

CURRICOLO VERTICALE DI ISTITUTO

PRESUPPOSTI E RIFERIMENTI NORMATIVI

Autorevoli e importanti istituzioni sovranazionali - ONU, UE, Consiglio d'Europa - hanno raccolto le sollecitazioni e le istanze provenienti dalla società occidentale e rilevato emergenze e bisogni educativi, emanando documenti che richiamano gli Stati ad un **maggiore impegno per la sostenibilità, la cittadinanza europea e globale, la coesione sociale**.

In particolar modo:

- **18.12.2006 - RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO DELL'UE:**

- presenta le **otto competenze chiave per l'apprendimento permanente**: *“sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione”*.

- **23 aprile 2008 - RACCOMANDAZIONE SUL QUADRO EUROPEO DELLE QUALIFICHE:**

- illustra il significato di competenza nel contesto europeo precisandone la finalità per la convivenza democratica e conferendole un significato non solo cognitivo, pratico, metacognitivo, ma anche e soprattutto etico.

- **settembre 2015 - AGENDA 2030 PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE ONU** (programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità sottoscritto dai governi dei 193 Paesi membri dell'ONU):

- Definisce diciassette obiettivi per lo sviluppo sostenibile, tra cui l'**Obiettivo 4 - Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti** - *“fornire competenze culturali, metodologiche, sociali per la costruzione di una consapevole cittadinanza globale e per dotare i giovani cittadini di strumenti per agire nella società del futuro in modo da migliorarne gli assetti”*.

- **2016 - “COMPETENCES FOR DEMOCRATIC CULTURE. LIVING TOGETHER AS EQUALS IN CULTURALLY DIVERSE DEMOCRATIC SOCIETIES” – DOCUMENTO DEL CONSIGLIO D'EUROPA:**

- Indica le **competenze, abilità e conoscenze** che le persone dovrebbero sviluppare nel corso della formazione di base per consentire una corretta convivenza democratica.

La **documentazione scolastica ministeriale** ha recepito a sua volta queste istanze sottolineandone l'imprescindibilità per l'azione progettuale e formativa della comunità educativa.

In particolar modo:

- **D.M. n. 254 del 13 novembre 2012 – INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE:**

- Assume come “orizzonte di riferimento” e finalità generale del processo di istruzione le otto competenze chiave per l’apprendimento **permanente** (definite e sancite dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell’UE nel 2006) intendendole quali competenze per la vita, framework capace di contenere, al contempo, le competenze culturali afferenti alle diverse discipline e le competenze metacognitive, metodologiche e sociali necessarie ad operare nel mondo e ad interagire con gli altri.
- Indica per ciascuna disciplina i traguardi di sviluppo delle competenze.
- Prevede il **Profilo dello studente in uscita dal primo ciclo** che *“descrive, in forma essenziale, le competenze riferite alle discipline di insegnamento e al pieno esercizio della cittadinanza che un ragazzo deve mostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione”*.
- **Legge 13 luglio 2015, n. 107 - RIFORMA DEL SISTEMA NAZIONALE DI ISTRUZIONE E FORMAZIONE E DELEGA PER IL RIORDINO DELLE DISPOSIZIONI LEGISLATIVE VIGENTI.**
- **Circolare Ministeriale n. 3 del 13 febbraio 2015 - ADOZIONE MODELLI SPERIMENTALI CERTIFICAZIONE COMPETENZE PRIMO CICLO**
 - Prevede, in forma sperimentale, l’adozione di un modello di certificazione con funzione di documentazione del percorso compiuto dallo studente, da commisurare al “profilo delle competenze” in uscita dal primo ciclo, che *“attesta e descrive le competenze progressivamente acquisite dagli allievi”*.
- **D. leg. 13 aprile 2017, n. 62 e, in particolare, l’art 9 -NORME IN MATERIA DI VALUTAZIONE E CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE NEL PRIMO CICLO/**
 - **D.M.742 del 10 ottobre 2017 - LINEE GUIDA PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE NEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE**
 - Prevedono l’adozione ordinamentale di due modelli nazionali di certificazione delle competenze, uno al termine della Scuola Primaria ed uno al termine del Primo ciclo di istruzione (quest’ultimo integrato da una sezione, predisposta e redatta a cura dell’ INVALSI che descrive i livelli conseguiti dall'alunna e dall'alunno nelle prove nazionali di italiano, matematica ed inglese) *che certificano il progressivo sviluppo dei livelli delle competenze chiave e delle competenze di cittadinanza, a cui l'intero processo di insegnamento-apprendimento è mirato, secondo una valutazione complessiva in ordine alla capacità di utilizzare i saperi acquisiti per affrontare compiti e problemi, complessi e nuovi, reali o simulati.”*.
- **2018 - INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI - Documento a cura del Comitato Scientifico Nazionale per le Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione:**
 - Anche sulla base di tre anni di sperimentazione delle Indicazioni nazionali (assistita dal Comitato Scientifico Nazionale), **riponde e ridefinisce il ruolo dell’educazione nei nuovi scenari ponendo al centro il tema della cittadinanza, “vero sfondo integratore e punto di riferimento di tutte le discipline che concorrono a definire il curricolo. La cittadinanza riguarda tutte le grandi aree del sapere, sia per il contributo offerto dai singoli ambiti disciplinari sia, e ancora di più, per le molteplici connessioni che le discipline hanno tra di loro.”**.

DAI PRESUPPOSTI NORMATIVI E SCIENTIFICI AL CURRICOLO

LE FINALITA' DEL PERCORSO CURRICULARE

La Scuola e le singole Scuole sono chiamate a rispondere alle emergenze sociali ed alle richieste educative orientando l'educazione negli scenari delineati dai documenti e dagli studi sopra menzionati. Essa è investita da una domanda che comprende, insieme, l'apprendimento e "il saper stare al mondo" utilizzando gli apprendimenti.

Le comunità professionali della Scuola sono tenute ad **organizzare la propria proposta formativa e didattica in modo da inquadrarla nella cornice di senso e significato della cittadinanza attiva** e l'esercizio della cittadinanza attiva necessita di strumenti culturali e di sicure abilità e competenze di base. In tale scenario, alla scuola spettano alcune finalità specifiche:

- ✦ **Curare e consolidare le competenze e i saperi di base**, che sono irrinunciabili perché sono le fondamenta per l'uso consapevole del sapere diffuso e perché rendono effettiva ogni possibilità di apprendimento nel corso della vita.
- ✦ **Sviluppare conoscenze e abilità stabili e significative e competenze durevoli**: la padronanza di conoscenze e di abilità rappresenta il presupposto per la risoluzione di situazioni problematiche reali o di studio e per il successivo strutturarsi di competenze
- ✦ **Individuare i nuclei fondanti**: l'obiettivo del sistema scolastico non è la quantità quanto la qualità!
- ✦ **Dare spazio adeguato alle conoscenze procedurali**: occorre insistere di più sulle conoscenze procedurali e non solo su quelle dichiarative. Si tratta di far vivere e di far apprendere agli alunni il "come" della disciplina e non solo il "che cosa".
- ✦ **Valorizzare l'autonomia e la responsabilità degli allievi** proponendo situazioni, organizzazioni, ambienti di apprendimento funzionali (integrazione delle discipline in unità di apprendimento multidisciplinari per spiegare la complessità della realtà, didattiche attive, partecipative, esplorative, progettuali, laboratoriali).
- ✦ **Predisporre percorsi e ambienti di apprendimento affinché le conoscenze alimentino abilità e competenze culturali, metacognitive, metodologiche e sociali per nutrire la cittadinanza attiva.**
 - ✦ **Costruire il senso di legalità e lo sviluppo di un'etica della responsabilità**, che si realizzano nel dovere di scegliere e agire in modo consapevole e che implicano l'impegno a elaborare idee e a promuovere azioni finalizzate al miglioramento continuo del proprio contesto di vita, a partire dalla vita quotidiana a scuola.

