COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

<table>
<tr><th colspan="3">Traguardi formativi Scuola dell'Infanzia</th></tr>
<tr><td>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</td><td colspan="2">COMPETENZA DIGITALE</td></tr>
<tr><td>Fonti di legittimazione:</td><td colspan="2">Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
D.M. n.14 del 30 gennaio 2024 D.M. n. 183 del 7 settembre 2024</td></tr>
<tr><td>CAMPI DI ESPERIENZA</td><td colspan="2">TUTTI</td></tr>
<tr><td>COMPETENZE SPECIFICHE</td><td>ABILITÀ</td><td rowspan="2">CONOSCENZE

Il computer e i suoi usi.

Mouse

Tastiera

Icone principali di Windows e di Word.

Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili…)</td></tr>
<tr><td>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</td><td>Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.

Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.

Individuare e utilizzare, su istruzione dell'insegnante, i comandi principali.

Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, matematico, topologico, al computer.

Prendere visione di lettere attraverso il computer.</td></tr>
</table>

.	Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. Utilizzare la tastiera numerica una volta memorizzati i simboli. Visionare immagini, opere artistiche, documentari.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA DIGITALE**		
Livelli di padronanza			
1	**2**	**3**	**4**
Assiste a rappresentazioni multimediali. Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer, sotto la super visione e la sollecitazione dell'insegnante.	Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, logici; familiarizza con lettere e numeri. Individua le principali icone che gli servono per il lavoro. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività. giochi matematici e logici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone. Familiarizza con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari.

Traguardi formativi Scuola Primaria				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA DIGITALE**			
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 D.M. n.14 del 30 gennaio 2024 D.M. n. 183 del 7 settembre 2024			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		**FINE SCUOLA PRIMARIA**	
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
FINE CLASSE TERZA Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto	Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video telefono e telefonino. Spiegare le funzioni principali e il funzionamento	I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC	Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi base.	I principali dispositivi informatici di input e output. I principali software applicativi utili per lo studio con particolare riferimento alla videoscrittura, alla presentazione e ai giochi didattici

applicativo, a partire dall'attività di studio.	elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.	Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.	Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.	Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
FINE CLASSE QUINTA Utilizzare le TIC per produrre, arricchire, rielaborare il proprio lavoro e condividerlo con gli altri.	Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere e compilare tabelle; utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.	Funzionamento elementare dei principali apparecchi per la comunicazione e l'informazione. Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.	Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.	Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonino.

	Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. Individuare alcuni rischi nell'utilizzo nella rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.	Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini	Individuare i possibili rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. Individuare i rischi nell'utilizzo della Rete	

			Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi	

Traguardi formativi Scuola Secondaria di Primo Grado		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA DIGITALE**	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 D.M. n.14 del 30 gennaio 2024 D.M. n. 183 del 7 settembre 2024	
FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
Utilizza le tecnologie dell'informazione e della comunicazione finalizzate in particolare alle attività di studio. È consapevole dei rischi legati all'uso delle TIC.	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.	Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. I dispositivi informatici di input e output. Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai

	Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.	prodotti multimediali anche Open source.
	Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.	Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
	Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.	Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
	Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.	Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto

		d'autore, ecc.).
		Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA DIGITALE**			
Livelli di padronanza				
1	**2**	**3**	**4**	**5**
Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; con la supervisione dell'insegnante, utilizza principali componenti, in particolare la tastiera. Comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica. Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante. Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di usarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. Conosce e descrive rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti	Utilizza in autonomia programmi di video scrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici. Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali,

	informazioni.	Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino.	preventivi.	bibliografiche. Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica. Rispetta le regole netiquette nella navigazione in rete, e sa riconoscere i principali pericoli della rete.

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado

Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

La competenza personale, sociale e la capacità di imparare ad imparare è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per potere acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento. Va perseguita con sistematicità e intenzionalità fin dai primi anni di scuola, affinché le abilità che vi sono coinvolte possano essere padroneggiate dagli alunni in autonomia nell'adolescenza. Le strategie dell'Imparare a imparare debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure d'apprendimento, in tutte le discipline. Tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione; il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi.

