

# COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

## Spirito di iniziativa ed imprenditorialità

## Scuola Primaria

### Classi prime

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Tradurre le idee in azioni  Realizzare semplici progetti	<p>Percepisce la situazione problematica.</p> <p>Formula ipotesi.</p> <p>Si attiva per mettere in atto strategie risolutive.</p> <p>Ordina in successione logica le azioni da compiere.</p> <p>Risolve situazioni problematiche quotidiane in modo personale e con spirito creativo.</p>	Percezione dei bisogni in rapporto al contesto.	<p>Organizzazione e gestione del materiale personale in funzione di situazioni e attività quotidiane (svuotare e riempire lo zaino, gestire e curare accessori ed indumenti personali, ...)</p> <p>Gestione della routine quotidiana (buono mensa, pausa pranzo, intervallo, uso dei servizi igienici, uso dello scuolabus, ...)</p> <p>Organizzazione di un mercatino dell'usato con libri e giocattoli; realizzazione di un cartellone pubblicitario con disegni e scritte sull'uso del miele, come sostegno all'attività dell'apicoltore</p> <p>Drammatizzazione di una storia ascoltata, con travestimenti, utilizzando la „ valigia dei vestiti „ e realizzando accessori adatti ai vari personaggi;</p> <p>Costruzione del gioco dell'oca;</p> <p>Realizzazione di un „negozio „ con i materiali della palestra ( teli, birilli, bacchette, cerchi, coni,palloni...);</p> <p>Cura di un piccolo orto in aula ; decorazione di spazi in occasione di feste ed eventi;</p> <p>Individuazione di modalità per segnalare e ricordare la data di compleanno di ciascun alunno.</p>

## Classe seconda

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Tradurre le idee in azioni Realizzare semplici progetti	<p>Risolve situazioni problematiche quotidiane in modo personale e con spirito creativo.</p> <p>Ordina in successione logica le azioni da compiere.</p> <p>Idea proposte di gioco.</p> <p>Coopera con altri nel gioco e nel lavoro.</p>	<p>Percezione dei bisogni in rapporto al contesto.</p> <p>Le regole di un gioco</p> <p>Le regole di classe</p>	<p>Attività a piccoli gruppi: ogni gruppo ha il compito di gestire in modo funzionale il materiale della classe (riordino di quaderni, libri di testo, materiale didattico,...)</p> <p>Allestimento e cura di uno spazio comune, realizzazione di decorazioni natalizie o primaverili,...)</p> <p>Proposta di un gioco ed individuazione di criteri per la formazione di squadre tra i partecipanti</p> <p>Illustrazione di momenti specifici della giornata scolastica (mensa, intervallo, ingresso, uscita, uso del laboratorio di informatica, ...) dedicata ai compagni di classe 1a</p> <p>Predisposizione di percorsi in palestra con materiale strutturato e non</p> <p>Organizzazione di un mercatino dell'usato con libri e giocattoli</p> <p>Realizzazione di un cartellone pubblicitario con disegni e scritte inerente ad un progetto di plesso</p>

## Classe terza

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Tradurre le idee in azioni</p> <p>Realizzare semplici progetti</p>	<p>Progetta proposte di lavoro, di gioco, ... utilizzando anche percorsi non convenzionali</p> <p>Confronta la propria idea con quella altrui con argomenti coerenti</p> <p>Riconosce semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</p> <p>Formula ipotesi di soluzione</p> <p>Coopera con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>Ripercorre verbalmente le fasi del lavoro.</p> <p>Valuta aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto.</p>	<p>Regole della discussione</p> <p>I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un problema</p> <p>Fasi di un'azione</p>	<p>Organizzazione di un percorso nuovo in palestra, utilizzando alcuni attrezzi ginnici (coni, cerchi, palle, ...) forniti dall'insegnante</p> <p>Organizzazione di una semplice presentazione creativa (manufatti, canti, balletti, racconti, ...) in occasione dell'open day, delle feste natalizie e/o di fine anno scolastico.</p> <p>Gestione e riordino della biblioteca di classe (registrazione dei prestiti su apposito quaderno/registro)</p> <p>Compilazione di un apposito modulo o tabella a doppia entrata per la registrazione delle presenze alla mensa e al doposcuola</p>

## Classe quarta

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Tradurre le idee in azioni</p> <p>Realizzare semplici progetti</p>	<p>Assume iniziative personali di gioco e di lavoro e le porta a termine</p> <p>Decide tra più alternative e spiega le motivazioni</p> <p>Spiega i vantaggi e gli svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali</p> <p>Analizza- anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate</p> <p>Convince altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegandone i vantaggi; dissuade spiegando i rischi</p> <p>Ripercorre verbalmente le fasi del lavoro</p> <p>Valuta aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto.</p>	<p>Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro</p> <p>Fasi del problem solving</p> <p>Indicare più ipotesi di soluzione.</p> <p>Le fasi di una procedura</p> <p>Diagrammi di flusso, mappe e tabelle</p> <p>Autovalutazione dei processi</p>	<p>Organizzazione delle azioni necessarie a realizzare un progetto o un'idea, attraverso lavori di gruppo (realizzazione di un giornalino scolastico)</p> <p>Gestione della biblioteca di classe o della scuola (registrazione dei prestiti su apposito quaderno/registo)</p> <p>Organizzazione del materiale della classe (consegna e ritiro di materiale scolastico quale libri e quaderni, ...)</p> <p>Compilazione di un apposito modulo o tabella a doppia entrata per la registrazione delle presenze alla mensa e al doposcuola</p> <p>Realizzazione di ricerche, lavori di gruppo, sintesi di attività di progetto anche in Power Point</p> <p>Allestimento e cura di un orto nel giardino della scuola</p> <p>Organizzazione di una semplice presentazione creativa (manufatti, canti, balletti, racconti, ...) in occasione dell'open day, delle feste natalizie e/o di fine anno scolastico.</p> <p>Allestimento di un museo/mostra a tema</p> <p>Organizzazione dello spazio aula in funzione dell'attività che si sta svolgendo</p>

## Classe quinta

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Tradurre le idee in azioni  Realizzare semplici progetti	<p>Assume iniziative personali di gioco e di lavoro e le porta a termine</p> <p>Decide tra più alternative e spiega le motivazioni</p> <p>Spiega i vantaggi e gli svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali</p> <p>Analizza- anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate</p> <p>Convince altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegandone i vantaggi: dissuade spiegando i rischi</p> <p>Ripercorre verbalmente le fasi del lavoro</p> <p>Valuta aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto</p>	<p>Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro</p> <p>Fasi del problem solving</p> <p>Indicare più ipotesi di soluzione.</p> <p>Le fasi di una procedura</p> <p>Diagrammi di flusso, mappe e tabelle</p> <p>Autovalutazione dei processi</p>	<p>Organizzazione delle azioni necessarie a realizzare un progetto o un'idea, attraverso lavori di gruppo (realizzazione di un giornalino scolastico)</p> <p>Gestione della biblioteca di classe o della scuola (registrazione dei prestiti su apposito quaderno/registro)</p> <p>Organizzazione del materiale della classe (consegna e ritiro di materiale scolastico quale libri e quaderni, ...)</p> <p>Compilazione di un apposito modulo o tabella a doppia entrata per la registrazione delle presenze alla mensa e al doposcuola</p> <p>Realizzazione di presentazioni in Power Point (ricerche, lavori di gruppo, sintesi di attività di progetto)</p> <p>Allestimento e cura di un orto nel giardino della scuola</p> <p>Allestimento e cura di un orto nel giardino della scuola</p> <p>Organizzazione di una semplice presentazione creativa (manufatti, canti, balletti, racconti, ...) in occasione dell'open day, delle feste natalizie e/o di fine anno scolastico.</p> <p>Allestimento di un museo/mostra a tema</p> <p>Giochi di ruolo finalizzati all'esposizione di un argomento (esempio: sono un commerciante, sono un giornalista, ...)</p>

# COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

## Competenza UE: Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche. Competenza: Collaborazione e partecipazione attiva

**Scuola Primaria**

Classe prima

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale.</p> <p>Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito;</p> <p>organizzare il proprio apprendimento; acquisire abilità di studio.</p>	<p>Esprime il proprio vissuto e le proprie conoscenze.</p> <p>Motiva le proprie scelte.</p> <p>Partecipa alle diverse esperienze collettive nel rispetto reciproco</p>	<p>Strumentalità lettura</p> <p>Decodifica delle informazioni fornite con linguaggi diversi e/o strumenti (disegni, visione di filmati..., approfondimenti lessicali: famiglie di parole, sinonimi e contrari, origine delle parole, lettura di brevi testi...)</p> <p>Relazione domanda/risposta.</p> <p>Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Parole/informazioni chiave</p> <p>Metodologia e strumenti di organizzazione delle informazioni: schemi, tabelle, scalette</p> <p>Conoscenze di base:</p> <p>Lettura di brevi e semplici testi</p> <p>Comprensione di semplici testi.</p> <p>Simulazione di dialoghi in situazioni comunicative note.</p>	<p>Ricerca informazioni da esperienze vissute insieme a scuola, da brevi letture o da immagini</p> <p>Inserimento di dati in uno schema molto semplificato</p> <p>Dialoghi simulati.</p> <p>Conte e filastrocche, giochi di memoria</p> <p>Comprensione degli elementi significativi di un testo</p> <p>Gioco dello specchio</p> <p>Gioco sui nomi</p> <p>Gioco di riconoscimento del compagno con il tatto o l'udito</p> <p>Gioco della fiducia</p> <p>Treccia con i teli</p>

		<p>Comunicare in modo semplice, ma comprensibile, sia a livello verbale sia mimico-facciale.</p>	<p>Danze di gruppo</p> <p>Canti animati</p> <p>Costruzioni orali collettive di racconti animati anche con spunto da immagini (quadri, foto, carte di Propp, ...)</p> <p>Dialoghi simulati a gruppi</p> <p>Dialoghi sonori</p> <p>Realizzazione collettiva di cartelloni per raccontare un'esperienza vissuta insieme</p> <p>Dialogo con ipotetico interlocutore familiare</p>
--	--	--	---

## Classe seconda

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; organizzare il proprio apprendimento; acquisire abilità di studio.	<p>Esprime il proprio vissuto, le proprie emozioni e le proprie conoscenze.</p> <p>Partecipa alle diverse esperienze collettive nel rispetto reciproco apportando il proprio contributo</p> <p>Motiva le proprie scelte.</p>	<p>Lettoscrittura</p> <p>Comunica in modo comprensibile sia a livello verbale sia con semplici produzioni iconiche e scritte.</p> <p>Decodifica delle informazioni fornite con linguaggi diversi e/o strumenti (disegni, visione di filmati...,approfondimenti lessicali: famiglie di parole, sinonimi e contrari, origine delle parole, lettura di brevi testi, musiche, canzoni, brevi messaggi pubblicitari...)</p> <p>Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Parole/informazioni chiave</p> <p>Stabilisce relazioni domanda/risposta e aiuto reciproco.</p> <p>Metodologia e strumenti di organizzazione delle informazioni: schemi.</p>	<p>Storyboard sulle emozioni costruita a gruppi (max 3), in cui ogni membro del gruppo deve dare il proprio apporto.</p> <p>Costruzione di artefatti (per esempio libri) su una emozione.</p> <p>Giochi sulle emozioni</p> <p>Danze di gruppo</p> <p>Canti animati</p> <p>Costruzioni orali collettive di racconti animati anche con spunto da immagini (quadri, foto, carte di Propp, ...)</p> <p>Dialoghi simulati a gruppi</p> <p>Dialoghi sonori</p> <p>Realizzazione collettiva di cartelloni per raccontare un'esperienza vissuta insieme.</p> <p>Costruzione di semplici schemi per raccogliere dati relativi a opinioni e scelte.</p>



## Classe terza

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito organizzare il proprio apprendimento; acquisire abilità di studio.	<p>Esprime il proprio vissuto, le proprie conoscenze. Riconosce e definisce le proprie e le altrui emozioni.</p> <p>Partecipa alle diverse esperienze collettive nel rispetto reciproco apportando il proprio contributo</p> <p>Motiva le proprie scelte.</p> <p>Abilità di base: Partecipare in modo appropriato all'attività del gruppo</p>	<p>Registro appropriato al destinatario.</p> <p>Relazioni domanda/risposta</p> <p>Metodologia e strumenti di organizzazione delle informazioni: schemi, tabelle e scalette</p>	<p>Giochi di ruolo, giochi di imitazione . Drammatizzazioni, video e/o sequenze fotografiche. Flipbook. Giochi sulle emozioni Problemi di difficile o impossibile soluzione da affrontare in gruppo (e riflessione sulle strategie adottate e sulle difficoltà incontrate) Costruzione di giochi (anche da donare ad altre classi). Progettazione e realizzazione di manufatti legati a festività e stagioni. Danze di gruppo Canti a canone.</p> <p>Disporre i banchi in modo che sia favorita la collaborazione e la cooperazione. Dialoghi simulati. Realizzazione collettiva di cartelloni per raccontare un'esperienza vissuta insieme. Costruzione di diagrammi per raccogliere dati relativi a opinioni e scelte.</p>

## Classe quarta

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito ; organizzare il proprio apprendimento; acquisire abilità di studio.	<p>Esprime il proprio vissuto, le proprie conoscenze. Riconosce e definisce le proprie e le altrui emozioni.</p> <p>Mantiene costanti la curiosità, l'interesse e la concentrazione nel tempo</p> <p>Organizza tempi e spazi di lavoro</p> <p>Organizza il lavoro scolastico in modo efficace</p> <p>Utilizza i dizionari e gli indici</p> <p>Legge un testo, si pone domande e risponde</p> <p>Utilizza semplici strategie di memorizzazione e studio;</p> <p>Individua semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati e Internet</p> <p>Trasferisce conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi</p> <p>Partecipa alle diverse esperienze collettive nel rispetto reciproco apportando il proprio contributo</p> <p>Riconosce l'obiettivo comune da raggiungere proprio e riconosce e rispetta il l'altrui ruolo all'interno del gruppo.</p>	<p>Registro appropriato al destinatario.</p> <p>Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse</p> <p>Orario settimanale</p> <p>Piani/scalette di lavoro</p> <p>Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: sintesi, scalette, grafici, tabelle, mappe</p> <p>Strategie di comprensione</p> <p>Relazioni domanda/risposta</p> <p>Strategie di memorizzazione e di studio</p> <p>Regole di conversazione e ascolto</p> <p>Conoscenze di base: Comunicare in modo semplice, ma comprensibile, attraverso un messaggio scritto e/o orale.</p>	<p>Giochi di ruolo, giochi di imitazione. Drammatizzazioni, video e/o sequenze fotografiche. Flipbook. Giochi sulle emozioni</p> <p>Problemi da affrontare in gruppo (riflessione sulle strategie adottate e sulle difficoltà incontrate)</p> <p>Costruzione di giochi (anche da donare ad altre classi). Progettazione e realizzazione di manufatti legati a festività e stagioni. Danze di gruppo</p> <p>Canti a canone.</p> <p>Suddividere i bambini in gruppo per fare in modo che si trovi la strategia migliore per disporre i banchi affinché sia favorita la collaborazione e la cooperazione.</p> <p>Giochi di ruolo. Dialoghi simulati. Realizzazione collettiva di cartelloni per raccontare un'esperienza vissuta insieme. Costruzione di diagrammi per raccogliere dati relativi a opinioni e scelte.</p>