IL NOSTRO CURRICOLO

Quanto premesso ha richiesto la strutturazione e l'adozione di un Curricolo di Istituto Verticale, che assumesse come propria, prima di tutto, la responsabilità dell'educazione delle persone da 3 a 14 anni garantendo **un percorso formativo e didattico**:

- **Riferito ai traguardi sanciti dalla normativa vigente, dai documenti internazionali, dagli studi specialistici di settore e di Comitati Scientifici preposti.**
- **Calato sulla realtà territoriale: emergenze educative e sociali e risorse.**
- **Flessibile così da poter essere adattato alla realtà delle singole classi e dei singoli studenti.**
- **A 360 gradi.**
- **Organizzato per competenze chiave, articolate in abilità e conoscenze** nelle quali sono impliciti i processi operativi (il fare) e le operazioni mentali (il pensare) richiesti per una loro acquisizione sicura e stabile.
- **Attento alla declinazione delle competenze, conoscenze ed abilità trasversali: competenze sociali e civiche, metodologiche e metacognitive, digitali.**
- **Unitario e organico nella declinazione del percorso verticale.**

IL PROFILO GLOBALE DELLO STUDENTE ATTESO AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Il **Profilo globale dello studente atteso al termine del Primo ciclo di istruzione** è rappresentato nei **modelli nazionali di certificazione delle competenze** (D.M. 742/2017) **rilasciati uno al termine della Scuola Primaria ed uno al termine del Primo ciclo di istruzione** (quest'ultimo integrato da una sezione, predisposta e redatta a cura dell'INVALSI che descrive i livelli conseguiti dall'alunna e dall'alunno nelle prove nazionali di italiano, matematica ed inglese).

“Essi certificano il progressivo sviluppo dei livelli delle competenze chiave e delle competenze di cittadinanza, a cui l'intero processo di insegnamento apprendimento è mirato, secondo una valutazione complessiva in ordine alla capacità di utilizzare i saperi acquisiti per affrontare compiti e problemi, complessi e nuovi, reali o simulati.” Questi documenti hanno rappresentato il punto di partenza per la definizione del nostro curricolo verticale.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE DAL PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (D.Leg. 13.04.2017, n.62 – D.M. 3.10.2017, n.742)
---------------------------	--

	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA O LINGUA DI ISTRUZIONE	Comprende semplici enunciati e racconti ed ha arricchito il proprio lessico. Ha fiducia nelle proprie capacità comunicative ed espressive ed è aperto al dialogo con adulti e gruppo dei pari.	Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

COMUNICAZIONE NELLA LINGUA STRANIERA	Ha scoperto l'esistenza di lingue diverse dalla propria ed ha appreso nuovi vocaboli ed il loro significato giocando con la lingua.	È in grado di sostenere in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	Esplora e utilizza i materiali a disposizione con creatività. Si orienta nello spazio, classifica, ordina e quantifica elementi. Osserva con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, i fenomeni naturali.	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.
COMPETENZE DIGITALI	Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.	Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.
IMPARARE AD IMPARARE	Utilizza le esperienze per orientarsi in situazioni simili (cosa/come fare per ...).	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell’ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell’ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.
SPIRITO DI INIZIATIVA	Esplora i materiali a disposizione e li utilizza con creatività. Scopre, analizza e simbolizza la realtà. Chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Esprime emozioni, sentimenti vissuti, utilizzando il movimento, il disegno, il canto, la drammatizzazione in relazione ad altre forme espressive.	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.	Si orienta nello spazio e nel tempo e Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.
		Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un’ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un’ottica di dialogo e di rispetto reciproco.
		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali.	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali.
SIGNIFICATIVE COMPETENZE NELLO SVOLGIMENTO DI ATTIVITÀ SCOLASTICHE E/O EXTRASCOLASTICHE, RELATIVAMENTE A			

GLI STRUMENTI - AREE DI APPRENDIMENTO, CAMPI DI ESPERIENZA, DISCIPLINE - E LE COMPETENZE.

Gli strumenti principali attraverso i quali l'Istituto promuove il Profilo globale dello studente atteso al termine del Primo ciclo di istruzione sono rappresentati dalle aree di apprendimento, dai campi di esperienza, dalle discipline, declinate in termini di competenze, abilità, conoscenze.

Le **discipline** sono strumenti insostituibili per conoscere e interpretare il mondo nella sua materialità e immaterialità, ci consentono di cogliere aspetti particolari della realtà che ci circonda e sono frutto di approfondimenti secolari dell'uomo di fronte a un conoscere globale, sincretico e indifferenziato.

Ciascuna di esse, con la propria ricchezza e specificità di contenuti, linguaggi e metodi, concorre in una prospettiva unitaria alla costruzione delle competenze di cittadinanza. D'altra parte, però, le conoscenze, frazionate e suddivise in discipline, **non sempre sono adeguate a farci comprendere realtà e problemi che nel nostro vivere sono multidimensionali**: le discipline da sole, talvolta, non sono in grado di dare risposte a situazioni reali problematiche, ad "entità globali".

Se consideriamo il bisogno come una "anticipazione di future necessità" non si può non riconoscere che i giovani nel futuro andranno incontro all'obsolescenza delle conoscenze e saranno costretti a rinnovare continuamente il loro "bagaglio conoscitivo" che risulterà sempre più inadeguato e superato.

Essi dovranno disporre di un adeguato **"potenziale conoscitivo"**, che consiste **nell'insieme di procedure, di schemi mentali, di condotte e di processi cognitivi per ricercare, selezionare e organizzare le conoscenze di cui avranno bisogno per affrontare situazioni di studio o di lavoro e per risolvere problemi e saper trasferire le conoscenze e le abilità già acquisite in contesti nuovi e situazioni problematiche complesse.**

Ecco perché **l'approccio per competenze sottolinea la centratura sullo sviluppo del "sapere, saper fare e saper essere", sempre più autonomo e consapevole, del soggetto in apprendimento**, l'integrazione tra conoscenze dichiarative, conoscenze procedurali e atteggiamenti nei processi di sviluppo e di apprendimento scolastici e non scolastici.

La definizione della **competenza con riferimento a un compito complesso e il più possibile reale evita la parcellizzazione dell'apprendimento**, la decomposizione dei saperi e la loro perdita di senso agli occhi degli alunni sottintendendo interconnessione, globalità, reticolarità, complessità dei saperi, tutti elementi che configurano il nuovo bisogno didattico e che trovano rispondenza nelle **Aree di apprendimento**.

Il termine **"area"**, infatti, intende richiamare contemporaneamente sia la specificità - **attenzione alla particolare metodologia di pensiero applicata ad una determinata categoria di fenomeni, procedure, strumenti, artefatti "forma mentis" propria dei diversi saperi disciplinari**, che le connessioni e le interazioni delle **diverse discipline tra loro, nonché quelle tra aree, docenti/ alunni/ambienti.**

Riferirsi alle "Aree di apprendimento" significa sottolineare la **funzione servente e strumentale** che hanno i **saperi e l'insegnamento: sono strumenti, ambienti e contesti** per la formazione delle persone- alunni. Non gli unici, ma i più direttamente **intenzionali**. Non fini a sé stessi, ma **funzionali alla promozione e allo sviluppo integrale della persona.**

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	AREE DI APPRENDIMENTO	CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE - di riferimento/concorrenti -		
		SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA O LINGUA DI ISTRUZIONE	AREA DELLA COMUNICAZIONE	I DISCORSI E LE PAROLE TUTTI	LINGUA ITALIANA TUTTE	LINGUA ITALIANA TUTTE

	VERBALE	I DISCORSI E LE PAROLE TUTTI	LINGUA INGLESE TUTTE	LINGUA INGLESE LINGUA FRANCESE TUTTE
COMUNICAZIONE NELLA LINGUA STRANIERA				
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	AREA LOGICO-MATEMATICA E SCIENTIFICA	LA CONOSCENZA DEL MONDO TUTTI	MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA T	MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA
			UTTE	TUTTE
COMPETENZE DIGITALI		IMMAGINI, SUONI E COLORI TUTTI	TECNOLOGIA TUTTE	TECNOLOGIA TUTTE
IMPARARE AD IMPARARE	AREA DELLE COMPETENZE METACOGINTIVE, METODOLOGICHE E SOCIALI	TUTTI	TUTTE	TUTTE
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		IL SÈ E L'ALTRO TUTTI	TUTTE	TUTTE
SPIRITO DI INIZIATIVA		TUTTI	TUTTE	
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	AREA DELLA CONSAPEVOLEZZA E DELL'ESPRESSIONE CULTURALE	LA CONOSCENZA DEL MONDO IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI E COLORI TUTTI	STORIA GEOGRAFIA RELIGIONE ARTE MUSICA EDUCAZIONE FISICA TUTTE	STORIA GEOGRAFIA RELIGIONE ARTE MUSICA EDUCAZIONE FISICA TUTTE
SIGNIFICATIVE COMPETENZE NELLO SVOLGIMENTO DI ATTIVITÀ SCOLASTICHE E/O EXTRASCOLASTICHE, RELATIVAMENTE A				