Traguardi formativi scuola dell'Infanzia		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE**	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 D.M. n.14 del 30 gennaio 2024 D.M. n. 183 del 7 settembre 2024	
CAMPI DI ESPERIENZA	**TUTTI**	
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
Ha fiducia e motivazione per "costruire" il sapere, rendendo formativa l'esperienza scolastica.	Individuare collegamenti tra informazioni.	Semplici strategie di memorizzazione e di organizzazione

Acquisisce regole di apprendimento ed integra esperienze sempre più complesse, sia a livello individuale che in gruppo.	Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE**		
Livelli di padronanza			
1	**2**	**3**	**4**
Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.	Nel gioco, mette in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione. Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita. Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici.	Su domane stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni e ne dà semplici spiegazioni; Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Dietro stimolo, rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.	Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni. Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare.

Traguardi formativi Scuola Primaria				
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA:	**PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE**			
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 D.M. n.14 del 30 gennaio 2024 D.M. n. 183 del 7 settembre 2024			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		**FINE SCUOLA PRIMARIA**	
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferirle in altri contest	Leggere un testo e porsi domande su di esso.	Semplici strategie di memorizzazione	Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti.	Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari,
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.	Rispondere a domande su un testo o su un video.	Schemi, tabelle, scalette	Utilizzare i dizionari e gli indici.	dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti

	Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. Individuare semplici	Semplici strategie di organizzazione del tempo	Utilizzare schedari bibliografici. Leggere un testo e porsi domande su di	Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali

	collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana.		esso. Rispondere a domande su un testo. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.	Leggi della memoria e strategie di memorizzazione Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio

	Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze.		Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta. Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica;	Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse
			un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche …). Utilizzare le informazioni possedute	
	Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle.		per risolvere semplici problemi	

	Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere.		d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi. Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi. Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale.	

Traguardi formativi Scuola Secondaria di Primo Grado		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE**	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 D.M. n.14 del 30 gennaio 2024 D.M. n. 183 del 7 settembre 2024	
FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferirle in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento,	Ricavare da fonti diverse (scritte, Internet…), informazioni utili per i propri scopi (per la preparazione di una semplice esposizione o per scopo di studio). Utilizzare indici, schedari, dizionari, motori di ricerca,	Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze Metodologie e strumenti di
individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione, anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.	testimonianze. Confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse; selezionarle in base all'utilità a seconda del proprio scopo. Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie	organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali Strategie di memorizzazione

	partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe. Utilizzare strategie di memorizzazione. Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute. Correlare conoscenze di diverse aree costruendo semplici collegamenti e quadri di sintesi. Contestualizzare le informazioni provenienti da diverse fonti e da diverse aree disciplinari alla propria esperienza; utilizzare le informazioni nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi di esperienza o relativi allo studio. Applicare strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo, in modo autonomo o con l'aiuto degli insegnanti. Utilizzare strategie di autocorrezione. Mantenere la concentrazione sul compito per i tempi necessari. Organizzare i propri impegni e disporre del materiale a seconda dell'orario settimanale e dei carichi di lavoro. Organizzare le informazioni per riferirle ed eventualmente per la redazione di relazioni, semplici presentazioni, utilizzando anche strumenti tecnologici (programmi di scrittura). Trasferire conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi.	Strategie di studio Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE**			
Livelli di padronanza				
1	**2**	**3**	**4**	**5**
In autonomia, trasforma in sequenze figurate brevi storie. Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate e sul contenuto, con domande stimolo dell'insegnante. Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza. È in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale. Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante.	Con l'aiuto dell'insegnante, ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio, per preparare un'esposizione. Legge, ricava informazioni da semplici grafici e tabelle e sa costruirne, con l'aiuto dell'insegnante. Pianifica sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante.	Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, Internet…) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante. Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature, con l'aiuto dell'insegnante. Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già	Sa ricavare e selezionare, per i propri scopi, informazioni da fonti diverse. Sa formulare sintesi e tabelle di un testo letto, collegando le informazioni nuove a quelle già possedute ed utilizzando strategie di autocorrezione. Applica strategie di studio. Sa utilizzare vari strumenti di consultazione.	Ricava informazioni da fonti diverse e le seleziona in modo consapevole. Legge, interpreta, costruisce, grafici e tabelle per organizzare informazioni. Applica strategie di studio e rielabora i testi organizzandoli in semplici schemi, scalette, riassunti. Collega informazioni già possedute con le nuove anche provenienti da fonti diverse. Utilizza in modo autonomo gli elementi di base dei diversi linguaggi espressivi.

	Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari. Si orienta nell'orario scolastico e organizza il materiale di conseguenza. Rileva semplici problemi dall'osservazione di	possedute, con domande stimolo dell'insegnante. Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio. Ricava informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di proprie. Sa utilizzare dizionari. Sa	Pianifica il suo lavoro. Rileva problemi, individua possibili ipotesi risolutive e le sperimenta.	Pianifica il proprio lavoro e sa individuare le priorità; sa regolare il proprio lavoro in base a feedback interni ed esterni, valutandone i risultati. Rileva problemi, seleziona le ipotesi risolutive, le applica e ne valuta gli esiti.
	fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive. È in grado di formulare semplici sintesi di testi narrativi e informativi non complessi.	pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi. Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.		È in grado di descrivere le proprie modalità e strategie di apprendimento.

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado

Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: Storia, Cittadinanza e Costituzione; Ed. Civica; tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Le competenze in materia di cittadinanza sono quelle su cui si fonda la capacità di una corretta e proficua convivenza. È forse la competenza più rilevante, senza la quale nessun'altra può ritenersi costruita. Ne fanno parte, infatti, le dimensioni fondamentali di cui si sostanzia la competenza, ovvero l'autonomia e la responsabilità; implica abilità come il sapere lavorare in gruppo, il cooperare, il prestare aiuto, sostenere chi è in difficoltà, riconoscere e accettare le differenze. Le competenze sociali e civiche si costruiscono attraverso la predisposizione di un clima scolastico equilibrato e cooperativo, attraverso la lettura critica dei fenomeni sociali nell'ambiente di vita e in quello più allargato; attraverso un'azione diretta di educazione alla solidarietà, all'empatia, alla responsabilità e proponendo esperienze significative che consentano agli alunni di lavorare esercitando in prima persona la cooperazione, l'autonomia e la responsabilità.

Traguardi formativi Scuola dell'Infanzia		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 D.M. n. 14 del 30 gennaio 2024 D.M. n. 183 del 7 settembre 2024	
CAMPI D'ESPERIENZA	**IL SÉ E L'ALTRO - TUTTI**	
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**

Conoscere elementi della storia personale e familiare. Porre domande sulla differenza tra il bene e il male, sulle diversità culturali. Confrontarsi con gli adulti e con gli altri bambini in semplici dialoghi rispettando i turni di parola. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo con gli altri bambini. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nel contesto scolastico e alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.	Manifestare il senso di appartenenza al contesto scolastico riconoscendo i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. Partecipare attivamente alle attività di gruppo, ai giochi. Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. Scambiare giochi, materiali. Collaborare con i compagni per la	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola. Regole della vita e del lavoro in classe Significato della regola

Seguire le regole di comportamento prestabilite	realizzazione di un progetto comune. Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**

Livelli di padronanza			
1	**2**	**3**	**4**
Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi. Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto. Osserva le routine della giornata su istruzioni	Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo. Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto.	Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni. Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto. Collabora al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Rispetta le cose proprie e altrui e le	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri e sa confrontarsi. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e 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.
dell'insegnante. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.	Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.	regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.	

Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità		Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni. Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi.	