## Classe quinta

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito ; organizzare il proprio apprendimento; acquisire abilità di studio.	<p>Esprime il proprio vissuto, le proprie conoscenze. Riconosce e definisce le proprie e le altrui emozioni.</p> <p>Mantiene costanti la curiosità, l'interesse e la concentrazione nel tempo</p> <p>Riconosce l'obiettivo da raggiungere</p> <p>Organizza tempi e spazi di lavoro</p> <p>Organizza il lavoro scolastico in modo efficace</p> <p>Utilizza i dizionari e gli indici Legge un testo, si pone domande e risponde</p> <p>Utilizza semplici strategie di memorizzazione e studio;</p> <p>Individua semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati e Internet e le mette in relazione con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta</p> <p>Discute e/o argomenta recuperando le conoscenze acquisite</p> <p>Trasferisce conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi</p> <p>Partecipa alle diverse esperienze collettive nel rispetto reciproco apportando il proprio contributo</p>	<p>Registro appropriato al destinatario.</p> <p>Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse</p> <p>Orario settimanale</p> <p>Piani/scalette di lavoro</p> <p>Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: sintesi, scalette, grafici, tabelle, mappe</p> <p>Strategie di comprensione</p> <p>Relazioni domanda/risposta</p> <p>Strategie di memorizzazione e di studio</p>	<p>Giochi di ruolo, giochi di imitazione .</p> <p>Drammatizzazioni, video e/o sequenze fotografiche. Flipbook.</p> <p>Giochi sulle emozioni</p> <p>Problemi da affrontare in gruppo (e riflessione sulle strategie adottate e sulle difficoltà incontrate)</p> <p>Costruzione di giochi (anche da donare ad altre classi). Progettazione e realizzazione di manufatti legati a festività e stagioni. Costruzione di lapbook.</p> <p>Ricerche e lavori di gruppo, , realizzazione di plastici e prodotti multimediali</p> <p>Tutoraggio di alunni più abili nei riguardi di alunni in "difficoltà".</p> <p>Preparazione di una "piccola lezione" su un argomento di interesse personale (astronomia, botanica, zoologia ...).</p> <p>Realizzare pieghevoli per pubblicizzare il proprio paese, da consegnare a enti pubblici.</p> <p>Progettare un viaggio o un'uscita didattica.</p> <p>Organizzazione di una festa a tema o di una cena multietnica.</p> <p>Realizzazione di cartelli, tabelloni ecc. per spiegare regole di sicurezza, comportamento e utilizzo di spazi per gli alunni più piccoli (progetto accoglienza).</p> <p>Progettazione delle modalità di organizzazione degli spazi scolastici (mense, aule laboratori) e/o realizzazione di decorazioni per abbellirli.</p> <p>Suddividere i bambini in gruppo per fare in modo che si trovi la strategia migliore per disporre i banchi affinché</p>

	<p>Riconosce l'obiettivo comune da raggiungere proprio e Riconosce e rispetta il l'altrui ruolo all'interno del gruppo.</p> <p>Organizza i tempi e gli spazi di lavoro</p> <p>Abilità di base: Partecipare in modo appropriato all'attività del gruppo</p>	<p>Conoscenze di base: Comunicare in modo semplice ma comprensibile attraverso un messaggio scritto e/o orale.</p>	<p>sia favorita la collaborazione e la cooperazione. Giochi di ruolo. Dialoghi simulati. Realizzazione collettiva di cartelloni (anche virtuali) per raccontare un'esperienza vissuta insieme. Costruzione di diagrammi per raccogliere dati relativi a opinioni e scelte.</p>
--	--	--	--

# COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

## Competenza UE: Imparare ad imparare

### Competenza: Ricerca d'informazioni

Classe prima

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ricerca informazioni.	Acquisisce ed interpreta semplici messaggi.  Utilizza semplici sussidi e strumenti didattici.  Legge un semplice testo.  Risponde a domande relative ad un testo.  Utilizza semplici strategie di memorizzazione.  Mantiene la concentrazione sul compito per i tempi necessari.	Lessico spontaneo e specifico.  Lettura guidata di immagini.  Strumentalità di base (lettura, scrittura, calcolo).  Funzione e uso del materiale didattico/scolastico.  Canti, conte, filastrocche, ...	Eseguire correttamente una consegna orale.  Ascoltare un racconto, discriminare gli elementi citati dall'insegnante e denominarli.  Osservare un disegno dato, individuare l'intruso o le informazioni pertinenti.  Individuare dati utili alla soluzione di problemi.  Riprodurre canti, conte, filastrocche, ...  Ricavare le informazioni da volantini, invito a una festa di compleanno...  Compilare le schede di verifica con il proprio nome.  Ricavare informazioni da schemi e grafici.
Individuare collegamenti e relazioni	Opera confronti per individuare somiglianze, differenze, relazioni d'ordine.  Si orienta nello spazio e nel tempo.  Classifica in base ad uno o più attributi.  Produce frasi semplici.  Opera seriazioni.	Strumentalità di base (lettura, scrittura, calcolo).  Orientamento spazio temporale.  Relazione causa-effetto.	Associare l'insegnante alla disciplina ed al relativo materiale.  Costruire uno strumento analogico.  Drammatizzare situazioni problematiche.  Confrontare e ordinare oggetti/arredi di classe. Conoscere a grandi linee l'orario scolastico.  Leggere il calendario. Saper utilizzare un diario.  Saper utilizzare il proprio materiale scolastico con il supporto dell'insegnante.

## Classe seconda

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ricerca informazioni.	<p>Acquisisce ed interpreta semplici messaggi.</p> <p>Utilizza semplici sussidi e strumenti didattici.</p> <p>Legge un semplice testo.</p> <p>Risponde a domande relative ad un testo o ad un video.</p> <p>Utilizza semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Mantiene la concentrazione sul compito per i tempi necessari.</p>	<p>Lessico spontaneo e specifico.</p> <p>Lettura di immagini.</p> <p>Strumentalità di base (lettura, scrittura, calcolo).</p> <p>Funzione e uso del materiale didattico/scolastico.</p> <p>Canti, conte, filastrocche, ...</p>	<p>Costruire un grafico relativo alle vacanze, ai compleanni, ..., ricavando informazioni dai racconti dei compagni.</p> <p>Osservare un disegno dato, individuare l'intruso o le informazioni pertinenti.</p> <p>Individuare dati utili alla soluzione di problemi.</p> <p>Compilare le schede di verifica con nome, cognome, classe e data.</p> <p>Ricavare informazioni da schemi e grafici.</p> <p>Riprodurre canti, conte, filastrocche, ...</p>
Individuare collegamenti e relazioni	<p>Opera confronti per individuare somiglianze, differenze, relazioni d'ordine.</p> <p>Classifica in base ad uno o più attributi.</p> <p>Si orienta nello spazio e nel tempo.</p> <p>Opera seriazioni.</p> <p>Leggere un testo e porsi domande su di esso.</p> <p>Produce frasi semplici.</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per affrontare semplici situazioni quotidiane.</p> <p>Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti o di cui non si conosce il significato.</p>	<p>Strumentalità di base (lettura, scrittura, calcolo)</p> <p>Orientamento spazio temporale.</p> <p>Relazione causa-effetto.</p>	<p>Gioco: "Indovina chi?" (persone, animali, oggetti, ...), domino, bingo, tombola.</p> <p>Eseguire percorsi seguendo indicazioni date dall'insegnante o da un compagno.</p> <p>Riprodurre graficamente percorsi.</p> <p>Realizzare graficamente la pianta dell'aula e della legenda.</p> <p>Usare modalità diverse per misurare i tempi brevi.</p> <p>Misurare la durata del giorno mediante la ricostruzione delle attività quotidiane.</p> <p>Utilizzare correttamente diari, agende, calendari, orari.</p> <p>Costruire e utilizzare strumenti di misurazione del tempo.(es.: candela graduata, clessidra, meridiana, orologio, ...).</p> <p>"A caccia di tracce": costruire la storia personale mediante raccolta, catalogazione e interpretazione/ lettura di fonti di vario genere.</p> <p>Saper utilizzare il proprio materiale scolastico.</p>

