici attività didattiche in autonomia, rispettando i tempi. • L'alunno/a raccoglie, classifica e condivide informazioni pertinenti al compito, anche con supporti digitali di base. • L'alunno/a usa strumenti semplici (tabelle, elenchi, agende, app) per monitorare il proprio lavoro in un progetto. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a organizza e gestisce in modo autonomo un progetto. • L'alunno/a pianifica i tempi, le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti. • L'alunno/a segue le indicazioni integrandole con iniziative personali. • L'alunno/a reperisce tutte le informazioni necessarie, in base allo scopo, alla provenienza delle fonti e alla loro attendibilità. • L'alunno/a organizza le informazioni in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi,
---	--	---	---	--	---

	<p>riconoscere il senso del tempo.</p>	<p>oggetti propri e altrui.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a, con la guida dell'insegnante, utilizza strumenti visivi semplici (es. tavole, elenchi illustrati, planning giornalieri) per seguire e controllare lo svolgimento di semplici attività o piccoli progetti. 	<p>rispetto e senso di responsabilità verso l'ambiente scolastico e il bene comune.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a utilizza in modo sempre più autonomo strumenti organizzativi di base (tavole, elenchi, semplici agende o app) per pianificare, monitorare e valutare le fasi di un progetto individuale o di gruppo. 		<p>diagrammi, mappe, ecc...</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a è in grado di trasferire quanto appreso in nuovi contesti e situazioni.
	<p>CAMPI DI ESPERIENZA Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti</p>

<p>Riflettere sul proprio percorso, avere consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a comincia a rendersi conto dei risultati ottenuti, riconosce se il proprio lavoro è ben fatto e lo confronta con i risultati richiesti con soddisfazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a, con la guida dell'insegnante, riconosce lo scopo delle attività scolastiche proposte, comprendendo "perché" si fanno e che cosa impara attraverso esse. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a riflette sul significato delle attività didattiche, mettendole in relazione con la realtà quotidiana. • L'alunno/a utilizza rubriche o griglie. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a coglie il senso delle attività didattiche svolte. • L'alunno/a usa griglie o rubriche per autovalutarsi con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riflette su quanto appreso, matura una consapevolezza critica sul processo personale di apprendimento, cogliendone elementi di forza e di debolezza.
---	---	---	---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a opera trasformazioni di quanto interiorizzato a seguito di esperienze compiute, e le trasferisce in altri contesti quotidiani. • L'alunno/a elabora pensieri sempre più complessi sia descrittivi che ipotetici. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a, con il supporto dell'insegnante, inizia a riconoscere e a riflettere sul proprio lavoro utilizzando strumenti visivi o simbolici (faccine, colori, immagini, griglie semplici) per esprimere come si è sentito e quanto ha capito o fatto. • L'alunno/a, inizia a raccontare il proprio lavoro e ciò che ha imparato, esprimendo con parole semplici se un'attività è stata facile o difficile. 	<p>di autovalutazione guidata per riflettere sui propri punti di forza e sulle aree da migliorare utilizzando strumenti visivi e simbolici.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a, con guida dell'insegnante, descrive le fasi principali del proprio lavoro, riconosce ciò che ha appreso. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a descrive il proprio percorso in modo guidato, riconoscendo ciò che ha appreso, individua le difficoltà incontrate e riflette sui modi con cui ha cercato di superarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a individua aspetti, attività e ambiti congeniali ai propri bisogni e a quelli altrui. • L'alunno/a rivede le proprie idee sulla base del confronto. • L'alunno/a riflette sulle proprie prestazioni e sui risultati raggiunti.
<p>CAMPI DI ESPERIENZA</p> <p>Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI</p> <p>Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI</p> <p>Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI</p> <p>Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI</p> <p>Tutti</p>