Traguardi formativi Scuola Primaria				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**			
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 D.M. n. 14 del 30 gennaio 2024 D.M. n. 183 del 7 settembre 2024			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		**FINE SCUOLA PRIMARIA**	
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**

Riconoscere I meccanismi, I sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini a livello locale e nazionale, i principi sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali A partire dall'ambito scolastico, assumere comportamenti di partecipazione attiva. Avviarsi allo sviluppo di modalità consapevoli di rispetto delle diversità e di dialogo; comprendere il significato delle principali regole per la convivenza sociale e rispettarle. Partecipare a riflessioni guidate sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza	Individuare i gruppi di appartenenza e di riferimento con le loro funzioni e ruoli. Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe e a nella scuola. Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale. Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. Individuare le differenze presenti nel gruppo di	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...) Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Regole della vita, del lavoro in classe e della circolazione stradale. Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto. Principali servizi al cittadino presenti nella propria città.	Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle. Sperimentare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo. Individuare alcune "regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia scuola, gruppi sportivi. Conoscere la funzione del Comune, della Regione e della Provincia. Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici.	Significato di "gruppo" e di "comunità" e "società". Significato dell'essere cittadini del mondo. Schema della struttura del comune, della provincia e della Regione Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà, regola, norma, patto, sanzione. Significato dei termini: tolleranza, lealtà e rispetto. Diverse forme di esercizio di

			Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni.	

	Appartenenza e rispettare le persone che le esprimono; individuare le affinità rispetto alla propria esperienza Rispettare il proprio materiale e quello comune.	Usi e costumi del proprio territorio, del Paese di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).	Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe. Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi.	democrazia nella scuola. Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza. Costituzione e alcuni articoli fondamentali. Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti essenziali

	Individuare con la guida del docente alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente. Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. Partecipare e collaborare al		Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola. Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà. Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio,	Norme fondamentali relative al codice stradale Organi internazionali, per scopi umanitari e in difesa dell'ambiente, vicini all'esperienza: ONU, UNICEF, WWF
	lavoro collettivo in modo pertinente. Prestare aiuto ai compagni in difficoltà.		utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura. Attraverso l'esperienza vissuta in classe, spiegare il valore della democrazia. Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze.	

			Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per comprendere il concetto di democrazia. Mettere in relazione l'esperienza comune in famiglia, a scuola, nella comunità di vita con alcuni articoli della Costituzione.	

Traguardi formativi Scuola Secondaria di Primo Grado	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**

Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 D.M. n. 14 del 30 gennaio 2024 D.M. n. 183 del 7 settembre 2024	
FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**

Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini a livello locale e nazionale, e i principi sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali; A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria; sviluppare consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, capacità di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà, apportando un proprio positivo contributo.	Comprendere e spiegare la funzione delle norme a favore dell'esercizio dei diritti di ciascun cittadino. Spiegare la differenza tra patto, regola, norma. Indicare la natura, gli scopi e l'attività delle istituzioni pubbliche, prima fra tutte di quelle più vicine (Comune, Provincia, Regione). Distinguere gli Organi dello Stato e le loro funzioni. Distinguere alcuni principi fondamentali della Costituzione italiana e collegarli all'esperienza quotidiana. Leggere e analizzare gli articoli della Costituzione che maggiormente si collegano alla vita sociale quotidiana e collegarli alla propria esperienza. Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita.	Significato di "gruppo" e di "comunità" Significato di essere "cittadino" Significato dell'essere "cittadini del mondo" Differenza fra "comunità" e "società" Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto dei ruoli familiari, sociali, professionali, pubblici Significato del termine Democrazia Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza Principi generali dell'organizzazioni del Comune, della Provincia, della Regione e dello Stato La Costituzione: principi fondamentali e relativi alla struttura,

	Conoscere e osservare le norme del codice della strada come pedoni. Identificare i principali organismi umanitari, di cooperazione e di tutela dell'ambiente su scala locale, nazionale ed internazionale. Comprendere e spiegare il ruolo della tassazione per il funzionamento dello Stato e la vita della collettività. Distinguere, all'interno dei mass media, le varie modalità di informazione, comprendendo le differenze fra carta stampata, canale	organi dello Stato e loro funzioni, formazione delle leggi. Organi del Comune, della Provincia, della Regione, dello Stato Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti Norme fondamentali relative al codice stradale Principi di sicurezza, di prevenzione dei rischi e di antinfortunistica