## Classe terza

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ricerca informazioni.	<p>Acquisisce ed interpreta messaggi. Utilizza sussidi e strumenti didattici.</p> <p>Legge autonomamente diverse tipologie testuali.</p> <p>Risponde a domande relative ad un testo o ad un video.</p> <p>Si avvia all'utilizzo di linguaggi specifici.</p> <p>Utilizza semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Mantiene la concentrazione sul compito per i tempi necessari.</p> <p>Effettua comunicazioni verbali in contesti significativi scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>Strumentalità di base (lettura, scrittura calcolo).</p> <p>Linguaggi specifici.</p> <p>Capacità di utilizzare strumenti tecnologici.</p> <p>Testi poetici, testi teatrali, tempi verbali (modo indicativo), tabelline, ...</p>	<p>Ricavare le informazioni da volantini, preparare un invito per una festa di compleanno utilizzando il PC e spedire l'elaborato ai compagni di classe, semplici avvisi scolastici.</p> <p>Compilare le schede di verifica con nome, cognome, classe e data in modo ordinato e consapevole.</p> <p>Ricavare informazioni da schemi e grafici.</p> <p>Intervistare (genitori, nonni, ...) al fine di avviare una prima ricostruzione storica.</p> <p>Spettacoli.</p> <p>Realizzazione della mappa della scuola e della relativa legenda cartografica convenzionale e non.</p>
Individuare collegamenti e relazioni	<p>Legge un testo e si pone domande ad esso relative.</p> <p>Utilizza le informazioni acquisite per affrontare semplici situazioni quotidiane.</p> <p>Manipola testi di vario tipo.</p> <p>Applica semplici strategie di studio: sottolinea parole chiave o di cui non conosce il significato, divide i testi in sequenze.</p>	<p>Strumentalità di base (lettura, scrittura calcolo).</p> <p>Ricerca online seguendo le istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Orientamento spazio temporale. Relazione causa effetto.</p>	<p>Conoscenza e usi di modalità diverse per misurare i tempi brevi ; misurazione della durata del giorno e ricostruzione delle attività quotidiane lettura analitica e uso di diari, agende, calendari, orari. Seguire le istruzioni per effettuare ricerche online.</p> <p>Modificare parti di un testo per ottenerne uno diverso.</p> <p>Schemi, mappe e grafici.</p>

## Classe quarta

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ricerca informazioni.	<p>Acquisisce ed interpreta messaggi.</p> <p>Utilizza sussidi e strumenti didattici.</p> <p>Legge testi di vario tipo e risponde a domande.</p> <p>Utilizza linguaggi specifici.</p> <p>Utilizza semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Mantiene la concentrazione sul compito per i tempi necessari.</p>	<p>Strumentalità di base (lettura, scrittura e calcolo).</p> <p>Capacità di utilizzare strumenti tecnologici.</p>	<p>Testo biografico prodotto mediante la ricerca di tutte le informazioni utili; organizzazione delle stesse in ordine cronologico.</p> <p>Inviti, depliant e locandine, anche in lingua inglese, correlate ad eventi.</p> <p>Fornire informazioni relative alla vita scolastica (es.: il tuo compagno di banco ti telefona perché ha bisogno di aiuto: vuole sapere l'orario settimanale delle attività scolastiche. Guarda lo schema dato e detta le voci in modo che il tuo compagno possa riempire lo schema vuoto).</p> <p>Poster con titolo, immagini e tecnica di realizzazione concordati con il gruppo classe in occasione di eventi.</p> <p>Produzione e scambio di messaggi in codice (alfabeto di un'antica civiltà).</p> <p>Raccolta di fonti scritte, iconografiche, materiali e orali sulla propria scuola, per realizzare depliant od opuscoli.</p> <p>Realizzazione della mappa del quartiere in cui è inserita la scuola e della relativa legenda cartografica convenzionale e non.</p> <p>Compilare le schede di verifica con nome, cognome, classe e data in modo ordinato e consapevole.</p> <p>Ricavare informazioni da schemi grafici, tabelle e/o mappe mentali.</p>
Individuare collegamenti e relazioni	<p>Legge un testo e si pone domande su di esso.</p>	<p>Strumentalità di base (leggere scrivere contare).</p>	<p>Produzione di un fumetto: trasformazione di un testo narrativo da discorso indiretto a discorso diretto.</p>



	<p>Utilizza le informazioni acquisite per affrontare semplici situazioni quotidiane.</p> <p>Produce testi coerenti e coesi.</p> <p>Applica semplici strategie di studio: sottolinea parole importanti o di cui non conosce il significato, divide i testi in sequenze.</p> <p>Utilizza le informazioni possedute per affrontare semplici situazioni quotidiane.</p> <p>Individua semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto, un'informazione scientifica o storica, un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche ...).</p>	<p>Ricerca online seguendo le istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Orientamento spazio temporale. Relazione causa effetto.</p> <p>Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali.</p> <p>Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo.</p> <p>Ricerca online seguendo le istruzioni dell'insegnante.</p>	<p>Costruzione della segnaletica da apporre nei laboratori finalizzata al rispetto delle regole e all'utilizzo dei sussidi.</p> <p>Conoscenza e utilizzo di modalità diverse per misurare i tempi brevi. Misurazione della durata del giorno e ricostruzione delle attività quotidiane. Lettura analitica e uso di diari, agende, calendari, orari.</p> <p>Seguire le istruzioni per effettuare ricerche online.</p> <p>"Figure al telefono" (da G. RODARI, <i>Favole al telefono</i>): poligoni e figure solide.</p> <p>Domino e bingo delle frazioni.</p> <p>"Il mercato": la compravendita.</p>
--	---	---	--

## Classe quinta

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ricerca informazioni.	<p>Acquisisce ed interpreta messaggi.</p> <p>Utilizza sussidi e strumenti didattici.</p> <p>Legge un testo e risponde alle relative domande.</p> <p>Utilizza strategie di memorizzazione.</p> <p>Mantiene la concentrazione sul compito per i tempi necessari.</p>	<p>Strumentalità di base (lettura, scrittura e calcolo).</p> <p>Capacità di utilizzare strumenti tecnologici.</p>	<p>Redazione di una pagina di giornale con l'esatta collocazione di titolo, sottotitolo, occhiello ed elaborazione/scrittura di articoli di cronaca rispettando le regole delle 5 W.</p> <p>Elaborazione di una mail di risposta, in formato Word, indirizzata a un amico che abita in un'altra città e che contenga la descrizione della scuola, immagini e disegni, anche in lingua inglese.</p> <p>Lettura e comprensione di istruzioni scritte per il montaggio di semplici oggetti.</p>

			<p>Piano di evacuazione: costruzione degli step da seguire con icone e relative regole, anche in lingua inglese; scelta del punto in cui apporlo all'interno della scuola.</p> <p>Presentazione del piano di evacuazione ai compagni delle altre classi.</p> <p>“Albero dei diritti del fanciullo” (UNICEF)</p> <p>Presentazione della propria scuola (aule, laboratori, attrezzature,...) in occasione dell'open day.</p> <p>Il censimento della classe: raccolta, catalogazione, lettura delle informazioni utili all'elaborazione di un grafico e relativa legenda.</p> <p>Scelta di una regione dell'Italia, produzione cartografica della stessa e relativa raccolta di tutte le informazioni che la connotano (superficie, popolazione, economia, tradizioni, ecc...).</p> <p>Brochure: produzione.</p> <p>Ricavare informazioni da schemi grafici, tabelle e/o mappe mentali.</p>
Individuare collegamenti e relazione	<p>Legge un testo e si pone domande su di esso.</p> <p>Utilizza le informazioni possedute per affrontare semplici situazioni quotidiane.</p> <p>Produce testi coerenti e coesi.</p> <p>Applica semplici strategie di studio: sottolinea parole importanti o di cui non conosce il significato, dividere i testi in sequenze.</p> <p>Utilizza le informazioni possedute per affrontare semplici situazioni quotidiane.</p>	<p>Strumentalità di base (leggere scrivere contare).</p> <p>Ricerca online seguendo le istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Orientamento spazio temporale. Relazione causa effetto.</p> <p>Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali.</p>	<p>Dato un racconto, trasformazione dello stesso in copione teatrale; successiva interpretazione dei personaggi, dopo l'assegnazione delle parti.</p> <p>La donna nella civiltà greca: confronto tra la donna ateniese e quella spartana come emblemi dei diversi stili di vita delle due antiche città. Elaborazione di identikit.</p> <p>“Il tempo che fa”: confronto fra le temperature e numero di abitanti delle principali città del mondo.</p>