<p>Rispettare le regole e assumere responsabilità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a sa riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, seguendo le regole di comportamento e assumendosi responsabilità. • L'alunno/a riflette, si confronta, ascolta e discute con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista. • L'alunno/a assume comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui rispettando persone, cose e l'ambiente circostante. • L'alunno/a, a partire da una narrazione da immagini di persone o personaggi di 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a, con la guida dell'insegnante, riconosce e rispetta semplici regole di gruppo nelle attività condivise. • L'alunno/a riconosce la figura dell'insegnante, e degli adulti di riferimento, mostrando fiducia e rispetto verso la loro guida. • L'alunno/a inizia ad assumersi piccoli incarichi all'interno del gruppo (es. distribuire materiali, riordinare, rispettare i turni), mostrando senso di responsabilità e partecipazione alla vita scolastica. • L'alunno/a, partecipa alle attività rispettando 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a riconosce e rispetta le regole condivise nelle attività cooperative. • L'alunno/a riconosce il ruolo dell'insegnante e degli adulti come guida nel percorso scolastico, accetta le regole e i richiami e mantiene un atteggiamento rispettoso. • L'alunno/a assume incarichi di responsabilità nella gestione dei materiali e degli spazi comuni, rispettando i compiti assegnati e collaborando attivamente nel gruppo. • L'alunno/a partecipa in modo positivo alle attività di gruppo, 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a riconosce e interiorizza le regole del lavoro cooperativo, le rispetta in modo consapevole e contribuisce a creare un clima collaborativo, accettando ruoli, responsabilità e mediazioni all'interno del gruppo. • L'alunno/a riconosce e rispetta il ruolo degli adulti di riferimento. • L'alunno/a si assume responsabilità semplici all'interno del gruppo (gestione di materiali, ordine degli spazi). • L'alunno/a collabora a mantenere un clima di 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a rispetta le regole condivise, comprendendo l'importanza e la necessità e contribuisce a farle rispettare nel gruppo. • L'alunno/a adegua i propri interventi di aiuto ai reali bisogni dei compagni. • L'alunno/a riflettere sulle conseguenze delle proprie azioni e se ne assume la responsabilità.
---	---	--	---	--	--

	<p>fumetti, che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individua i sentimenti espressi e ipotizza situazioni che li causano.</p>	<p>il turno, cercando di non litigare, di ascoltare i compagni e usare parole e gesti amichevoli.</p>	<p>rispettando le opinioni altrui, mostrando disponibilità all'ascolto.</p>	<p>serenità e di empatia adottando comportamenti che favoriscono un clima di collaborazione.</p>	
--	---	---	---	--	--

	CAMPI DI ESPERIENZA Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti
Relazionarsi con l'ambiente e con gli altri	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a potenzia le capacità sensoriali e percettive. • L'alunno/a sviluppa la sensibilità sensoriale attraverso l'esplorazione, la scoperta e l'uso di materiali differenti 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a, con l'aiuto dell'insegnante, inizia a conoscere e a rispettare semplici regole di convivenza. • L'alunno/a, con la guida dell'insegnante, partecipa in modo collaborativo e 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a riconosce e interiorizza i valori e le regole fondamentali della convivenza civile. • L'alunno/a partecipa attivamente e in modo costruttivo ad attività 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a si orienta agevolmente nell'ambiente scolastico, sviluppando senso di appartenenza. • L'alunno/a comprende e rispetta i principi fondamentali del 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a conosce, rispetta e valorizza l'ambiente in cui si trova. • L'alunno/a instaura buoni rapporti con i pari, basati sul dialogo costruttivo. • L'alunno/a utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie

					<p>e altrui con rispetto e cura.</p> <ul style="list-style-type: none">● L'alunno/a si orienta agevolmente nell'ambiente scolastico, sviluppando senso di appartenenza.● L'alunno/a riconosce e rispetta il ruolo dell'adulto di riferimento.● L'alunno/a favorisce il clima positivo nel gruppo e valorizza i contributi dei compagni.
--	--	--	--	--	---

	<p>scoprendo le loro proprietà e caratteristiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a stimola la curiosità e l'interesse per l'esplorazione della natura e dei suoi elementi. • L'alunno/a rispetta l'ambiente naturale e i suoi elementi. 	<p>rispettoso ad attività sperimentali semplici (come giochi, osservazioni, piccoli esperimenti).</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a ascolta i compagni, collabora e condivide i materiali. • L'alunno/a riconosce gli ambienti scolastici e naturali in cui si trova e inizia ad assumere comportamenti corretti. 	<p>sperimentali in gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a scambia idee, condividendo osservazioni e ipotesi rispettando ruoli e compiti del lavoro cooperativo. • L'alunno/a riconosce il valore degli ambienti in cui vive e si muove e adotta comportamenti responsabili e rispettosi. • L'alunno/a utilizza materiali, strutture e attrezzature proprie e altrui con responsabilità nella cura. 	<p>vivere comune.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a rispetta e interagisce positivamente con gli adulti di riferimento e i pari. • L'alunno/a mostra rispetto verso opinioni diverse, ascoltando attivamente. • L'alunno/a conosce e rispetta l'ambiente in cui ci si trova. • L'alunno/a utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a comprende l'interdipendenza tra azioni personali e impatti sull'ambiente (es. sostenibilità).
	<p>CAMPI DI ESPERIENZA Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti</p>
<p>Collaborare attivamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a interagisce in 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a, prende parte alle attività 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a partecipa 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno collabora con compagni e 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a collabora con i compagni e i