AREA DELLA COMUNICAZIONE VERBALE

- Si tratta delle **competenze comunicative** che si manifestano nell'interagire utilizzando:
 - **la madrelingua**, la lingua nativa acquisita fin dalla prima infanzia:
 - ✦ **Sicure competenze linguistiche sono necessarie per la relazione comunicativa, l'espressione di sé e dei propri saperi, l'accesso alle informazioni, la costruzione delle conoscenze e l'esercizio della cittadinanza.**
 - ✦ **La padronanza sicura della lingua italiana consente di prevenire e contrastare fenomeni di marginalità culturale, di analfabetismo di ritorno e di esclusione.**
 - **la lingua d'istruzione**, quella appresa a scuola nel caso di bambini di origine straniera:
 - ✦ L'educazione linguistica è compito dei docenti di tutte le discipline che operano insieme per dare a tutti gli allievi **l'opportunità di inserirsi adeguatamente nell'ambiente scolastico e nei percorsi di apprendimento**, avendo come primo obiettivo il possesso della lingua di scolarizzazione.
 - ✦ La nuova realtà delle classi multilingui richiede che i docenti siano preparati sia ad insegnare l'italiano come L2 sia a praticare nuovi approcci integrati e multidisciplinari.
 - **le lingue comunitarie** - inglese e francese (solo per la Scuola Secondaria di I grado):
 - ✦ **Il contatto con l'alterità linguistica e l'apprendimento di più lingue permette di porre le basi per la costruzione di conoscenze e facilita il confronto tra culture diverse.**
 - ✦ **La capacità di utilizzare più lingue garantisce la possibilità di strutturare strategie comunicative efficaci per capire e farsi capire.**
 - ✦ Nell'articolo 7 della Legge 107/2015 viene **auspicata l'introduzione graduale della metodologia CLIL in tutti i gradi e ordini di scuola**: ad esempio, l'integrazione di una lingua straniera nell'insegnamento di un'altra disciplina (CLIL/EMILE), può offrire occasioni di produttivi scambi tra insegnanti di lingua e specialisti delle diverse materie scolastiche. Questa cooperazione tende a favorire l'apprendimento e l'uso da parte degli alunni delle forme linguistiche necessarie all'acquisizione delle conoscenze.
- Vi rientrano tutti linguaggi, strumenti e procedure specifici attinenti alle Aree di apprendimento ed alle singole discipline e quelli attinenti all'Area delle competenze metacognitive, metodologiche e sociali.
- Vi concorre, in un processo di arricchimento comunicativo ed espressivo, la pluralità dei linguaggi non verbali

AREA LOGICO-MATEMATICA E SCIENTIFICA

- **Fornisce strumenti** per indagare e spiegare molti fenomeni del mondo che ci circonda, **favorendo un approccio razionale ai problemi che la realtà pone** sgombrando da pregiudizi, dogmatismi e false credenze e concorrendo alla **costruzione del pensiero logico e critico**. Dota gli allievi delle abilità di osservare, rilevare fenomeni, porre e porsi domande, costruire ipotesi, sperimentare e raccogliere dati, formulare ipotesi conclusive e verificarle.
- Vi rientrano tutti linguaggi, strumenti e procedure specifici attinenti alle discipline dell'Area di apprendimento e quelli attinenti all'Area delle competenze metacognitive, metodologiche e sociali.
- La legge 107/2015 e il decreto legislativo n. 62/2017 chiedono di sviluppare **attività legate al pensiero computazionale** intendendolo come approccio/ processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia.

AREA DELLE COMPETENZE METACOGNITIVE, METODOLOGICHE E SOCIALI

- Si tratta di tutte quelle **capacità “trasversali”**, **indispensabili alla vita e alla cittadinanza e necessarie per una corretta e proficua convivenza, senza le quali nessun altro apprendimento avrebbe valore e sostanza** : capacità di relazione, responsabilità, autonomia, di acquisire e organizzare il sapere, accesso consapevole e critico alle informazioni, capacità di scelta consapevole e decisione, capacità di problem solving, progettazione, pianificazione, organizzazione, intervento sulla realtà.
- Vi rientrano tutte le competenze metodologiche e sociali, più o meno specificamente, afferenti alle singole discipline e, talvolta, già in esse declinate.

AREA DELLA CONSAPEVOLEZZA E DELL’ESPRESSIONE CULTURALE

- L’area, che comprende Storia/Geografia/Religione/Arte/Musica/Educazione Fisica, contribuisce alla costruzione dell’identità sociale e culturale mediante:
 - **La ricostruzione di “quadri di civiltà”**: indagare come l’umanità, nel tempo e nello spazio, ha affrontato e risolto i problemi di convivenza, di organizzazione sociale, di approvvigionamento delle risorse, di difesa; l’interazione tra l’uomo e il proprio ambiente di vita, le scelte delle comunità, le migrazioni, i flussi di materie prime e di risorse; come in funzione di tali soluzioni ha sviluppato la cultura, l’economia, la tecnologia, le arti e la letteratura; l’analisi delle “strutture” politiche, economiche, sociali, culturali, religiose, tecnologiche, permette di rilevarne le costanti e le differenze nel tempo e nello spazio, di apprezzarne le evoluzioni, di comprendere meglio il presente e di pianificare le scelte future alla luce degli avvenimenti del passato.
 - **L’educazione al patrimonio culturale.**
 - **Lo sviluppo armonioso della personalità e la formazione di una persona e di un cittadino capace di esprimersi con modalità diverse, di fruire in modo consapevole dei beni artistici, ambientali e culturali, riconoscendone il valore per l’identità sociale e culturale e comprendendone la necessità della salvaguardia e della tutela.**
- Vi rientrano tutti linguaggi, strumenti e procedure specifici attinenti alle discipline dell’Area di apprendimento e quelli attinenti all’Area delle competenze metacognitive, metodologiche e sociali.

AREA DELLE COMPETENZE METACOGNITIVE, METODOLOGICHE E SOCIALI
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
IMPARARE AD IMPARARE

CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni Nazionali e nuovi scenari a cura del Comitato Scientifico Nazionale per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione – 22 febbraio 2018.		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	Manifestare curiosità e voglia di sperimentare ed interagire con le cose, l'ambiente, le persone ed essere progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti.	- Acquisire ed interpretare l'informazione. - Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. - Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.	

	SCUOLA DELL'INFANZIA	
COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE

MANIFESTARE CURIOSITÀ E VOGLIA DI SPERIMENTARE ED INTERAGIRE CON LE COSE, L'AMBIENTE, LE PERSONE ED ESSERE PROGRESSIVAMENTE CONSAPEVOLE DELLE PROPRIE RISORSE E DEI PROPRI LIMITI.	L'alunno è in grado di: - Affrontare con serenità ed entusiasmo esperienze nuove e di crescente complessità. - Mantenere impegno e curiosità durante la realizzazione di un'attività e di un progetto. - Motivare le proprie scelte collaborando con gli altri per raggiungere un obiettivo comune. - Chiedere e fornire aiuto . - Sviluppare l'attitudine a porre e a porsi domande. - Utilizzare gli errori come fonte di conoscenza. - Chiedere e fornire aiuto . - (Comincia ad) organizzare il proprio tempo e spazio in modo proficuo.		L'alunno conosce: - Punti deboli e di forza personali. - Regole sociali. - Prime strategie di ascolto e di attenzione. - Partecipazione e collaborazione. - Schemi, tabelle con simboli.	
	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA I GRADO	
COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE

ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE.	L'alunno è in grado di: - Ricavare informazioni da fonti diverse: testi, testimoni, reperti. - Utilizzare i dizionari e gli indici. - Leggere un testo e porsi domande su di esso. - Rispondere a domande su un testo o su un video. - Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze; distinguere informazioni principali e secondarie, esplicite ed implicite; compiere inferenze; compilare elenchi e liste; compilare ed organizzare le informazioni in semplici	L'alunno conosce: - Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti. - Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. - Strategie di memorizzazione - Strategie di studio - Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.	Lo studente è in grado di: - 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, testimonianze e reperti. - 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 partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe. - Utilizzare strategie di memorizzazione. - Collegare nuove informazioni ad	Lo studente conosce: - Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti. - Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. - Strategie di memorizzazione - Strategie di studio - Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.
	INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI; TRASFERIRE IN ALTRI CONTESTI.			