	<p>Individua 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>Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo.</p> <p>Ricerca online seguendo le istruzioni dell'insegnante.</p>	<p>"Viaggiare IN...FORMATI": progettazione dell'itinerario di un viaggio con i vari mezzi di trasporto.</p> <p>"Dove costa meno?": utilizzo di volantini pubblicitari per pianificare, confrontare, calcolare e valutare proposte d'acquisto.</p> <p>Conoscenza e usi di modalità diverse per misurare i tempi brevi ; misurazione della durata del giorno e ricostruzione delle attività quotidiane lettura analitica e uso di diari, agende, calendari, orari.</p> <p>Seguire le istruzioni per effettuare ricerche online.</p>
--	---	--	---

# COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

## Competenza UE: Imparare ad imparare Competenza: Autonomia

## Scuola Primaria

### Classe Prima

Competenza	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Acquisire ed interpretare un'informazione.</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni e trasferirli in altri contesti</p> <p>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>L'alunno è in grado di muoversi in ambito scolastico ed extrascolastico;</p> <p>L'alunno è in grado di comprendere i messaggi orali e di leggere e comprendere consegne e semplici testi;</p> <p>Decodifica delle informazioni fornite con linguaggio e/o strumenti diversi;</p> <p>L'alunno è in grado di porsi in modo sereno in situazioni nuove;</p> <p>L'alunno è in grado di affrontare con disinvoltura le diverse esperienze, acquisendo fiducia nelle proprie capacità;</p> <p>L'alunno inizia a comprendere tecniche e regole della discussione (es. alzare la mano, evitare le ripetizioni);</p> <p>L'alunno è in grado di rispettare la relazione domanda/risposta;</p> <p>L'alunno inizia a gestire ed organizzare in modo efficace spazi e tempi di lavoro;</p>	<p>Conosce e sa riconoscere il proprio e l'altrui materiale scolastico e personale;</p> <p>Conosce il proprio ruolo all'interno della classe;</p> <p>Conosce e si orienta all'interno dell'ambiente scolastico. - aula - mensa - palestra...;</p> <p>Inizia ad utilizzare in modo pertinente semplici modalità di autovalutazione (uso emoticon/ semaforo);</p>	<p>Riordino dell'astuccio: il bambino, seguite le istruzioni del docente, individua all'interno del proprio astuccio ciò che va sistemato (punta matite, oggetti mancanti...) ed in seguito procede al riordino.</p> <p>Gioco del riconoscimento e riordino materiale (es: individuazione del proprio sacchetto delle scarpe da ginnastica)</p> <p>Gestione del tabellone degli incarichi a cadenza settimanale.</p> <p>Gestione del calendario giornaliero.</p> <p>Gioco dell'"inizio lezione": i bambini a turno pescano un biglietto da una scatola tra quelli predisposti dall'insegnante indicanti le singole materie. in seguito il bambino deve preparare il necessario per lo svolgimento della lezione estratta.</p> <p>Gioco del Memory: associare la carta del materiale scolastico all'insegnante.</p> <p>Giochi sui percorsi: descrivere il tragitto effettuato per muoversi all'interno della scuola (es. dall'aula alla palestra).</p> <p>"Cosa fai in ...?": associare le funzioni allo spazio corrispondente (es.</p>

			correre/giocare a palla = palestra)  Giochi di memoria (togli e aggiungi oggetti)
--	--	--	--

## Classe seconda

Competenza	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Acquisire ed interpretare un'informazione.</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni e trasferirli in altri contesti</p> <p>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>L'alunno è in grado di mantenere costante l'impegno e l'interesse nel tempo;</p> <p>L'alunno sa gestire ed organizzare in modo efficace spazi e tempi di lavoro;</p> <p>L'alunno riesce a mantenere la concentrazione per tutta la durata del compito;</p> <p>L'alunno utilizza semplici strategie di memorizzazione;</p> <p>L'alunno compila semplici elenchi e tabelle;</p> <p>L'alunno è in grado di utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana;</p> <p>L'alunno è in grado di comunicare le conoscenze acquisite;</p> <p>L'alunno sa collegare le nuove informazioni a quelle già acquisite in precedenza;</p> <p>L'alunno sa rispondere a semplici domande relative a testi, video...</p> <p>L'alunno sa rendersi conto dei risultati ottenuti dal proprio lavoro e confrontarli con i risultati richiesti;</p> <p>L'alunno è in grado di comprendere i messaggi orali e di</p>	<p>Conosce i comportamenti attentivi (assenza di elementi di disturbo);</p> <p>Conosce le strategie di lettura;</p> <p>Conosce semplici strategie di organizzazione temporale;</p> <p>Seleziona le conoscenze adeguate per il compito che deve svolgere;</p> <p>Conosce l'orario settimanale e sa gestire autonomamente il diario;</p> <p>Sa leggere e interpretare semplici grafici, schemi e tabelle;</p> <p>Conosce il proprio ruolo all'interno della classe;</p> <p>Possiede ed usa delle semplici strategie di autocorrezione e di autovalutazione</p>	<p>Uso autonomo del diario;</p> <p>Tabella autocomportamento settimanale;</p> <p>Memory;</p> <p>Recitazione filastrocche;</p> <p>Il telefono senza fili/ la canzone del "Cocomero"/il gioco della valigia/ Il "Cantastorie";</p> <p>Grafici per registrare il tempo, registrazione presenze mensa;</p> <p>Ruota tempo (settimana/mesi/ stagioni...);</p> <p>Gioco della spesa;</p> <p>Realizzazione semplici ricette sotto la guida dell'insegnante e resoconto dell'esperienza;</p> <p>Confronto del proprio lavoro con quello dei compagni (gioco di "correggere" i compiti dei compagni scambiando i quaderni)</p>

	<p>leggere e comprendere consegne e semplici testi;</p> <p>Decodifica delle informazioni fornite con linguaggio e/o strumenti diversi;</p> <p>L'alunno è in grado di porsi in modo sereno in situazioni nuove;</p> <p>L'alunno è in grado di affrontare con disinvoltura le diverse esperienze, acquisendo fiducia nelle proprie capacità;</p> <p>L'alunno inizia a comprendere semplici tecniche e regole della discussione (es. alzare la mano, evitare le ripetizioni);</p> <p>L'alunno è in grado di rispettare la relazione domanda/risposta;</p>		
--	--	--	--

## Classe Terza

<b>Competenza</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Compiti significativi</b>
<p>Acquisire ed interpretare un'informazione.</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni e trasferirli in altri contesti</p> <p>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>L'alunno è in grado di comprendere lo scorrere del tempo ed organizzare la propria attività in base al tempo a disposizione e/o trascorso;</p> <p>L'alunno sa distribuire i propri carichi di lavoro in modo efficace;</p> <p>L'alunno è in grado di mantenere costante l'impegno e l'interesse nel tempo;</p> <p>L'alunno sa gestire ed organizzare in modo efficace spazi e tempi di lavoro;</p> <p>L'alunno inizia ad utilizzare strategie di pre-lettura formulando ipotesi sul contenuto del testo a partire dal titolo o dalle immagini;</p>	<p>Conosce i punti necessari per svolgere al meglio il proprio lavoro;</p> <p>Trovare in modo progressivamente indipendente le parole-chiave all'interno di un testo;</p> <p>Conosce le strategie per una buona esposizione scritta e orale, le tecniche della discussione e dell'argomentazione;</p> <p>Conosce le strategie più efficaci di lettura;</p> <p>Conosce strategie di organizzazione temporale;</p> <p>Seleziona le conoscenze adeguate per il compito che deve</p>	<p>Costruire un orologio "intelligente" con indicati il tempo di inizio (cartellino verde), la metà del tempo trascorso (cartellino giallo) e la fine del tempo a disposizione (cartellino rosso) e verificarne il corretto utilizzo;</p> <p>Costruire una clessidra con due bottiglie di plastica e la sabbia colorata ed usarla in base all'attività;</p> <p>"Inventa la fiaba" (con l'utilizzo delle carte degli elementi della fiaba);</p> <p>Gara di tempo singola o a gruppi; giochi a squadre (assegnando i ruoli agli alunni, prevedendo e quantificando i tempi</p>