					docenti in modo proficuo.
--	--	--	--	--	---------------------------

	<p>modo corretto con gli altri durante le attività senza invadere gli spazi altrui.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. • L'alunno/a aiuta i compagni più piccoli e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. 	<p>di gruppo mostrando piacere nello stare con gli altri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a collabora in modo spontaneo e condividendo materiali, idee e compiti semplici. • L'alunno/a è in grado di portare a termine attività semplici in autonomia o con un compagno. • L'alunno/a impara a usare in modo corretto e attento i materiali scolastici, propri e comuni. 	<p>attivamente al lavoro di gruppo, contribuendo con impegno e positività.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a dimostra disponibilità a condividere idee e accogliere quelle degli altri. • L'alunno/a affronta e gestisce con crescente autonomia attività didattiche individuali, in coppia o in gruppo, rispettando tempi, ruoli e consegne. 	<p>docenti in modo proficuo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sa gestire semplici attività in coppia o in gruppo. • L'alunno/a partecipa al lavoro di gruppo con entusiasmo e spirito di condivisione, in modo collaborativo e non competitivo. • L'alunno/a propone idee e accetta suggerimenti degli altri in attività pratiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a ascolta e rispetta gli altri, contribuendo a creare un clima positivo e inclusivo. • L'alunno/a adegua i propri interventi di aiuto ai reali bisogni dei compagni. • L'alunno/a collabora con successo alla realizzazione dei percorsi didattici, avanzando proposte che aiutano il gruppo.
	<p>CAMPI DI ESPERIENZA</p> <p>Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI</p>

		Tutti	Tutti	Tutti	Tutti
Risolvere i conflitti	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a riconosce i problemi sorti nel 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a partecipa alle attività rispettando 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a contribuisce al buon clima del 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a collaborare a mantenere un 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a riconosce le dinamiche

	<p>momento del gioco o del lavoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a pone domande chiare e pertinenti sulle operazioni da svolgere per risolvere i problemi. • L'alunno/a ipotizza possibili soluzioni, le attua e le giustifica. • L'alunno/a applica le conoscenze pregresse a nuove situazioni. 	<p>i compagni e le regole, aiutando gli altri e collaborando in modo sereno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce quando c'è un problema o un litigio tra compagni e lo riferisce all'insegnante con parole semplici. • L'alunno/a si affida all'insegnante per risolvere litigi o malintesi con i compagni e ascolta le sue indicazioni per tornare a collaborare. • L'alunno/a prova a mettersi d'accordo con i compagni, accettando piccole rinunce e proponendo soluzioni che vadano bene a tutti. 	<p>gruppo, ascoltando i compagni e collaborando in modo responsabile e rispettoso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a riconosce situazioni di conflitto tra pari e sa chiedere l'intervento di un adulto senza alimentare il disaccordo. • L'alunno/a riconosce l'utilità dell'intervento dell'insegnante nei conflitti, partecipa al confronto con atteggiamento collaborativo. • L'alunno/a partecipa al confronto nel gruppo, proponendo idee, ascoltando quelle degli altri e cercando 	<p>clima di serenità e di empatia durante lo svolgimento di un'attività didattica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a riconosce situazioni di disaccordo e le segnala all'adulto in modo adeguato. • L'alunno/a accetta la mediazione dell'insegnante per risolvere piccoli conflitti emersi durante l'attività. • L'alunno/a impara a negoziare in modo semplice, cercando compromessi nel gruppo di lavoro. 	<p>conflittuali e contribuisce a gestirle con atteggiamento aperto e costruttivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a è aperto al dialogo per risolvere i conflitti. • L'alunno/a in un conflitto tra pari assume il ruolo di mediatore.
--	---	--	--	---	--

			soluzioni che rispettino i punti di vista di tutti.		
--	--	--	---	--	--

	CAMPIDI ESPERIENZA Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti
		AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti

CREATIVITY					
Profilo della competenza al termine del primo ciclo di istruzione secondo le Indicazioni Nazionali per il curricolo (2012) Possiede un patrimonio 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					
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI INFANZIA	TRAGUARDI PRIMO BIENNIO PRIMARIA	TRAGUARDI SECONDO BIENNIO PRIMARIA	TRAGUARDI TERZO BIENNIO (5° PRIMARIA)	TRAGUARDI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (CLASSI 1°, 2°, 3°)