	radiotelevisivo, Internet. Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti; prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà. Contribuire alla stesura del regolamento della classe e al rispetto di esso ed in generale alla vita della scuola. Proporre soluzioni per le difficoltà incontrate nello svolgimento di un compito, esprimendo anche valutazioni personali. Comprendere e spiegare, in modo semplice, il ruolo potenzialmente condizionante della pubblicità e delle mode e la conseguente necessità	Organi locali, nazionali e internazionali, per scopi sociali, economici, politici, umanitari e di difesa dell'ambiente Elementi di geografia utili a comprendere fenomeni sociali: migrazioni, distribuzione delle risorse, popolazioni del mondo e loro usi; clima, territorio e influssi umani. Caratteristiche dell'informazione nella società contemporanea e mezzi di informazione Elementi generali di comunicazione interpersonale verbale e non verbale

	di non essere consumatore passivo e inconsapevole. Agire in contesti formali e informali rispettando le regole della convivenza civile, le differenze sociali, di genere, di provenienza. Agire rispettando le attrezzature proprie e altrui, le cose pubbliche, l'ambiente. Individuare i propri punti di forza e di debolezza; le proprie modalità comunicative e di comportamento e valutarne l'efficacia. Confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando il punto di vista altrui. Adattare i propri comportamenti e le proprie modalità comunicative ai diversi contesti in cui si agisce. Controllare le proprie reazioni di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi, adottando modalità non conflittuali di comunicazione. Manifestare disponibilità a partecipare ad attività promosse da associazioni culturali, sociali, umanitarie, ambientali, offrendo un proprio contributo, sviluppando capacità relazionali, valorizzando attitudini personali.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA				
Livelli di padronanza					
1	**2**	**3**	**4**	**5**	
Utilizza i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola con cura. Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente. Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, compreso il proprio. Rispetta le regole nei giochi.	Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura. Rispetta le regole della comunità di vita. Si impegna nei compiti, li assolve con cura. Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro. Ha rispetto per l'autorità e per gli adulti; tratta con correttezza tutti i compagni. Conosce tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita.	Utilizza materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità. Osserva le regole di convivenza interne e le regole e le norme della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe e della scuola. Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali. Rispetta i compagni diversi per condizione, provenienza. Conosce la funzione del Comune, della Regione e della Provincia. Conosce i principi fondamentali e alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (es. il Codice della Strada; le imposte, l'obbligo di	Utilizza con cura materiali e risorse ed è in grado di spiegare in modo essenziale le conseguenze dell'utilizzo non responsabile delle risorse sull'ambiente. Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina i comportamenti non idonei. Collabora costruttivamente con adulti e compagni. Accetta frustrazioni e insuccessi, senza ricorrere a comportamenti violenti. Conosce i principi fondamentali della Costituzione e le principali funzioni dello Stato. Conosce le principali organizzazioni internazionali.	Utilizza con cura materiali e risorse e adotta comportamenti improntati al risparmio e alla sobrietà. Osserva le regole interne e quelle della comunità e del Paese (es. codice della strada); conosce alcuni principi fondamentali della Costituzione e le principali funzioni dello Stato, gli Organi e la struttura amministrativa di Regioni, Province, Comuni. Conosce alcune organizzazioni internazionali e le relative funzioni. È in grado di riflettere sul concetto di Stato, di legge, sul rapporto doveri/diritti e sul significato di alcune norme che regolano la vita civile, anche operando confronti con altri Paesi. È in grado di motivare la necessità di rispettare regole e norme e di spiegare le conseguenze di comportamenti difformi. Collabora con responsabilità nel lavoro e nella vita scolastica, apportando un contributo personale. Accetta sconfitte, frustrazioni, insuccessi, individuandone anche le possibili cause e i possibili rimedi.	

		istruzione, ecc.)		Accetta responsabilmente le conseguenze delle proprie	
		Mette a confronto norme e consuetudini del nostro Paese con alcune di quelle dei Paesi di provenienza di altri compagni per rilevarne, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.		azioni. Argomenta le proprie ragioni e tiene conto delle altrui. Richiama alle regole nel caso non vengano rispettate.	