	<p>L'alunno sa leggere in modo efficace un testo verificando le ipotesi formulate nella pre-lettura;</p> <p>L'alunno sa applicare strategie di organizzazione dell'informazioni, individuare le parole chiave e le informazioni principali a seconda dei vari tipi di testo (narrativo, descrittivo...);</p> <p>L'alunno sa costruire brevi e semplici sintesi di testi letti;</p> <p>L'alunno riesce a dividere un testo nelle sue sequenze di base;</p> <p>L'alunno riesce a mantenere la concentrazione per tutta la durata del compito;</p> <p>L'alunno riesce a comunicare in modo sempre più adeguato le conoscenze acquisite;</p> <p>L'alunno utilizza semplici strategie di memorizzazione;</p> <p>L'alunno è in grado di reperire informazioni da fonti diverse;</p> <p>L'alunno è in grado di utilizzare dizionari e indici;</p> <p>L'alunno è in grado di leggere un testo e porsi delle domande;</p> <p>L'alunno è in grado di svolgere collegamenti tra diverse informazioni reperite da più fonti (internet, video..) anche appartenenti a diversi campi (fonti scritte, orali, scientifiche, racconti...);</p> <p>L'alunno sa risolvere semplici problemi di esperienza anche generalizzando contesti</p>	<p>svolgere;</p> <p>Conosce l'orario settimanale e sa gestire autonomamente il diario;</p> <p>Sa leggere e interpretare semplici grafici, schemi e tabelle;</p> <p>Conosce il proprio ruolo all'interno della classe;</p> <p>Possiede ed usa delle semplici strategie di autocorrezione e di autovalutazione</p>	<p>necessari per lo svolgimento delle diverse fasi);</p> <p>Caccia al tesoro;</p> <p>"Dall'immagine alla storia" (Proposta un'immagine ed il titolo di una storia, i bambini suddivisi a gruppi o singolarmente devono scrivere un testo quanto più attinente alle informazioni fornite, l'attività si conclude con il confronto dei testi creati con l'originale);</p> <p>Gioco del giornalista (sotto la guida dell'insegnante)</p> <p>Autovalutazione intermedia e finale nella didattica di matematica laboratoriale;</p> <p>Fare la spesa;</p>
--	--	--	---

	<p>diversi;</p> <p>L'alunno compila semplici elenchi e tabelle;</p> <p>L'alunno è in grado di utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana;</p> <p>L'alunno è in grado di comunicare le conoscenze acquisite;</p> <p>L'alunno sa collegare le nuove informazioni a quelle già acquisite in precedenza;</p> <p>L'alunno sa rispondere a semplici domande relative a testi, video...</p> <p>L'alunno sa rendersi conto dei risultati ottenuti dal proprio lavoro e confrontarli con i risultati richiesti;</p> <p>L'alunno è in grado di comprendere i messaggi orali e di leggere e comprendere consegne e semplici testi;</p> <p>Decodifica delle informazioni fornite con linguaggio e/o strumenti diversi;</p> <p>L'alunno è in grado di porsi in modo sereno in situazioni nuove;</p> <p>L'alunno è in grado di affrontare con disinvoltura le diverse esperienze, acquisendo fiducia nelle proprie capacità;</p> <p>L'alunno inizia a comprendere semplici tecniche e regole della discussione (es. alzare la mano, evitare le ripetizioni);</p> <p>L'alunno è in grado di rispettare la relazione domanda/risposta;</p>		
--	---	--	--



## Classe quarta

Competenza	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Acquisire ed interpretare un'informazione</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni e trasferirli in altri contesti</p> <p>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>L'alunno conosce le procedure necessarie per lo svolgimento di un compito (sviluppare un testo, risolvere un problema, analizzare una frase...);</p> <p>L'alunno sa estrapolare dal testo le informazioni principali e collegarle tra di loro;</p> <p>L'alunno verbalizza al termine di un'attività il procedimento utilizzato;</p> <p>L'alunno sa predisporre uno schema, una mappa concettuale o mentale che sintetizzi l'argomento trattato;</p> <p>L'alunno è in grado di comprendere lo scorrere del tempo ed organizzare la propria attività in base al tempo a disposizione e/o trascorso;</p> <p>L'alunno sa distribuire i propri carichi di lavoro in modo efficace;</p> <p>L'alunno è in grado di mantenere costante l'impegno e l'interesse nel tempo;</p> <p>L'alunno sa gestire ed organizzare in modo efficace spazi e tempi di lavoro;</p> <p>L'alunno è in grado di reperire informazioni da fonti diverse;</p> <p>L'alunno è in grado di utilizzare dizionari e indici;</p> <p>L'alunno è in grado di leggere un testo e porsi delle domande;</p> <p>L'alunno è in grado di svolgere collegamenti</p>	<p>Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità e delle risorse;</p> <p>Conosce i punti necessari per svolgere al meglio il proprio lavoro;</p> <p>Trovare in modo progressivamente indipendente le parole-chiave all'interno di un testo;</p> <p>Conosce ed utilizza metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni, sintesi, scalette, grafici;</p> <p>Conosce semplici strategie di memorizzazione;</p> <p>Conosce strategie di esposizione scritta e orale;</p> <p>E' in grado di trasferire le proprie conoscenze;</p> <p>Conosce le strategie per una buona esposizione scritta e orale, le tecniche della discussione e dell'argomentazione;</p> <p>Conosce le strategie più efficaci di lettura;</p> <p>Conosce strategie di organizzazione temporale;</p> <p>Seleziona le conoscenze adeguate per il compito che deve svolgere;</p> <p>Conosce l'orario settimanale e sa gestire autonomamente il diario;</p> <p>Sa leggere e interpretare semplici</p>	<p>Esporre alla classe uno "schema" o un argomento scelto</p> <p>Caccia al tesoro</p> <p>Sindaco dei ragazzi</p> <p>Costruire e argomentare quadri di civiltà</p> <p>Discussioni collettive e dibattiti autogestiti con assegnazione di incarichi agli alunni (moderatore, gestore tempo);</p> <p>Gioco dell'archeologo</p> <p>Gioco del giornalista (raccolta testimonianze intervistando vari soggetti)</p>

	<p>tra diverse informazioni reperite da più fonti (internet, video..) anche appartenenti a diversi campi (fonti scritte, orali, scientifiche, racconti...);</p> <p>L'alunno è in grado di applicare semplici strategie di studio (sottolineare parole chiave, dividere in sequenza, costruire sintesi);</p> <p>L'alunno compila elenchi e liste e sa sintetizzare le informazioni creando semplici tabelle;</p> <p>L'alunno è in grado di discutere e argomentare collegando le varie conoscenze acquisite;</p> <p>L'alunno sa trasferire informazioni e concetti acquisiti in contesti simili;</p> <p>L'alunno è in grado di descrivere le proprie modalità di apprendimento e utilizza strategie di autocorrezione anche in base ai feedback ricevuti;</p>	<p>grafici, schemi e tabelle;</p> <p>Conosce il proprio ruolo all'interno della classe;</p> <p>Possiede ed usa delle semplici strategie di autocorrezione e di autovalutazione</p> <p>Conosce i piani e le scalette per organizzare un lavoro</p>	
--	--	---	--

