



# **CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE**

## **FARE SCUOLA OGGI: NUOVO BISOGNO FORMATIVO**

Il curriculum verticale per competenze è uno strumento culturale e didattico: nasce in risposta ad un mutato quadro sociale, che richiede un cambiamento nel fare scuola, quindi nella progettazione, nella didattica e nella valutazione per promuovere il successo formativo.

Programmare, insegnare e valutare per competenze non consiste solo in una variazione di terminologia, ma chiede di ripensare al percorso formativo degli studenti, al modo di insegnare e soprattutto ai traguardi da raggiungere per imparare ad affrontare la complessità del mondo d'oggi.

Le prime tabelle del documento evidenziano questo nuovo bisogno formativo e esplicitano i compiti di sviluppo da conseguire al termine della scuola dell'infanzia e il profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione, delineati nella parte introduttiva delle Indicazioni nazionali.

Le docenti hanno considerato i traguardi di ciascuna disciplina distribuendoli rispetto alle competenze chiave individuate a livello europeo. Partendo dalla proposta di Mario Castoldi per la scuola primaria, sono stati collocati in verticale anche i traguardi per la scuola dell'infanzia e la scuola secondaria di primo grado; si evince la verticalità e quindi la progressione dei traguardi (da perseguire dai 3 ai 10 anni).

## **Dalle Indicazioni nazionali alle competenze-chiave europee**

CULTURA, SCUOLA, PERSONA	COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012	Fonte: Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente
<p>a) LA SCUOLA NEL NUOVO SCENARIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pluralità di situazioni formative</li> <li>- la scuola non ha più il monopolio della formazione</li> <li>- esplosione delle informazioni</li> <li>- società multietnica</li> <li>- compito della scuola è il fornire supporti per lo sviluppo di identità consapevoli ed aperte.</li> </ul> <p>b) CENTRALITA' DELLA PERSONA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lo studente è posto al centro dell'azione educativa in tutti i suoi aspetti: cognitivi, affettivi, relazionali, corporei, estetici, etici, spirituali</li> <li>- i docenti sono impegnati ad elaborare progetti non per individui astratti ma per persone che vivono qui ed ora, che sollevano precise domande esistenziali che vanno alla ricerca di orizzonti di significato</li> <li>- la scuola elabora strumenti di conoscenza necessari per comprendere i contesti naturali, sociali, culturali e antropologici nei quali gli studenti si troveranno a vivere e ad operare</li> </ul> <p>c) PER UNA NUOVA CITTADINANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- da un'utenza omogenea per nazionalità e cultura di apprendimento ad una utenza disomogenea per cittadinanza e per esperienze pregresse scolastiche e di vita personale</li> </ul> <p>d) PER UN NUOVO UMANESIMO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sviluppare la consapevolezza negli allievi che tutto ciò che accade nel mondo influenza la vita di ogni persona e che ogni persona è responsabile nei confronti del futuro dell'umanità</li> </ul>	<p>1) <i>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</i></p> <p>2) <i>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</i></p> <p>3) <i>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</i></p> <p>4) <i>COMPETENZA DIGITALE</i></p> <p>5) <i>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</i></p> <p>6) <i>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</i></p> <p>7) <i>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</i></p> <p>8) <i>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</i></p>

## SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPITI DI SVILUPPO PER I BAMBINI DAI TRE AI SEI ANNI
<p>1) <i>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</i></p> <p>2) <i>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</i></p> <p>3) <i>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</i></p> <p>4) <i>COMPETENZA DIGITALE</i></p> <p>5) <i>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</i></p> <p>6) <i>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</i></p> <p>7) <i>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</i></p> <p>8) <i>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</i></p>	<p><u>IDENTITA'</u> Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui. Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto. Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p><u>AUTONOMIA</u> Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.</p> <p><u>COMPETENZA</u> Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza. Sa raccontare, narrare, descrivere situazione ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana. Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.</p> <p><u>CITTADINANZA</u> Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.</p>

## SCUOLA DEL PRIMO CICLO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	PROFILO DELLE COMPETENZE DI TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE
1) <i>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</i>	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
2) <i>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</i>	Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Riesce ad utilizzare una lingua europea nell'uso delle ICT.
3) <i>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</i>	Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale sviluppato gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.
4) <i>COMPETENZA DIGITALE</i>	Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le ICT per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo, di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.
5) <i>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</i>	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni e impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