ORGANIZZARE IL PROPRIO APPRENDIMENTO, INDIVIDUANDO, SCEGLIENDO ED UTILIZZANDO VARIE FONTI E VARIE MODALITÀ DI INFORMAZIONE E DI FORMAZIONE (FORMALE ED INFORMALE), ANCHE IN FUNZIONE DEI TEMPI DISPONIBILI, DELLE PROPRIE STRATEGIE E DEL PROPRIO METODO DI STUDIO E DI LAVORO.	tabelle. - 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; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche ...). - Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. - Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. - Applicare semplici strategie di studio come: - lettura orientativa, informativa, estensiva,		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. - 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. - Applicare modalità e strategie di studio: - lettura orientativa, informativa, estensiva, analitica, riassuntiva, consultazione,	
---	--	--	---	--

	analitica, riassuntiva, consultazione, approfondita. - Tecniche per la stesura e la rielaborazione: sottolineare parole importanti; cogliere l'idea centrale; dividere testi in sequenza; costruire brevi mappe, schemi e sintesi. - Fasi della produzione scritta: ideazione, pianificazione, stesura, revisione. - Modalità dell'ascolto efficace. - Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere. - Organizzare i propri impegni in base all'orario settimanale		approfondita. - Tecniche per la stesura e la rielaborazione degli appunti: abbreviazioni, parole chiave, segni convenzionali, schemi, mappe, testi riassuntivi. - Fasi della produzione scritta: ideazione, pianificazione, stesura, revisione. - Modalità dell'ascolto efficace. - Riconoscere e descrivere alcune delle proprie modalità di apprendimento. - Regolare i propri percorsi di azione in base ai feedback interni/esterni. - 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.	

AREA DELLE COMPETENZE METACOGNITIVE, METODOLOGICHE E SOCIALI
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni Nazionali e nuovi scenari a cura del Comitato Scientifico Nazionale per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione – 22 febbraio 2018.		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	• Avere cura di sé e dell'ambiente utilizzando un sano e corretto stile di vita. • Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo;		• A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti e ruoli e sviluppare comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. • Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di

	comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle	dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle - Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dal diritto nazionale e internazionale. - Esprimere e manifestare convinzioni sui valori della democrazia e della cittadinanza. Avviarsi a prendere coscienza di sé come persona in grado di agire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.
	SCUOLA DELL'INFANZIA	
COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
ESSERE CONSAPEVOLE DI SÉ E DELL'APPARTENENZA AD UNA COMUNITÀ.	L'alunno è in grado di: - Riconoscere la propria identità e superare la dipendenza dall'adulto. - Esprimere bisogni, stati d'animo e sentimenti. - - Riconoscere di appartenere ad una famiglia e ad una comunità. - Riconoscere di essere soggetto con una storia personale e	L'alunno conosce: - Identità e caratteristiche personali. - La propria storia personale. - Tradizioni della famiglia e della comunità locale. - Usi e costumi del proprio territorio. - Regole per la sicurezza sociale e civica (a scuola, a casa,...). - Regole di educazione stradale e ambientale.

	familiare. - Conoscere le tradizioni familiari e locali e confrontarle con altre.			
SVILUPPARE MODALITÀ CONSAPEVOLI DI ESERCIZIO DELLA CONVIVENZA CIVILE, DI RISPETTO DELLE DIVERSITÀ, DI CONFRONTO RESPONSABILE E DI DIALOGO; COMPRENDERE IL SIGNIFICATO DELLE REGOLE PER LA CONVIVENZA SOCIALE E RISPETtarLE	L'alunno è in grado di: - Essere attivo e consapevole nelle attività. - Assumere incarichi di interesse collettivo e portarli a termine. - Partecipare alle conversazioni in modo pertinente e riferire le proprie ragioni. - Interagire e collaborare con i compagni per un fine comune. - Rispettare le regole condivise. - Cominciare a risolvere conflitti utilizzando un linguaggio adeguato. - Relazionarsi con tutti i compagni senza distinzione rispettando le diversità culturali, religiose e personali.		L'alunno conosce: - Regole di convivenza sociale. - Partecipazione e collaborazione costruttive. - Diritti e doveri. - Usi e costumi di altre culture. - La disabilità.	
	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA I GRADO	
COMPETENZE SPECIFICHE				

DI RIFERIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
A PARTIRE DALL'AMBITO SCOLASTICO, ASSUMERE RESPONSABILMENTE ATTEGGIAMENTI E RUOLI E SVILUPPARE COMPORTAMENTI DI PARTECIPAZIONE ATTIVA E COMUNITARIA.	L'alunno è in grado di: – Mettere in atto comportamenti appropriati ai diritti/doveri dello studente. – Partecipare attivamente alle attività programmate per la classe. – Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe. – Assumere incarichi, comportandosi secondo le regole condivise. – Manifestare il proprio punto di vista nelle varie situazioni. – Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. – Attivare relazioni di aiuto	L'alunno conosce: – Il significato dei concetti di diritto - dovere, di responsabilità, di identità, di libertà .	Lo studente è in grado di: – Mettere in atto comportamenti appropriati ai diritti/doveri dello studente. – Partecipare attivamente alle attività programmate per la classe. – Contribuire alla stesura del regolamento della classe e al rispetto di esso ed in generale alla vita della scuola. – Impegnarsi con rigore nello svolgere ruoli e compiti assunti in attività collettive e di rilievo sociale adeguati alle proprie capacità. – Prendere parte all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti. - Esprimere valutazioni critiche ed autocritiche contribuendo allo svolgimento di un compito di gruppo	Lo studente conosce: – Il significato dei concetti di: diritto/dovere, responsabilità/impegno, ruolo/funzione, compito/incarico, partecipazione/contributo, identità e appartenenza, bene personale e bene pubblico, libertà . - Dinamiche di gruppo e regole di convivenza e gestione della colettività.

	con i compagni. – Rispettare suppellettili e sussidi presenti nella scuola. – Comportarsi secondo i criteri stabiliti non solo nella scuola, ma anche nelle visite guidate, nelle uscite programmate, nelle varie attività extrascolastiche.		e di rilevanza collettiva. – Attivare relazioni di aiuto con i compagni. – Rispettare suppellettili e sussidi presenti nella scuola. – Comportarsi secondo i criteri stabiliti non solo nella scuola, ma anche nelle visite guidate, nelle uscite programmate, nelle varie attività extrascolastiche. – Comprendere il ruolo condizionante della pubblicità e delle mode e la conseguente necessità di non essere consumatore passivo e inconsapevole, utilizzando attitudini personali e strumenti acquisiti. – Analizzare gli aspetti caratterizzanti di una moda, cogliendone le relazioni con il tempo e gli effetti prodotti. – Identificare gli aspetti essenziali di un annuncio di lavoro o di un bando di concorso.	
	L'alunno è in grado di:	L'alunno conosce:	Lo studente è in grado di:	Lo studente conosce:

SVILUPPARE MODALITÀ CONSAPEVOLI DI ESERCIZIO DELLA CONVIVENZA CIVILE, DI RISPETTO DELLE DIVERSITÀ, DI CONFRONTO RESPONSABILE E DI DIALOGO; COMPRENDERE IL SIGNIFICATO DELLE REGOLE PER LA CONVIVENZA SOCIALE E RISPETTARLE.	– Essere consapevole delle regole che permettono il vivere in comune e le sa rispettare. – Mettere in atto comportamenti di autocontrollo. – Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, della famiglia, della comunità. – Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. – Discutere e rispettare le diversità etniche, culturali e religiose presenti nella classe e nella comunità di appartenenza. – Confrontarsi e dialogare senza pregiudizi con le tutte diversità.	– Il significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto. – Le caratteristiche delle diversità etniche, culturali e religiose. - La disabilità.	– Agire in contesti formali e informali rispettando le regole della convivenza civile, le differenze sociali, di genere, di provenienza. - Riconoscere il valore delle regole non come obbligo imposto, ma come necessità etica per l'individuo e funzionale per la società. - Vivere in modo consapevole la relazione con i coetanei e gli adulti, in un clima di rispetto, di dialogo, di cooperazione e partecipazione, agendo contro pregiudizi, discriminazioni, comportamenti di violenza. – Confrontarsi con gli altri utilizzando il metodo del dialogo e della tolleranza. – Cogliere le motivazioni dei comportamenti altrui, evitando stereotipi e pregiudizi. – Adattare i propri comportamenti ai diversi contesti in cui è attivo. – Discutere e rispettare le diversità etniche, culturali e religiose presenti	– La rilevanza delle dinamiche di: dialogo/confronto;rispetto/tolleranza; gestione dei conflitti. – Le caratteristiche delle diversità etniche, culturali e religiose. - La disabilità. <u>Possibili temi di vita su cui confrontarsi:</u> legalità; sicurezza personale e collettiva; servizio civile; volontariato e solidarietà; differenze di genere; dipendenze e tutela della salute; moda e costume.
---	--	--	--	---

			nella classe e nel territorio. – Operare riflessività critica nei confronti di sé e della comunità di appartenenza. - - Interagire con altre culture, diverse dalla propria, sviluppando una identità consapevole e aperta alla solidarietà e all’impegno per la pace. –Confrontarsi e dialogare senza pregiudizi con le tutte diversità.	
RICONOSCERE I MECCANISMI, I SISTEMI E LE ORGANIZZAZIONI CHE REGOLANO I RAPPORTI TRA I CITTADINI (ISTITUZIONI STATALI E CIVILI), A LIVELLO LOCALE E NAZIONALE, E I PRINCIPI CHE COSTITUISCONO IL FONDAMENTO ETICO DELLE SOCIETÀ (EQUITÀ, LIBERTÀ, COESIONE SOCIALE), SANCITI DAL DIRITTO NAZIONALE E INTERNAZIONALE.	L'alunno è in grado di: – Comprendere che gli individui appartengono alla società e che anche i bambini ne fanno parte (cfr. Dichiarazione dei diritti). – Comprendere di appartenere alle “formazioni sociali” come la famiglia, la scuola, la comunità paese, i gruppi sportivi. – Sviluppa la consapevolezza del significato sociale di tale appartenenza.	L'alunno conosce: – Il significato di “gruppo” e di “comunità”. – Il significato di essere “cittadino”. – Il significato dell’essere cittadini del mondo. – La differenza fra “comunità” e “società”. – La struttura e le funzioni degli organi collegiali della scuola. – La “struttura” del Comune e	Lo studente è in grado di: – Acquisire gradualmente la consapevolezza dell’essere cittadino della realtà locale, nazionale, europea e mondiale. – Comprendere la natura, gli scopi e l’attività delle istituzioni pubbliche (Comune, Provincia, Regione, Stato). – Ricostruire le tappe dell’unificazione europea e le modalità di governo dell’Europa. – Analizzare e riconoscere la specificità delle diverse tipologie statali.	Lo studente conosce: – Forme di organizzazione del territorio. – Documenti e ordinamenti relativi all’ambito locale (provinciale e regionale), nazionale, internazionale. – La divisione dei poteri. – Concetti di diritto, norme giuridiche e codici. – Istituzioni statali. – Istituzioni civili. – Struttura e funzioni degli organi

	– Manifestare, attraverso comportamenti, di aver preso coscienza del significato di appartenere ad un gruppo e di partecipare alla vita ed alle attività del gruppo. – Riconoscere alcune “regole” delle formazioni sociali: i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi (Scuola ed Organi collegiali, Comune, Stato)	dello Stato. – Alcuni principi fondamentali presenti nella Costituzione. – Alcuni articoli della Dichiarazione dei diritti del fanciullo. - Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell’ambiente vicini all’esperienza: ONU, UNICEF, WWF....	– Riconoscere le espressioni di volontà degli organi collegiali della scuola. – Comprendere la funzione regolatrice delle norme a favore dell’esercizio dei diritti di ciascun cittadino. – Riconoscere gli elementi identificativi di una norma e la sua struttura. – Cogliere alcuni principi fondamentali della Costituzione italiana e verificarli in momenti e temi della vita quotidiana. – Identificare i principali organismi di cooperazione su scala locale, nazionale, ed internazionale, governativi e non governativi. – Comprendere il ruolo della tassazione per il funzionamento dello stato e la vita della collettività. – Acquisire una progressiva consapevolezza e maturare idee e convinzioni su questioni decisive per la comunità locale, nazionale e	collegiali della scuola. - Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell’ambiente vicini all’esperienza: ONU, UNICEF, WWF.... – Sistema elettorale e partecipazione democratica. – Il concetto di cittadinanza: diritti e doveri. – I principi civici (fondamenti etici delle società): equità, libertà, coesione sociale. – Il rispetto della convivenza e della legalità. – Caratteristiche dell’informazione nella società contemporanea e mezzi di informazione.
--	---	--	---	---

			internazionale. – Comprendere il ruolo fondamentale dell'informazione nello sviluppo di una visione personale del mondo e della formazione dell'opinione pubblica. – Distinguere all'interno dei mass media le varie modalità di informazione, cogliendo le differenze fra carta stampata, canale radiotelevisivo, Internet.	
ESPRIMERE E MANIFESTARE CONVINZIONI SUI VALORI DELLA DEMOCRAZIA E DELLA CITTADINANZA. AVVIARSI A PRENDERE COSCIENZA DI SÉ COME PERSONA IN GRADO DI AGIRE SULLA REALTÀ APPORTANDO UN PROPRIO ORIGINALE E POSITIVO CONTRIBUTO.	L'alunno è in grado di: – Comprendere il valore della democrazia attraverso l'esperienza vissuta in classe. – Mediante esperienze di partecipazione democratica all'interno della classe, comprendere il bisogno di darsi delle regole condivise. – Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva. – Riconoscere il ruolo delle strutture e dei servizi sul	L'alunno conosce: – Le diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola. – Alcune strutture presenti sul territorio, atte a offrire dei servizi utili alla cittadinanza.	Lo studente è in grado di: – Riconoscere i luoghi e gli spazi dove si esercitano i principi e i valori della vita democratica. – Sperimentare il metodo democratico nella quotidiana esperienza di scuola. – (e disponibile a) partecipare ad attività promosse da associazioni culturali, sociali, umanitarie del territorio, offrendo un proprio contributo, sviluppando capacità relazionali e valorizzando attitudini personali.	Lo studente conosce: – Forme diverse della democrazia e sua evoluzione nel tempo. – Percorsi di acquisizione e di esercizio di diritti fondamentali (suffragio universale, minoranze, immigrati, pari opportunità, istruzione, salute...). – Il significato del concetto di cittadinanza attiva.

	territorio e interagire con essi. – Prendere atto che la partecipazione a gruppi sportivi, musicali, associazioni, potenzia la capacità relazionale. – Approfondire il concetto di democrazia attraverso l'analisi di alcuni articoli della Costituzione italiana. – Mettere in relazione le regole stabilite all'interno della classe e alcuni articoli della Costituzione.		– Contribuire alla formulazione di proposte per migliorare alcuni aspetti dell'attività scolastica e delle associazioni e gruppi da lui frequentati. – Elaborare un'idea precisa del ruolo della democrazia come opportunità per la crescita di ciascuno e lo sviluppo della società cogliendone anche i limiti e/o i momenti critici. – Individuare i fattori che favoriscono o ostacolano la partecipazione dei cittadini alla vita politica. – Utilizzare gli strumenti adeguati per costruire una propria opinione su un tema di attualità. – Ricavare dall'esperienza di testimoni privilegiati elementi per interpretare il significato della convivenza civile. - Formarsi opinioni più precise (anche ai fini di un intervento personale) su questioni a diversa scala spaziale ricorrendo agli strumenti disponibili.	

AREA DELLE COMPETENZE METACOGNITIVE, METODOLOGICHE E SOCIALI COMPETENZA
CHIAVE EUROPEA SPIRITO DI INIZIATIVA

CAMPI DI ESPERIENZA/DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Fonti di legittimazione:	☐ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 ☐ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 ☐ Indicazioni Nazionali e nuovi scenari a cura del Comitato Scientifico Nazionale per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione – 22 febbraio 2018.		
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	• Rafforzare l'autostima e l'autonomia diventando sempre più conscio delle proprie capacità e possibilità. • Dimostrare originalità e spirito di iniziativa nella realizzazione di semplici progetti.	• Assumere e portare a termine compiti e iniziative, valutare alternative, prendere decisioni. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro, realizzare semplici progetti, trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza adottando strategie di problem solving.	

	SCUOLA DELL'INFANZIA	
COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE

RAFFORZARE L'AUTOSTIMA E L'AUTONOMIA DIVENTANDO SEMPRE PIÙ CONSCIO DELLE PROPRIE CAPACITÀ E POSSIBILITÀ. DIMOSTRARE ORIGINALITÀ E SPIRITO DI INIZIATIVA NELLA REALIZZAZIONE DI SEMPLICI PROGETTI.	L'alunno è in grado di: - Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri confrontandosi con adulti e pari. - Portare a termine consegne - Formulare ipotesi e cercare soluzioni. - Diventare promotore di iniziative nel gioco e nelle attività. - Accettare le frustrazioni, affrontare le difficoltà, dare e chiedere aiuto.		L'alunno conosce: - Ruoli, rispetto e differenze. - Collaborazione e disponibilità con adulti e pari. - Regole di convivenza sociale. - Organizzazione del tempo e dello spazio nel gioco e nell'attività.	
	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA I GRADO	
COMPETENZE SPECIFICHE				
DI RIFERIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE

ASSUMERE E PORTARE A TERMINE COMPITI E INIZIATIVE, VALUTARE ALTERNATIVE, PRENDERE DECISIONI. PIANIFICARE E ORGANIZZARE IL PROPRIO LAVORO, REALIZZARE SEMPLICI PROGETTI, TROVARE SOLUZIONI NUOVE A PROBLEMI DI ESPERIENZA ADOTTANDO STRATEGIE DI PROBLEM SOLVING.	L'alunno è in grado di: - Assumere gli impegni affidatigli e portarli a termine con diligenza e responsabilità. - Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. - Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. - Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. - Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. - Applicare la soluzione e	L'alunno conosce: - Regole della discussione. - - I ruoli e la loro funzione. - Fasi del problem solving. - Modalità e strumenti per la decisione: decisione riflessiva, tabelle dei pro e dei contro, decisione collettiva, - Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). - Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.	Lo studente è in grado di: - Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro scolastico. - Valutare aspetti positivi e negativi di scelte diverse, rischi, opportunità e possibili conseguenze. - - Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte. - Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui. - Nell'ambito personale e del lavoro, pianificare azioni individuando le priorità e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi alle azioni non soddisfacenti. - Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e	Lo studente conosce: - Regole della discussione. - I ruoli e la loro funzione. - Fasi del problem solving. - Le fasi di una procedura. - Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci, diagrammi di flusso. - Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagrammi di Ishikawa; tabelle multicriteriali. - Modalità di decisione riflessiva. - Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva. - Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.
--	---	---	--	---

	commentare i risultati - Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. - Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. - Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. - Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. - Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc.. - Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. - Collocare i propri impegni		indicare ipotesi di soluzione plausibili. - Suggestire percorsi di correzione o miglioramento. - Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili. - Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza. - Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità. - Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi, distribuendole nel tempo, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie e indicando quelle mancanti. - Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti. - Organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite, open day) in gruppo	
--	--	--	---	--

	nel calendario giornaliero e settimanale.		e con l'aiuto degli insegnanti. - Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse.	

CURRICOLO VERTICALE E CONTINUITÀ FORMATIVA

Il curricolo “verticale” garantisce e favorisce:

- **Continuità formativa:** la progressione definita traccia un percorso lineare e in crescendo che consente la saldatura tra Scuola dell’Infanzia, Scuola Primaria e Scuola Secondaria di primo grado procedendo da un’impostazione didattica, prevalentemente indiretta, per campi di esperienza, ad una per aree di apprendimento e discipline, intese come “chiavi di lettura della realtà”, con attività progressivamente sempre più strutturate e dirette e una sempre più rilevante funzione di accompagnamento, sollecitazione, orientamento alla messa a fuoco di interessi, attitudini ed impegni personali anche in riferimento alle successive scelte d’istruzione e di vita.
- **Azioni di accompagnamento e di supporto formativo agli alunni più deboli** consentendo un’acquisizione delle conoscenze e delle abilità, e l’eventuale loro recupero, più disteso nel tempo e più rispettoso dei ritmi di apprendimento degli studenti.

In accordo tra i tre segmenti scolastici dell’Istituto si è proceduto alla definizione delle competenze/conoscenze/abilità di raccordo ed approfondimento ritenuti di particolare rilevanza, in termini di spendibilità, al momento dell’ingresso nel primo anno di passaggio al grado successivo.

RACCOMANDAZIONI PER LA CONTINUITÀ PUNTI DI ATTENZIONE DA CURARE NEL PASSAGGIO TRA SEGMENTI DEL PRIMO CICLO	
AREA DELLA COMPETENZA LINGUISTICA	
PASSAGGIO SCUOLA DELL’INFANZIA/SCUOLA PRIMARIA	PASSAGGIO SCUOLA PRIMARIA/SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<u>LINGUA ITALIANA</u> • Attivare capacità di ascolto e di attenzione adeguati. • Usare correttamente le parole per esprimere bisogni, pensieri, sentimenti, semplici fatti. • Potenziare le capacità metafonologiche con esercizi mirati. • Sostenere elaborazioni spontanee del sistema di scrittura. • Sviluppare la coordinazione oculo – manuale. • Promuovere la corretta impugnatura degli strumenti grafici. • Promuovere la giusta direzionalità grafica. • Proporre pregrafismi funzionali alle diverse “famiglie del corsivo”.	<u>LINGUA ITALIANA</u> • Partecipare a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni ed insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. • Ascoltare e comprendere testi (da varie fonti) cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. • Leggere con espressività ed intonazione diverse tipologie testuali in prosa ed in versi.

	• Individuare nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e sintetizzarle anche in funzione dell'esposizione orale. • Scrivere semplici testi, di vario tipo, corretti nell'ortografia legati all'esperienza personale e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre. • Possedere alcune strategie di studio.
LINGUA INGLESE • Possedere un primo semplice bagaglio lessicale. • Essere ben predisposto verso la L2.	LINGUA INGLESE • Comprendere brevi messaggi orali relativi a situazioni familiari. • Comunicare in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. • Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale. • Comprendere semplici messaggi scritti, anche in forma testuale, relativi a situazioni familiari.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	
PASSAGGIO SCUOLA DELL'INFANZIA/SCUOLA PRIMARIA	PASSAGGIO SCUOLA PRIMARIA/SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Acquisire capacità di confronto, selezione e classificazione. Saper raggruppare, ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi e identificarne alcune proprietà. Avvicinarsi alle quantità/numero attraverso attività ludiche. Individuare le posizioni degli oggetti e le forme nello spazio. Sviluppare capacità di orientamento e seguire istruzioni date mediante uso dei concetti topologici. Conoscere il proprio corpo, gli organismi viventi e i cambiamenti che subiscono.	MATEMATICA Leggere, scrivere, confrontare numeri e rappresentarli sulla semiretta orientata. Saper eseguire le quattro operazioni fondamentali. Semplici operazioni mentali con numeri naturali e razionali e verbalizzazione delle procedure di calcolo. Disegnare e descrivere figure geometriche. Comprendere il testo di un problema, ragionare sulle richieste, individuare sequenze logiche di soluzione. Leggere e interpretare grafici e tabelle. Si raccomanda particolare attenzione ai concetti di numero, frazione e all'uso di riga e compasso. SCIENZE E TECNOLOGIA

	• Sviluppare atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che stimolino a cercare spiegazioni di quello che succede intorno. • Avere consapevolezza della struttura del proprio corpo nei suoi diversi organi e apparati, conoscerne il funzionamento e avere cura della propria salute. • Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi. • Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
AREA DELLA CONSAPEVOLEZZA E DELL'ESPRESSIONE CULTURALE	
PASSAGGIO SCUOLA DELL'INFANZIA/SCUOLA PRIMARIA	PASSAGGIO SCUOLA PRIMARIA/SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
▪ Saper riferire correttamente eventi del presente e del passato. • Lavorare sulle sequenze temporali. • Conoscere le posizioni degli oggetti e delle persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro – sopra/sotto – destra/sinistra ed seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. • Interiorizzare e precisare lo schema corporeo e saperlo rappresentare. • Lavorare con le sequenze cromatiche. • Esprimersi con l'espressione grafico-pittorico-plastica. • Comunicare con il linguaggio mimico-gestuale • Saper riprodurre intonazione e ritmo di brani musicali e filastrocche. • Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità • Interiorizzare gradualmente una nuova gestione del tempo e dello spazio ▪ Saper condividere momenti di gioco e di attività ▪ Riconoscere le regole della convivenza civile.	• Comprendere i testi storici proposti, individuarne le caratteristiche e saper raccontare i fatti studiati. • Riconoscere elementi significativi del passato del proprio ambiente di vita e i quadri storico-sociali delle grandi civiltà del passato. • Orientarsi nello spazio circostante e sulle carte geografiche attraverso punti di riferimento topologici e punti cardinali. • Rendersi conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale costituito da elementi fisici e antropici in connessione tra loro. • Ricavare informazioni storiche e geografiche da una pluralità di fonti.

CURRICOLO E UNITARIETÀ DELL'AZIONE DIDATTICA: PROGETTAZIONE E VALUTAZIONE

È utile intanto richiamare il rapporto molto stretto esistente tra progettazione, azione didattica e valutazione: la pratica didattica, in quanto azione intenzionale, se non vuole rischiare la deriva, presuppone una progettazione cui deve essere coerente; la valutazione, a sua volta, per essere valida e credibile deve risultare aderente all'azione didattica svolta in quanto ogni docente può valutare solo ciò che con ogni sforzo ha cercato di sviluppare e promuovere negli alunni.

Nel momento in cui si dovranno accertare e certificare le competenze, necessariamente si dovrà fare riferimento a quanto prima progettato e poi svolto in classe. L'unitarietà e l'integrazione dell'azione didattica dei singoli è garantita dalla condivisione, da parte del Collegio, dei Consigli di sezione/intersezione, classe/interclasse e dei Dipartimenti, di:

- **Obiettivi strategici** da perseguire in relazione alle richieste formative della società e del territorio, della classe e del singolo.
- **Valenza e significati attribuiti alla terminologia della documentazione elaborata**, frutto dello studio e del confronto tra gruppi di ricerca e lavoro formali e informali.
- **Collaborazione continua tra i docenti, un forte clima di collegialità e di responsabilità.**
- **Unitarietà delle culture, delle pratiche progettuali e didattiche, delle modalità di verifica e valutazione** concretizzate in
 - Programmazioni annuali per classi parallele.
 - Unità di Apprendimento disciplinari e multidisciplinari.
 - Compiti di realtà significativi.
 - Prove oggettive e Rubriche Valutative comuni per classi parallele.

- **Documentazione e socializzazione di buone pratiche** funzionali alla trasferibilità ad altre classi, alla capitalizzazione per gli anni successivi, alla razionalizzazione delle risorse, alla costruzione progressiva ed intenzionale di pratiche di Istituto.



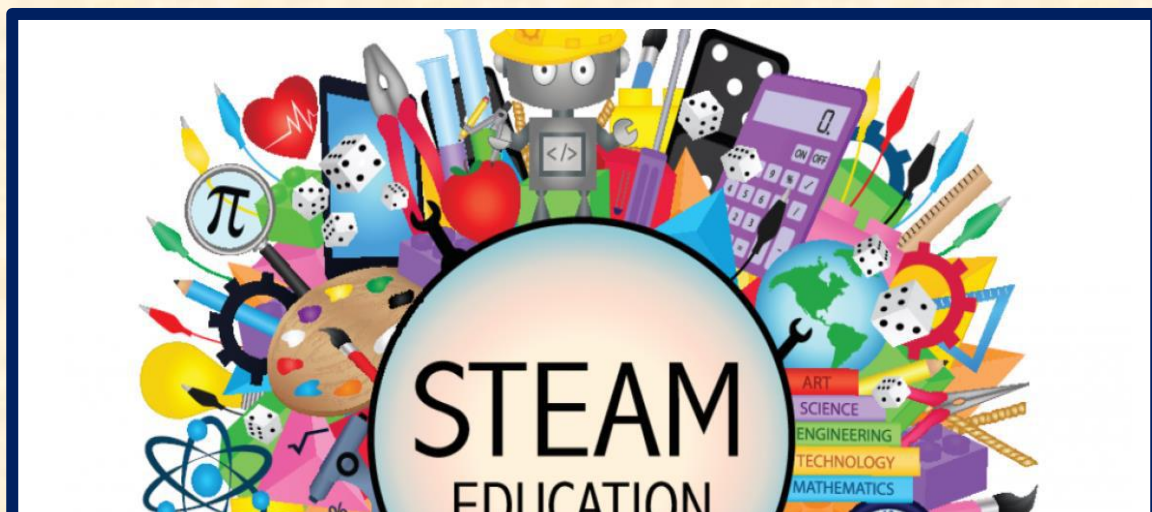
Istituto Comprensivo

di Grazzanise

☞ Via Montevergine 58, 81046 Grazzanise (CE)

CURRICOLO VERTICALE *STEAM*

A. S. 2022/23



L'approccio STEAM per l'apprendimento e l'insegnamento collega le discipline STEM e altri settori di studio. Promuove competenze trasversali, quali le competenze digitali, il pensiero critico, la capacità di risolvere problemi, la gestione e lo spirito imprenditoriale.

Promuove, inoltre, la cooperazione con partner non accademici e risponde alle sfide economiche, ambientali, politiche e sociali.

L'approccio STEAM incoraggia la combinazione di conoscenze necessarie nel mondo reale e della curiosità naturale.

STEM è l'acronimo che si riferisce alle discipline scientifiche: *Science, Technology, Engineering, Mathematics*.

Quando si parla di STEM, però, non ci si riferisce alle singole aree o discipline tematiche, ma piuttosto a un sistema didattico integrato e a una serie di metodologie didattico-educative fondate su una visione pluridisciplinare basata su un approccio esperienziale, cooperativo, informale, inclusivo, accattivante e con lo studente sempre al centro del proprio apprendimento.

Le STEM, infatti, sono intese come la visione di un sistema educativo coinvolgente, moderno, flessibile e orientato a crescere, formare e preparare individui capaci di gestire il proprio futuro. Alla base delle STEM c'è la ricerca, la curiosità, la consapevolezza formativa dell'errore, la voglia e la possibilità di dare spazio alla creatività e alle proprie passioni per creare materialmente e virtualmente prototipi, modelli, strumenti e dare forma e vita alle proprie idee.

Negli ultimi anni al tradizionale acronimo STEM si è aggiunta la A di *Arts*, passando da **STEM** a **STEAM**. Aggiungere l'arte alle discipline di carattere prettamente scientifico vuol dire soprattutto adottare un approccio interdisciplinare ancor più evidente. Nell'approccio STEAM gli studenti sono incoraggiati ad assumere un atteggiamento sperimentale, ricorrendo all'immaginazione e alla creatività per creare connessioni fra le idee.