## Classe quinta

<b>Competenza</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Compiti significativi</b>
<p>Acquisire ed interpretare un'informazione.</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni e trasferirli in altri contesti</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di</p>	<p>L'alunno pianifica lo svolgimento dei compiti assegnati nel corso della settimana.</p> <p>L'alunno conosce le procedure necessarie per lo svolgimento di un compito (sviluppare un testo, risolvere un problema, analizzare una frase...);</p> <p>L'alunno sa estrapolare</p>	<p>Conosce strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità e delle risorse;</p> <p>Conosce i punti necessari per svolgere al meglio il proprio lavoro;</p> <p>Trovare in modo progressivamente indipendente le parole-</p>	<p>Tabella sui piani di lavoro con uso strumenti tecnologici;</p> <p>Creazione mappe concettuali;</p> <p>Organizzazione viaggi/vacanze (anche con ausilio L2);</p> <p>Creazione opuscolo;</p> <p>Valutazione offerte</p>

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.	dal testo le informazioni principali e collegarle tra di loro;	chiave all'interno di un testo;	volantini spesa (sconti e scontrini);
	L'alunno verbalizza al termine di un'attività il procedimento utilizzato;	Conosce ed utilizza metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni, sintesi, scalette, grafici;	Simulazione acquisti;
	L'alunno sa predisporre uno schema, una mappa concettuale o mentale che sintetizzi l'argomento trattato;	Conosce metodologie e strumenti di ricerca delle informazioni: biografie, motori di ricerca, testimonianze, dizionari, schedari e reperti;	Indagine giornalino scolastico;
	L'alunno è in grado di comprendere lo scorrere del tempo ed organizzare la propria attività in base al tempo a disposizione e/o trascorso;	Conosce strategie di studio e memorizzazione;	Gestione della biblioteca di classe;
	L'alunno sa distribuire i propri carichi di lavoro in modo efficace;	Applica semplici strategie di problem solving;	Gestione raccolta differenziata;
	L'alunno è in grado di mantenere costante l'impegno e l'interesse nel tempo;	Conosce strategie di esposizione scritta e orale;	Tutoraggio verso i compagni più piccoli;
	L'alunno sa gestire ed organizzare in modo efficace spazi e tempi di lavoro;	E' in grado di trasferire le proprie conoscenze;	Utilizzo L2 per interviste;
	L'alunno è in grado di reperire informazioni da fonti diverse;	Conosce le strategie per una buona esposizione scritta e orale, le tecniche della discussione e dell'argomentazione;	"Pen friends": scambi di corrispondenza;
	L'alunno è in grado di utilizzare dizionari e indici;	Conosce le strategie più efficaci di lettura;	Ricerche sulle regioni e sui piatti tipici;
	L'alunno è in grado di leggere un testo e porsi delle domande;	Conosce strategie di organizzazione temporale;	
	L'alunno è in grado di rispondere a domande relative ad un testo;	Seleziona le conoscenze adeguate per il compito che deve svolgere;	
	L'alunno è in grado di svolgere collegamenti tra diverse informazioni reperite da più fonti (internet, video..) anche appartenenti a diversi campi (fonti scritte, orali, scientifiche, racconti...);	Trasferisce in modo consapevole le proprie conoscenze;	
	L'alunno è in grado di applicare semplici	Conosce l'orario settimanale e sa gestire autonomamente il diario;	
		Sa leggere e interpretare semplici grafici, schemi e tabelle;	
		Conosce il proprio ruolo	

	<p>strategie di studio (sottolineare parole chiave, dividere in sequenza, costruire sintesi);</p> <p>L'alunno compila elenchi e liste e sa sintetizzare le informazioni creando semplici tabelle;</p> <p>L'alunno è in grado discutere e argomentare collegando le varie conoscenze acquisite;</p> <p>L'alunno sa trasferire informazioni e concetti acquisiti in contesti simili e diversi;</p> <p>L'alunno è in grado di descrivere le proprie modalità di apprendimento e utilizza strategie di autocorrezione anche in base ai feedback ricevuti;</p>	<p>all'interno della classe;</p> <p>Possiede ed usa delle semplici strategie di autocorrezione e di autovalutazione</p> <p>Conosce i piani e le scalette per organizzare un lavoro;</p> <p>Conosce stili cognitivi di apprendimento, strategie di studio: l'induzione (astrarre, categorizzare), il ragionamento (collegamenti logici)</p>	
--	---	--	--

# COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

## Competenze Digitali Scuola Primaria

### Classe prima

Competenze	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Accende e spegne il computer correttamente.</p> <p>Usa correttamente il mouse e alcuni tasti (tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio).</p> <p>Usa semplici programmi grafici per disegnare e colorare.</p> <p>Esegue giochi ed esercizi di tipo logico - matematico, linguistico, topologico.</p> <p>Riconosce i simboli ed utilizza la tastiera alfabetica e numerica (dal secondo quadrimestre).</p>	<p>Mouse e principali tasti della tastiera.</p> <p>Semplici programmi grafici per disegnare e colorare.</p> <p>Le icone principali di programmi noti.</p> <p>Il programma di videoscrittura.</p>	<p>Ottenere "La patente del mouse" (gioco didattico).</p> <p>Realizzare un biglietto di auguri utilizzando programmi grafici e di videoscrittura.</p> <p>Effettuare in coppia un semplice percorso di un coniglietto in cerca di una carota, con partenza e arrivo (Ivana Blockly)</p> <p>Realizzare un semplice invito alla festa di fine anno utilizzando la videoscrittura e/o Paint.</p>

### Classe seconda

Competenze	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Sa nominare e spiegare la funzione dei principali componenti del computer in modo corretto.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica</p> <p>.</p> <p>Individua e apre icone relative a comandi, file, cartelle ...</p> <p>Individua e utilizza, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.</p> <p>Esegue giochi ed</p>	<p>Mouse e tastiera alfabetica e numerica e loro utilizzo.</p> <p>Funzioni di base di un sistema operativo: icone, finestre di dialogo, cartelle, file.</p> <p>Funzioni di base dei programmi Paint, Word ed altri programmi di videoscrittura.</p> <p>Software didattici</p>	<p>Semplici giochi a coppia utilizzando mouse e tastiera</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tombola</li> <li>- Memory</li> <li>- Battaglia navale</li> <li>- Nomi, cose, città</li> <li>- Gioco dell'oca</li> <li>- Gioco del tris</li> </ul> <p>Realizzare un biglietto di auguri o un invito ad una festa con Word e Paint.</p> <p>Rappresentare con Paint le parti che compongono un semplice oggetto bidimensionale (es. aquilone).</p> <p>Gare di Coding a</p>

	<p>esercizi di tipo logico – matematico, linguistico, topologico.</p> <p>Utilizza piattaforme di lavoro relative al coding (Ivana Blockly, Code.org.,ecc) ; applicazioni di Google (Drive , Maps,ecc. ); Learnig Apps, ...</p>	<p>Le piattaforme in rete.</p> <p>Procedure per accedere ed utilizzare le piattaforme di lavoro relative al coding e altre applicazioni. Mouse e tastiera alfabetica e numerica e loro utilizzo.</p>	<p>coppie: condurre il robottino da un punto di partenza ad un punto di arrivo seguendo le indicazioni spaziali predefinite.</p> <p>Costruzione di un percorso su un "Tappeto" quadrettato precedentemente predisposto dai bambini.</p> <p>Gare di Coding a coppie: condurre il robottino (Bee-Bot) da un punto di partenza ad un punto di arrivo seguendo le indicazioni spaziali predefinite usando il tappeto precedentemente predisposto.</p>
--	--	--	---