<p>6) <i>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</i></p>	<p>Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nella comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, etc.</p>
<p>7) <i>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</i></p>	<p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>
<p>8) <i>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</i></p>	<p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi e artistici che gli sono congeniali. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p>

## **Competenze e traguardi**

Indicazioni Nazionali: “Al termine della scuola dell’infanzia, della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, vengono fissati i **traguardi** per lo sviluppo delle competenze relativi ai campi di esperienza ed alle discipline. Essi rappresentano dei riferimenti ineludibili per l’insegnante, indicano **piste culturali e didattiche** da percorrere e aiutano a finalizzare l’azione educativa allo sviluppo integrale dell’allievo”.

### **Campo d’esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE /IL SÉ E L’ALTRO** **Disciplina: ITALIANO**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
	SCUOLA DELL’INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<b>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b>	<p>Comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	<p>Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all’organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principi connettivi.</p> <p>Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, dei quali individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.</p> <p>Scrive testi corretti nell’ortografia, chiari e coerenti, legati all’esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.</p> <p>Capisce e utilizza nell’uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di altro uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p>	<p>Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all’organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.</p> <p>Legge testi letterari di vario tipo e comincia a costruirne un’interpretazione collaborando con compagni e insegnanti.</p> <p>Scrive correttamente testi di vario tipo adeguati a situazione, argomento, scopo e destinatario.</p> <p>Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale, di alto uso, di alta disponibilità).</p>

<b>COMPETENZA DIGITALE</b>	<p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni (Mass-media).</p>	<p>Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.</p>	<p>Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.</p>
<b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</b>	<p>Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.</p>	<p>Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza anche in funzione dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.</p>	<p>L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre ad essere uno strumento comunicativo, ha un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.</p>
<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</b>	<p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esperienze e i propri sentimenti, sa esprimersi in modo sempre più adeguato (Il sé e l'altro).</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p>	<p>Partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti (conversazioni, discussioni, scambi epistolari) attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, formulati in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p>	<p>Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.</p>



**COMPETENZA IN MATERIA DI  
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

Riconosce la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico.

Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura dell'infanzia, a voce alta e in lettura silenziosa e autonoma, e formula su di essi giudizi personali.

Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.

È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).

Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.

Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.

Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.

## ***Campo d'esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE***

### ***Disciplina: LINGUA INGLESE***

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse.	Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.  Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola o nel tempo libero.  Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	Ragiona sulla lingua.	Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.	Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.

<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</b></p>	<p>Scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi.</p>	<p>Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.</p>	<p>Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.</p>
<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b></p>	<p>Ragiona sulla lingua scopre la presenza di lingue diverse.</p>	<p>Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p>	<p>Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.</p>

***Campo d'esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE/LA CONOSCENZA DEL MONDO/IL SÉ E L'ALTRO***

***Disciplina: STORIA***

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<b>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b>	Sa esprimere e comunicare ad altri argomentazioni attraverso il linguaggio verbale.	Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.	Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio.
<b>COMPETENZA DIGITALE</b>	Sa esprimere e comunicare agli altri argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media	Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.  Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.	Espone oralmente e con scritture -anche digitali- le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.  Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.

<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</b></p>	<p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b> (fatti e relazioni) Riferisce correttamente eventi nel passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p><b>IL SÉ E L'ALTRO</b> Si orienta nelle prime generalizzazioni del passato, presente, futuro.</p>	<p>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p>	<p>Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.</p> <p>Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi.</p>
<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</b></p>	<p><b>IL SÉ E L'ALTRO</b> Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>	<p>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali</p>	<p>Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.</p>

<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b></p>	<p><b>IL SÉ E L'ALTRO</b> Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio.</p>	<p>Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</p> <p>Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti sul territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</p> <p>Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p> <p>Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal Paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>	<p>Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.</p> <p>Conosce aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.</p> <p>Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.</p> <p>Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con la possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.</p>
--	--	--	---

## ***Campo d'esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO***

### ***Disciplina: GEOGRAFIA***

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<b>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA</b>	<p>Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali (sistemi di riferimento)</p> <p>Utilizza simboli di registrazione.</p>	<p>Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p>	<p>Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche, sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.</p>
<b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</b>	<p>Individua le posizioni di oggetti e persone, nello spazio.</p>	<p>Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p>	<p>Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.</p>

<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b></p>	<p>Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi (linguaggio della geograficità).</p>	<p>Utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p>	<p>Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.</p>
<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b></p>	<p>Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali (orientamento).</p>	<p>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema terminale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza.</p> <p>Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani. ecc.)</p> <p>Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcani ecc.), con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.</p> <p>Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p>	<p>Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.</p> <p>Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.</p>



## ***Campo d'esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO***

### ***Disciplina: MATEMATICA***

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE				
		SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle.	Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.	Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.	
		Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.	Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite.	