Creatività e innovazione	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a esprime e traduce le idee in azione, con creatività e innovazione. • L'alunno/a prende spontaneamente iniziative di gioco e di lavoro, coinvolgendo anche altri bambini. • L'alunno/a di fronte a procedure 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a esprime proprie idee su come svolgere una semplice attività, proponendo soluzioni creative. • L'alunno/a utilizza materiali semplici per creare disegni o piccoli oggetti coinvolgendo gli altri bambini. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a formula proposte creative per affrontare un compito, spiegando le proprie idee. • L'alunno/a progetta e realizza disegni, modelli o oggetti concreti e digitali. • L'alunno/a affronta situazioni nuove cercando 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a elabora idee personali per affrontare un compito semplice. • L'alunno/a esprime la propria creatività attraverso la realizzazione di semplici modelli, disegni, schemi, manufatti o prodotti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a elabora idee originali e le mette in atto. • L'alunno/a elabora soluzioni originali a problemi reali o simulati. • L'alunno/a esprime la propria creatività attraverso la realizzazione di modelli, disegni, schemi, manufatti
--------------------------	--	---	---	--	---

	<p>nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a prova a risolvere problemi semplici pensando a più modi per affrontarli. 	<p>più strategie possibili, confrontandole tra loro e scegliendo quella più adatta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a affronta problemi o nuove procedure formulando soluzioni alternative, valutandone la coerenza e l'efficacia in modo sempre più autonomo. L'alunno/a in contesti nuovi osserva, prende eventualmente spunto dagli altri e integra con apporto personale. 	<p>o prodotti digitali anche complessi.</p> <ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a sperimenta strategie alternative durante il lavoro per migliorare un'idea o un prodotto. L'alunno/a in contesti nuovi osserva, prende spunto dagli altri e integra con apporto personale
	<p>CAMPI DI ESPERIENZA</p> <p>Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI</p> <p>Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI</p> <p>Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI</p> <p>Tutti</p>	<p>AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI</p> <p>Tutti</p>
<p>Pianificare obiettivi e gestire progetti</p>	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. L'alunno/a formula proposte di lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a partecipa alla costruzione di un progetto semplice, seguendo le indicazioni dell'insegnante o collaborando con i compagni. 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a collabora alla progettazione e realizzazione di un'attività strutturata (es. esperimento, ricerca, prodotto creativo), contribuendo con 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a redige semplici progetti, con il supporto del docente e/o del gruppo. L'alunno/a identifica un obiettivo da raggiungere in modo guidato, 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a redige semplici progetti, con il supporto del docente. L'alunno/a definisce obiettivi realistici all'interno di un progetto, pianificando le fasi

			proposte personali		operative, le priorità, gli
--	--	--	--------------------	--	-----------------------------

	<p>e di gioco ai compagni e sa impartire istruzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a opera scelte tra diverse alternative, motivandole. • L'alunno/a utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a con la guida dell'insegnante riconosce cosa fare per raggiungere un piccolo obiettivo e prova a organizzare il lavoro in semplici passi. • L'alunno/a, con incoraggiamento, prende piccole iniziative personali svolgendo semplici compiti da solo o con i compagni. • L'alunno/a utilizza schemi visivi per registrare e raccontare cosa ha fatto durante un'attività. 	<p>e seguendo un piano guidato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a, con la guida dell'insegnante, individua un obiettivo da raggiungere e organizza in modo semplice azioni e risorse necessarie. • L'alunno/a prende iniziative personali per organizzare e svolgere un'attività, sia individualmente che nel gruppo. • L'alunno/a, guidato dal docente, utilizza schemi, planner o strumenti digitali per documentare le fasi di un lavoro, descrivendo i passaggi svolti in modo semplice e ordinato. 	<p>pianificando azioni e risorse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a assume semplici iniziative personali nel lavoro individuale e di gruppo. • L'alunno/a usa schemi, planner o strumenti digitali semplici per documentare i passaggi svolti, con la guida del docente. 	<p>strumenti e le risorse a propria disposizione per portare a termine un compito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a gestisce il tempo a disposizione per il raggiungimento degli obiettivi prefissati. • L'alunno/a valuta gli esiti del progetto, vivendo eventuali errori come una risorsa e un'opportunità di crescita. • L'alunno/a usa schemi, planner o strumenti digitali per documentare i passaggi svolti.
--	--	--	--	--	---

	CAMPIDI ESPERIENZA Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti	AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI Tutti
--	-----------------------------	---	---	---	---