## Classe terza

Competenze	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Nomina e spiega la funzione dei principali componenti del computer in modo corretto.</p> <p>Si orienta tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni.</p> <p>Immette dati per stampare e salvare un documento nominandolo correttamente.</p> <p>Individua alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche.</p> <p>Accede ad Internet allo scopo di reperire semplici informazioni e utilizzare programmi didattici.</p> <p>Utilizza piattaforme di lavoro relative al</p>	<p>Mouse e tastiera alfabetica e numerica e loro utilizzo.</p> <p>Funzioni di base di un sistema operativo: icone, finestre di dialogo, cartelle, file</p> <p>Funzioni di base dei programmi Paint, Word ed altri programmi di videoscrittura.</p> <p>Le piattaforme in rete.</p> <p>I rischi fisici ( anche postura, vista,...) nell'utilizzo di strumenti elettrici ed elettronici. Principali regole di sicurezza per il benessere del fisico e per la tutela dei minori.</p> <p>Software didattici. Procedure per</p>	<p>Realizza per la classe semplici giochi utilizzando la tabella a doppia entrata nel formato di videoscrittura e prendendo immagini da internet ( tombola, memory, nomi-cose-città...)</p> <p>Creazione di un racconto a staffetta ( dato l'incipit di un testo noto)</p> <p>Utilizza una serie di azioni che consentano l'avvio di un gioco didattico inserito in un CD:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Accensione PC</li> <li>● Inserimento CD</li> <li>● Avvio installazione</li> <li>● Apertura del programma</li> <li>● Utilizzo del programma/ gioco</li> </ul> <p>Realizzare per la classe (a coppie e/o a gruppi) strumenti utili</p>

	coding (Ivana Blockly, Code.org.,ecc) ; applicazioni di Google (Drive , Maps,ecc. ); Learnig Apps, ...	accedere ed utilizzare le piattaforme di lavoro relative al coding e ad altre applicazioni	<p>alle attività delle altre discipline. Ogni gruppo spiega il proprio lavoro ai compagni, mettendone in luce l'utilità. Esempi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orario di classe</li> <li>- Semplice tabella a doppia entrata (analisi grammaticale, tabella meteo, ..)</li> </ul> <p>Gare di Coding a coppie: condurre il robottino da un punto di partenza ad un punto di arrivo seguendo le indicazioni spaziali date dal compagno .</p> <p>Creazione e utilizzo di una “ classe digitale” attraverso la piattaforma Code.org.</p>
--	--	--	---

## Classe quarta

Competenze	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</p> <p>Utilizza il PC, periferiche e programmi applicativi. Utilizza materiali digitali (software didattici) per l'apprendimento.</p> <p>Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione (corrispondenza via mail), ricerca e svago. Riconosce potenzialità e rischi connessi</p>	<p>Il sistema operativo e i più comuni software applicativi (Foglio di calcolo, foglio di scrittura, Presentazione Power Point, ...).</p> <p>Distinzione tra Hardware e software. Testi, ipertesti, utilizzo dei fogli di calcolo. CD didattici. Conosce gli elementi basilari (PC – stampante – scanner – casse – cuffie ecc.) che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</p> <p>Reti informatiche.</p> <p>I rischi fisici (anche postura, vista, ...) nell'utilizzo di strumenti elettrici ed elettronici.</p>	<p>Produzione di una breve presentazione con immagini riguardanti un argomento significativo affrontato dai bambini (relazione su un libro letto o su un dipinto osservato durante l'ora di arte e immagine, un ricettario...).</p> <p>Utilizza una serie di azioni che consentano l'avvio di un gioco didattico inserito in un CD:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Accensione PC</li> <li>● Inserimento CD</li> <li>● Avvio installazione</li> <li>● Apertura del programma</li> <li>● Utilizzo</li> </ul> <p>Lavoro di gruppo (utilizzando programmi Google Maps, Google Earth) per visualizzare i</p>

	<p>all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p> <p>Utilizza piattaforme di lavoro relative al coding (Ivana Blockly, Code.org.,ecc.) ; applicazioni di Google (Drive , Maps,ecc. ); Learnig Apps, ...)</p>	<p>Principali regole di sicurezza per il benessere del fisico e per la tutela dei minori.</p> <p>.</p> <p>Il coding e le applicazioni presentate. Giochi didattici al PC. Semplici ipertesti. I link didattico-educativi. Le applicazioni tecnologiche e le relative modalità di funzionamento.</p>	<p>percorsi relativi a casa –scuola, visite d'istruzione, vacanze.</p> <p>Lavoro di gruppo per la stesura di un regolamento che tuteli dai rischi fisici durante le attività nei laboratori di informatica.</p> <p>Registrare i libri della biblioteca di classe su un foglio di calcolo.</p> <p>Registrare i dati relativi ai progetti (Green School) e/o indagini per attività didattiche varie con presentazioni PWP, su fogli di calcolo, Prezi, ecc.</p> <p>Creazione e utilizzo di una “classe digitale” attraverso piattaforme ( Code.org., Edmodo, Classroom,...)</p> <p>Produzione di un manifesto pubblicitario per qualche iniziativa relativa alla scuola (feste della scuola, open-day, Green School, ...)</p> <p>Gare di progettazione e realizzazione di robot Lego, suddivisi in piccoli gruppi, seguendo steps standard forniti dall'insegnante. Gestione all' interno del piccolo gruppo, di ruoli e compiti (responsabile della lettura del programma, responsabile del recupero dei vari pezzi, responsabile dell'assemblaggio e responsabile del controllo generale di tutte le funzioni). Elaborazione di attività didattiche/ ludiche da proporre ai compagni (Learning apps).</p>
--	--	---	---



## Classe quinta

Competenze	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</p> <p>Conosce gli elementi basilari (PC – stampante – scanner – casse – cuffie ecc.) che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</p> <p>Utilizza il PC, periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Utilizza materiali digitali (software didattici) per l'apprendimento.</p> <p>Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione (corrispondenza via mail), ricerca e svago.</p> <p>Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p> <p>Utilizza piattaforme di lavoro relative al coding (Ivana Blockly, Code.org., ecc.) ; applicazioni di Google (Drive , Maps,ecc. ); Learnig Apps, ...</p>	<p>Il sistema operativo e i più comuni software applicativi (Foglio di calcolo, foglio di scrittura, Presentazione Power Point, ...).</p> <p>Distinzione tra Hardware e software</p> <p>Testi, ipertesti, utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>CD didattici.</p> <p>Reti informatiche.</p> <p>I rischi fisici (anche postura, vista, ...) nell'utilizzo di strumenti elettrici ed elettronici. - Principali regole di sicurezza per il benessere del fisico e per la tutela dei minori.</p> <p>Il coding e le applicazioni presentate. Giochi didattici al PC. -Semplici ipertesti. - I link didattico-educativi.</p>	<p>Registrare i libri della biblioteca di classe su un foglio di calcolo.</p> <p>Registrare i dati relativi ai progetti (Green School) e/o indagini per attività didattiche varie con presentazioni PWP, su fogli di calcolo, Prezi, ecc.</p> <p>Creazione e utilizzo di una "classe digitale" attraverso la piattaforma Code.org.</p> <p>Elaborazione di attività didattiche/ ludiche da proporre ai compagni (Learning apps).</p> <p>Gare di progettazione e realizzazione di robot Lego suddivisi in piccoli gruppi, seguendo steps standard forniti dall'insegnante. Gestione all'interno del piccolo gruppo, di ruoli e compiti (responsabile della lettura del programma, responsabile del recupero dei vari pezzi, responsabile dell'assemblaggio e responsabile del controllo generale di tutte le funzioni).</p> <p>Produzione di un ipertesto (articolo/ricerca) dopo aver raccolto informazioni e /o immagini in rete o su dispositivi di memoria inerenti a un argomento dato.</p> <p>Creazione di check list delle applicazione, video giochi e social network da loro utilizzati; individuazione delle peculiarità e problematiche specifiche e realizzazione di</p>

			<p>cartelloni rappresentativi delle azioni positive (pollice su) e negative (pollice giù) ad esse legati.</p> <p>Progettazione e realizzazione di semplici oggetti con la stampante 3D.</p>
--	--	--	---