<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA</b> <b>MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</b></p>	<p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b> Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle (Il numero e lo spazio).</p> <p>Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità.</p> <p><b>I DISCORSI E LE PAROLE</b> Usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.</p>	<p>Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione).</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro).</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p>	<p>Si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.</p> <p>Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.</p> <p>Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.</p>
<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</b></p>	<p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b> Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata (Dati e previsioni).</p>	<p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici imparati siano utili per operare nella realtà.</p>	<p>Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.</p>

<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</b></p>	<p><b>IL SÉ E L'ALTRO</b> Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b> Sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p>	<p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista altrui.</p>	<p>Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.</p>
<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b></p>	<p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b> Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata (I dati e le relazioni).</p>	<p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p>	<p>Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi...) si orienta con valutazioni di probabilità.</p>
<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b></p>	<p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b> Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc...</p>	<p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p>	<p>Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.</p>

***Campo d'esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE***

***Disciplina: SCIENZE***

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<p>I DISCORSI E LE PAROLE Sa esprimere e comunicare agli altri argomentazioni attraverso il linguaggio verbale</p>	<p>Esponde in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>	<p>Argomenta quanto ha studiato e sperimentato, in aula, in laboratorio e all'aperto, utilizzando un linguaggio specialistico.</p>

**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN  
SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**

**LA CONOSCENZA DEL MONDO**

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

**IL CORPO E IL MOVIMENTO**

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

Individua nei fenomeni, somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali.

Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.

Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento utilizzando modelli intuitivi e ha cura della sua salute.

Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.

Esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.

Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni, ricorrendo, quando è il caso a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.

Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.

Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.

<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</b></p>	<p><b>IL SÉ E L'ALTRO</b> Pone domande, riflette, si confronta, discute con adulti e con altri bambini.</p> <p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b> Scopre le funzioni e i possibili usi di strumenti tecnologici.</p>	<p>Trova da varie fonti (libri, Internet, discorsi degli adulti ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>	<p>Nutre curiosità e interesse nei confronti delle tematiche scientifiche ed è in grado di approfondire utilizzando anche mezzi digitali.</p>
<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</b></p>	<p><b>IL SÉ E L'ALTRO</b> Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p> <p><b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b> Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p>	<p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p>	<p>È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.</p>
<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b></p>	<p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b> Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p>	<p>Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p>	<p>Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.</p>

## ***Campo d'esperienza:***

### ***Disciplina: MUSICA***

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<b>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b>	Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare sé stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche e codificate.	È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.
<b>COMPETENZA DIGITALE</b>	Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.	Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.	L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.
<b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E APACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</b>	Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.	Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali.

<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</b></p>	<p>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e autocostruiti.</p>	<p>È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.</p>
<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b></p>	<p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</p>	<p>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.</p>	<p>L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.</p>
<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b></p>	<p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti</p> <p>Sviluppa interesse per l'ascolto della musica</p>	<p>Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali.</p>	<p>Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.</p> <p>Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.</p>



## ***Campo d'esperienza:***

### ***Disciplina: ARTE E IMMAGINE***

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<b>COMPETENZA DIGITALE</b>	Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia.	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visuale per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con le molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi.
<b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</b>	Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ecc.	È in grado di osservare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip ecc.)	Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.
<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b>	Sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte.	Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.  Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.  Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.

**Campo d'esperienza:**

**Disciplina: EDUCAZIONE FISICA**

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale creativo ed espressivo.	Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.	Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi ( <i>fair - play</i> ) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.	Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione nell'uso di sostanze che inducono dipendenza.	Riconosce, ricerca e applica a sé stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	Sa collocare azioni quotidiane nel tempo della giornata.	Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.  Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.	Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.  È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Il bambino gioca in modo costruttivo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente più complessa, diverse gestualità tecniche.  Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco/sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.	È consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.  Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.

**Campo d'esperienza:**

**Disciplina: TECNOLOGIA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni e servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
COMPETENZA DIGITALE	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energie e del relativo impatto ambientale.  Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.	Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.  Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.  Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i> , relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

	Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b>		<p>Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.