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo

grado

Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Le Spirito di iniziativa e intraprendenza è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Anche questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. È una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. È anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

Traguardi formativi Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 D.M. n. 14 del 30 gennaio 2024 D.M. n. 183 del 7 settembre 2024	
CAMPI DI ESPERIENZA	**TUTTI**	
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
Effettuare valutazioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative.	Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.	Regole della discussione. I ruoli e la loro funzione. Fasi di un'azione. Modalità di decisione.

	Formulare proposte di lavoro, di gioco... Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro e saper cooperare con altri. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento…	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**
Livelli di padronanza	

1	**2**	**3**	**4**
Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.	Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Chiede se non ha capito. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.	Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.	Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.

	Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.	Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.	Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.

Traguardi formativi Scuola Primaria		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 D.M. n. 14 del 30 gennaio 2024 D.M. n. 183 del 7 settembre 2024	
	FINE CLASSE TERZA	**FINE**

	SCUOLA PRIMARIA		**SCUOLA PRIMARIA**	
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**

Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. Prendere decisioni. Assumere e portare a termine semplici compiti	Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto. Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti e giustificare le scelte con semplici argomentazioni. Formulare proposte di gioco e saper cooperare con altri. Confrontare la propria idea con quella altrui nei diversi contesti di vita. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali. Spiegare le fasi	Ruoli e loro funzione. Fasi di un'azione. Modalità di decisione.	Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. Decidere tra due alternative e spiegarne le motivazioni. Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare ipotesi di soluzione .	Modalità di decisione riflessiva. Le fasi di una semplice procedura. Diagrammi di flusso.

	di un esperimento, di un compito.... Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento....			

Traguardi formative Scuola Secondaria di Primo Grado		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 D.M. n. 14 del 30 gennaio 2024 D.M. n. 183 del 7 settembre 2024	
FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
Esaminare aspetti positivi e negativi delle informazioni, valutando alternative e prendendo decisioni. Pianificare il proprio lavoro e realizzare semplici progetti.	Portare a termine iniziative nella vita personale e nel lavoro valutandone gli esiti. Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte e discuterle in un gruppo. Individuare elementi certi, possibili, probabili nel momento di effettuare le scelte.	Fasi del problem solving. Fasi di una procedura. Diagrammi di flusso. Modalità di decisione riflessiva.

Adottare strategie di problem solving, trovando soluzioni adeguate ai diversi contesti.	Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo. Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura. Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**		
Livelli di padronanza				
1	**2**	**3**	**4**	**5**

Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. Sostiene le proprie opinioni. Porta a termine i compiti assegnati; descrive semplici fasi di giochi o lavoro in cui è	Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro. Porta a termine i compiti assegnati. Sa portare semplici motivazioni a	Assume iniziative personali, porta a termine compiti e sa valutare gli aspetti positivi e negativi delle scelte effettuate. Sa utilizzare, con l'aiuto dell'insegnante, le conoscenze apprese per	Assume in modo pertinente i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità. Conosce le strutture di servizi, amministrative, produttive del proprio territorio e le loro funzioni; gli organi e le funzioni degli Enti territoriali. Assume iniziative personali	Conosce le principali strutture amministrative, produttive e culturali del territorio regionale e nazionale. Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi e possibili conseguenze. Sa collaborare in un gruppo di lavoro o di gioco e, con l'aiuto dell'insegnante, redigere semplici progetti.
impegnato.	supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa valutare le conseguenze possibili.	risolvere semplici problemi. Generalizza le soluzioni a problemi analoghi utilizzando i suggerimenti dell'insegnante.	pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato, valutando gli esiti del lavoro. Reperisce e attua soluzioni a problemi di esperienza, ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari. Utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza e ne generalizza le soluzioni a contesti simili.	Sa effettuare, con l'aiuto dell'insegnante, indagini in contesti noti, raccogliendo i dati necessari e analizzando i risultati.

			Con l’aiuto dell’insegnante e il supporto del gruppo, sa effettuare semplici indagini su fenomeni sociali, naturali, ecc., traendone semplici informazioni.	

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado

Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado