

ISTITUTO COMPRENSIVO G. e G. ROBECCHI

CURRICOLO IN VERTICALE: COMPETENZE CHIAVE

COMPETENZE CHIAVE

CAMPI D'ESPERIENZA E

DISCIPLINE DI
RIFERIMENTO
(prevalente e
concorrente)

EVIDENZE DELLA PADRONANZA DELLA COMPETENZA

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA è la capacità di esprimere ed interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

- I DISCORSI E LE PAROLE
- Tutti
- ITALIANO
- Tutte

- Utilizza un linguaggio comprensibile, corretto e strutturato.
- Interagisce in diverse situazioni comunicative, rispettando le regole della comunicazione, adattando il registro comunicativo alle diverse situazioni.
- È disponibile al dialogo costruttivo, critico e consapevole.
- Prova interesse ad interagire con gli altri.
- Padroneggia gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire la comunicazione verbale in vari contesti, interagendo in modo collaborativo, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.
- Ascolta, legge e rielabora il contenuto di comunicazioni/conversazioni/testi per ricavare informazioni, per esprimere semplici valutazioni e argomentazioni, eseguire consegne, partecipare a giochi, formulare ipotesi, fare domande.
- Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer...).
- Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.
- Distingue il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.
- Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo...) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.

Esempi:

- *arricchire ed utilizzare il lessico, padroneggiare le principali strutture morfosintattiche;*
- *ascoltare e comprendere i discorsi, intervenire nelle discussioni rispettando la circolarità della comunicazione;*
- *utilizzare la lingua nelle sue diverse funzioni, rielaborare una narrazione, capire le istruzioni di un gioco, fare domande;*
- *sperimentare forme di scrittura spontanea, approcciarsi ai sistemi convenzionali, ricercare e fare assonanze/rime, fare giochi metalinguistici;*
- *utilizzare testi di vario tipo (giornali, enciclopedia, dizionari e sussidi multimediali...) per reperire informazioni funzionali allo studio.*

COMPETENZE CHIAVE**CAMPI D'ESPERIENZA E****DISCIPLINE DI
RIFERIMENTO
(prevalente e
concorrente)****EVIDENZE DELLA PADRONANZA DELLA COMPETENZA:**

LA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE *condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.*

- I DISCORSI E LE PAROLE
- INGLESE
- SECONDA LINGUA COMUNITARIA

- Interagisce verbalmente in semplici situazioni di esperienze quotidiane.
- Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio.
- Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti legati ad esperienze quotidiane.
- Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media.

Esempi:

- *comprendere frasi ed espressioni familiari o d'uso frequente, interagire nei giochi, padroneggiare semplici strutture della comunicazione quotidiana (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze);*
- *leggere, comprendere e produrre testi appropriati alle esigenze d'esperienza personali;*
- *utilizzare le lingue straniere anche in situazioni informali;*
- *apprezzare la diversità culturale;*
- *provare interesse e curiosità per le lingue straniere e le tematiche interculturali.*

COMPETENZE CHIAVE**CAMPI D'ESPERIENZA E
DISCIPLINE DI
RIFERIMENTO
(prevalente e
concorrente)****EVIDENZE DELLA PADRONANZA DELLA COMPETENZA:****COMPETENZA DI BASE IN
MATEMATICA, SCIENZE E
TECNOLOGIE**

LA COMPETENZA MATEMATICA *é l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e delle attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).*

- LA CONOSCENZA DEL MONDO
- MATEMATICA

- Usa i concetti logico-matematici per gestire situazioni di vita concreta.
- Si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni.
- Utilizza organizzatori spazio-temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio.
- Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.
- Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni, le esperienze e le attività.
- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni;
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta.
- Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.
- Si orienta, con valutazioni di probabilità, nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza.

Esempi:

- *applicare i concetti e i principi matematici nel contesto esperienziale quotidiani: raggruppare, seriare, ordinare, fare corrispondenze, quantificare e numerare, leggere e/o compilare di grafici, tabelle, organizzare dati;*
- *svolgere un ragionamento matematico;*
- *comunicare in un linguaggio matematico lo svolgimento di un procedimento o di un esperimento ;*
- *sapere individuare ed utilizzare sussidi appropriati.*

LA COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.

- LA CONOSCENZA DEL MONDO
- SCIENZE

- Osserva e descrive un fenomeno naturale ricavando semplici dati.
- Si avvicina al metodo scientifico :
 - analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione;
 - individua grandezze e relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso;
 - utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza;
- Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni, le esperienze e le attività.
- Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...).

Esempi:

- *osservare e spiegare trasformazioni;*
- *porre domande, indagare, fare ipotesi e verificarle eseguendo semplici esperimenti scientifici, fornire spiegazioni;*
- *comunicare ragionamenti e conclusioni;*
- *adottare stili di vita adeguati rispetto all'ambiente .*

LA COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri e ai bisogni avvertiti dagli esseri

- LA CONOSCENZA DEL MONDO
- TECNOLOGIA

- Riconosce ed utilizza semplici manufatti tecnologici.
- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione e li utilizza in modo efficace, critico e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

Esempi:

- *distinguere ed individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano, utilizzare semplici manufatti...;*
- *leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio;*
- *pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.*

COMPETENZE CHIAVE**CAMPI D'ESPERIENZA E
DISCIPLINE DI
RIFERIMENTO
(prevalente e
concorrente)****EVIDENZE DELLA PADRONANZA DELLA COMPETENZA:****COMPETENZA DIGITALE**

consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

- **LA CONOSCENZA DEL MONDO**
- **I DISCORSI E LE PAROLE**

- **Utilizza le tecnologie per giocare, imparare e trovare informazioni .**
- **Sviluppa e manifesta atteggiamento critico e riflessivo nei confronti degli strumenti digitali e delle informazioni disponibili.**
- **Usa in modo responsabile i mezzi di comunicazione rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.**
- **Utilizza la rete e i social network per scopi culturali, di studio e sociali.**

Esempi:

- *essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet;*
- *utilizzare PC/tablet/software didattici, navigare in rete...;*
- *reperire ed usare in modo critico, sistematico e coerente le informazioni;*
- *distinguere il reale dal virtuale;*
- *conoscere i principi della netiquette;*
- *produrre elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.*

COMPETENZE CHIAVE**CAMPI D'ESPERIENZA E
DISCIPLINE DI
RIFERIMENTO
(prevalente e
concorrente)****EVIDENZE DELLA PADRONANZA DELLA COMPETENZA**

IMPARARE A IMPARARE è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale sia in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo d'apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità

- TUTTI
- TUTTE

- **Acquisisce ed interpreta informazioni.**
- **Individua collegamenti e relazioni fra le conoscenze possedute e le trasferisce in altri contesti per risolvere semplici problemi della vita quotidiana.**
- **Opera scelte per organizzare l'apprendimento.**
- **È motivato e mostra autostima verso le proprie capacità.**
- **Individua e risolve situazioni problematiche mobilitando le proprie risorse personali.**
- **È capace di utilizzare in contesti reali quanto ha appreso a scuola.**
- **È curioso e cerca nuovi modi, fonti, strumenti... per ampliare i propri saperi e applicarli in situazioni concrete esperienziali.**
- **Organizza e valuta il proprio apprendimento.**
- **Cerca consigli e/o segue consigli rispetto al suo percorso d'apprendimento.**
- **Riconosce i propri punti di debolezza e di forza.**

Esempi:

- *costruire e leggere mappe, schemi, tabelle, rielaborazione verbale e non di esperienze/narrazioni...;*
- *ricavare informazioni, ricordare, trovare analogie e/o differenze, generalizzare, collegare informazioni, spiegare, dedurre, utilizzare strumenti...;*
- *consultare efficacemente schedari, indici, bibliografie/sitografie, dizionari, motori di ricerca;*
- *realizzare sintesi reperendo materiali da fonti diverse;*
- *scegliere fra diverse strategie, fonti d'informazioni, saper organizzare il tempo e il lavoro individuale;*
- *identificare e trasferire strumenti e informazioni utili in ambienti e situazioni diversi;*
- *effettuare i compiti a casa e saper organizzare il proprio studio;*
- *saper organizzare il proprio materiale scolastico.*

in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

COMPETENZE CHIAVE**CAMPI D'ESPERIENZA E
DISCIPLINE DI
RIFERIMENTO
(prevalente e
concorrente)****EVIDENZE DELLA PADRONANZA DELLA COMPETENZA**

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

- **IL SE' E L'ALTRO**
- Tutti
- **TUTTE**

- Si riconosce come individuo e come membro di comunità sociali diverse.
- Sviluppa senso d'appartenenza e contribuisce in maniera attiva e responsabile alla vita della comunità scolastica.
- Sviluppa senso d'appartenenza e contribuisce in maniera attiva e responsabile alla vita delle comunità extrascolastiche di riferimento e d'appartenenza.
- Riflette sul valore, sulla natura e sulla necessità dei diritti e dei doveri, delle regole, della giustizia, del rispetto dell'altro.
- Sviluppa senso di responsabilità, comprensione e rispetto dei valori condivisi, i principi della convivenza democratica.
- Osserva le regole e i patti sociali condivisi.
- Conosce, rispetta e vive i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato.
- Collabora, aiuta e adotta comportamenti rispettosi di sé, di persone, cose e animali e delle diversità .
- Osserva e rispetta la propria e l'altrui cultura.

Esempi:

- esprimere sentimenti/esigenze/ bisogni, conoscere ruoli e funzioni dei diversi gruppi sociali esperiti, sviluppare senso d'appartenenza, sperimentare ruoli utili e incarichi di responsabilità;
- rispettare le regole di scuola e dei diversi gruppi sociali di riferimento;
- collabora all'elaborazione e rispetta le regole della classe e quelle dei diversi gruppi sociali di riferimento;
- rispettare il materiale della scuola e dei propri compagni;
- rispettare adulti e compagni;
- assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni;

- *avere atteggiamenti ispirati alla solidarietà, all'integrazione e alla tolleranza;*
- *superare pregiudizi e sviluppare la capacità di negoziare e mediare;*
- *porsi domande su tematiche esistenziali, sulla giustizia, sui valori;*
- *accettare e rispettare regole di convivenza;*
- *svolgere attività di gruppo, collaborare ad attività di cooperative Learning e laboratoriali, partecipare ad un progetto, provare empatia...;*
- *partecipare in modo attivo, costruttivo e produttivo ad iniziative di tipo culturale, sociale, ambientale e umanitario promosse dall'istituzione scolastica;*
- *rispettare regole per la sicurezza, la salute e lo star bene con gli altri;*
- *interessarsi ai problemi che riguardano la collettività scolastica, locale e le comunità allargate di riferimento e partecipare in modo costruttivo alla loro risoluzione;*
- *conoscere e rispettare usi e costumi della propria cultura e di altri Paesi.*

COMPETENZE CHIAVE**CAMPI D'ESPERIENZA E****EVIDENZE DELLA PADRONANZA DELLA COMPETENZA****DISCIPLINE DI
RIFERIMENTO
(prevalente e
concorrente)****IL SENSO DI INIZIATIVA E
D'IMPRENDITORIALITA'**

concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azioni. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.

• **TUTTI**

- **Collabora e partecipa a giochi, attività, esperienze, iniziative, progetti.**
- **Individua e risolve situazioni problematiche della quotidianità.**
- **È motivato a raggiungere determinati obiettivi.**
- **Progetta, pianifica e stabilisce priorità.**
- **Mostra spirito d'iniziativa, prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo, e motiva le scelte.**
- **Agisce in modo flessibile e creativo.**
- **Autovaluta il proprio operato e/o il proprio lavoro.**

Esempi:

- *essere propositivo, empatico, disponibile al confronto...;*
- *assumere e portare a termine consegne, incarichi di responsabilità...;*
- *essere capace di fare un progetto articolato in fasi;*
- *pianificare le fasi di un lavoro, di una ricerca, di un gioco di squadra...;*
- *stabilire priorità in una serie di azioni da compiere;*
- *prendere decisioni fra alternative diverse, utilizzando strumenti e procedure razionali;*
- *trovare soluzioni nuove a problemi in situazioni reali;*
- *riorganizzare, rinnovare procedure, modi di fare...;*
- *formulare ipotesi, organizzare informazioni, pianificare azioni, organizzare il tempo, adottare strategie di problem solving;*
- *confrontare informazioni, essere autonomo, argomentare;*
- *esprimere valutazioni, confrontare e confrontarsi, essere oggettivi...*

COMPETENZE CHIAVE**CAMPI D'ESPERIENZA E
DISCIPLINE DI
RIFERIMENTO
(prevalente e
concorrente)****EVIDENZE DELLA PADRONANZA DELLA COMPETENZA**

**CONSAPEVOLEZZA ED
ESPRESSIONE CULTURALE**
*riguarda l'importanza
dell'espressione creativa di idee,
di esperienze di un'ampia
varietà di mezzi di
comunicazione, compresi la
musica, le arti dello spettacolo,
la letteratura e le arti visive.*

- **IMMAGINI, SUONI, COLORI**
- I discorsi e le parole
- La conoscenza del mondo
- **ARTE E IMMAGINE/
MUSICA/ ITALIANO**
- **Storia**
- **Geografia**

- Si interessa, conosce ed esprime semplici valutazioni sugli elementi della propria e altrui cultura, dell'arte e delle forme d'espressione e comunicazioni.
- Ricostruisce e distingue i principali eventi storici, anche attraverso una lettura critica e consapevole delle opere d'arte analizzate.
- Sviluppa comprensione della propria cultura e senso d'identità.
- Partecipa alla vita culturale della scuola e della comunità locale di riferimento.
- Conosce ed utilizza elementi fondamentali relativi ai codici simbolici dei linguaggi espressivi, artistici e multimediali.
- È disponibile, motivato ed interessato all'autoespressione creativa e artistica.

Esempi:

- *essere interessato a conoscere e apprezzare l'arte, comprendere il senso di un'opera, esprimere impressioni e/o valutazioni su opere d'arte, spettacoli, musiche... partecipare a visite e musei, biblioteche...*
- *padroneggiare elementi essenziali per la fruizione di un'opera d'arte o di un brano musicale, sperimentare tecniche espressive, produrre opere creative...*