LE DISCIPLINE STEM NEL CONTESTO EUROPEO

A livello europeo, il sostegno allo sviluppo delle competenze negli ambiti STEM ha trovato espressione nella Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 2018. Rispetto alla precedente formulazione del 2006, la nuova Raccomandazione ha previsto tra le otto competenze, la competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Con specifico riguardo ai contesti di apprendimento, viene ribadito che “metodi di apprendimento sperimentali, l'apprendimento basato sul lavoro e su metodi scientifici in scienza, tecnologia, ingegneria e matematica (STEM) possono promuovere lo sviluppo di varie competenze”.

Più in generale, la Commissione europea promuove, a partire dall'istruzione terziaria, l'evoluzione dell'idea STEM in STEAM (dove A identifica l'Arte e, di conseguenza, le discipline umanistiche) come “un insieme multidisciplinare di approcci all'istruzione che rimuove le barriere tradizionali tra materie e discipline per collegare l'educazione STEM e ICT (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) con le arti, le scienze umane e sociali”. Il Parlamento europeo con la Risoluzione del 10 giugno 2021 ha introdotto specifiche proposte per la promozione della parità tra donne e uomini in materia di istruzione e occupazione nel campo della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (STEM).

In questa prospettiva si pone anche il Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027 – Ripensare l'istruzione e la formazione per l'era digitale, secondo il quale “l'approccio STEAM per l'apprendimento e l'insegnamento collega le discipline STEM e altri settori di studio. Promuove competenze trasversali quali le competenze digitali, il pensiero critico, la capacità di risolvere problemi, la gestione e lo spirito imprenditoriale.

Promuove inoltre la cooperazione con partner non accademici e risponde alle sfide economiche, ambientali, politiche e sociali. L'approccio STEAM incoraggia la combinazione di conoscenze necessarie nel mondo reale e della curiosità naturale”.

L'IMPORTANZA STRATEGICA DELL'INSEGNAMENTO DELLE MATERIE STEM PER LO SVILUPPO SOCIALE.

Il futuro dell'industria e dell'economia si basa sulla creatività digitale, sullo sviluppo di tecnologie sempre nuove che offrano soluzioni nei molteplici campi. Le STEM rappresentano gli argomenti chiave di una *education* che guarda avanti, orientata a crescere individui capaci di competere, reagire e gestire il futuro, occupando posizioni lavorative emergenti ed orientate alle nuove tecnologie.

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

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

LE DISCIPLINE STEM NEGLI ORDINAMENTI E NEI CURRICOLI ITALIANI

Il curriculum italiano riferito ai vari gradi di istruzione non presenta specifici riferimenti alle STEM nel loro complesso, essendo matematica, scienze, tecnologia e, ove prevista, ingegneria, affidate spesso a docenti appartenenti a diverse classi di concorso. Con particolare riferimento al secondo ciclo, i curricula sono differenziati a seconda degli indirizzi di studio e possono prevedere, anche tra le discipline fondanti, diversi livelli di approfondimento delle discipline scientifiche.

Ferma restando la valutazione delle competenze logico-matematiche con prova scritta nell'esame di Stato conclusivo del primo ciclo di istruzione e delle competenze di matematica, informatica o tecnologia con seconda prova scritta nazionale in taluni indirizzi di scuola secondaria di secondo grado, le uniche competenze riferite alle discipline STEM rilevate con prove standardizzate a livello nazionale riguardano la matematica.

Dagli esiti delle prove Invalsi svolte nell'anno scolastico 2021/2022¹² dopo il lungo periodo pandemico emerge che le difficoltà nell'apprendimento in matematica, già evidenziate negli anni precedenti, divengono ancora più preoccupanti se si considerano le differenze territoriali, di origine sociale e anche di genere. Inoltre, tali differenze si acuiscono al crescere del grado scolastico, venendo meno l'effetto perequativo della scuola.

Tuttavia, è evidente lo sforzo che, attraverso il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), i progetti PON finanziati con i fondi strutturali europei e, più recentemente il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), nell'ambito del quale è stato anche adottato il Piano "Scuola 4.0", è stato compiuto e si sta compiendo per incentivare la diffusione di metodologie didattiche innovative basate sul problem solving, sulla risoluzione di problemi reali, sulla interconnessione dei contenuti per lo sviluppo di competenze matematico-scientifico-tecnologiche.

LE DISCIPLINE STEM NEL PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

La Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea sul programma nazionale di riforma 2020 dell'Italia (COM(2020) 512 final) ha richiesto al nostro Paese di investire nell'apprendimento a distanza, nonché nell'infrastruttura e nelle competenze digitali di educatori e discenti, anche

rafforzando i percorsi didattici relativi alle discipline STEM. In risposta a tale Raccomandazione, il PNRR ha previsto una specifica linea di investimento, denominata “Nuove competenze e nuovi linguaggi” (Missione 4, Componente 1, Investimento 3.1), cui è correlata l’adozione di specifiche norme di legislazione primaria, introdotte dall’articolo 1, commi 552-553, della legge n. 197 del 2022. La misura promuove l’integrazione, all’interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, secondo un approccio di piena interdisciplinarietà e garantendo pari opportunità nell’accesso alle carriere STEM, in tutte le scuole. Per il PNRR “l’intervento sulle discipline STEM - comprensive anche dell’introduzione alle neuroscienze - agisce su un nuovo paradigma educativo trasversale di carattere metodologico”.

Per sostenere lo sviluppo delle competenze STEM, il PNRR investe importanti risorse sia per rafforzare l’educazione e la formazione degli alunni e degli studenti¹³ sia per la formazione dei docenti¹⁴, a favore di tutte le istituzioni scolastiche. La linea di investimento “Scuola 4.0” e il relativo “Piano Scuola 4.0” hanno definito specifiche misure per la creazione di ambienti innovativi per la didattica delle STEM, in linea con le ricerche e le raccomandazioni dell’OCSE, e di laboratori per le professioni digitali del futuro.

Le azioni didattiche e formative, finanziate con le risorse dell’investimento “Nuove competenze e nuovi linguaggi”, sono finalizzate al rafforzamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione da parte degli studenti in tutti i cicli scolastici, con particolare attenzione al superamento dei divari di genere nell’accesso alle carriere STEM e possono ricomprendere, a titolo esemplificativo e non esaustivo, lo svolgimento di percorsi formativi di tipo laboratoriale e attività di orientamento sulle STEM, la creazione di reti di scuole e di alleanze educative per la promozione dello studio delle discipline STEM e delle competenze digitali. Inoltre, i finanziamenti contribuiscono allo sviluppo di una didattica innovativa, alla condivisione di buone pratiche, alla realizzazione di iniziative, anche extrascolastiche, per gli alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado volte a stimolare l’apprendimento delle discipline STEM e digitali. Infine, possono essere promosse azioni di informazione, sensibilizzazione e formazione rivolte alle famiglie, in particolare in occasione della celebrazione nelle istituzioni scolastiche della Giornata internazionale delle donne e delle ragazze nella scienza, per incoraggiare la partecipazione ai percorsi di studio nelle discipline STEM, principalmente delle alunne e delle studentesse, superando gli stereotipi di genere¹⁵. Con le risorse PNRR per la formazione dei docenti, le

istituzioni scolastiche hanno la possibilità di organizzare percorsi formativi sull'utilizzo delle metodologie didattiche innovative per l'apprendimento delle STEM, in linea con le scelte operate all'interno del piano triennale per l'offerta formativa e del proprio curriculum, anche basate su percorsi "immersivi", centrati su simulazioni in spazi laboratoriali innovativi.

La piattaforma "Scuola Futura"¹⁶ realizzata dal PNRR contiene il catalogo - in continuo e costante aggiornamento - dell'offerta formativa dei poli nazionali e territoriali e dei nodi formativi per la formazione del personale scolastico, individuati nelle singole scuole, con la possibilità di iscriversi e frequentare numerosi percorsi specificamente dedicati anche alle STEM e alle STEAM.

Il quadro normativo e i documenti di riferimento per il curricolo e la valutazione delle competenze digitali

18 dicembre 2006 Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 2006/962/CE, relativa alle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente

22 agosto 2007 D.M. n. 139, relativo alle Competenze di base a conclusione dell'obbligo di istruzione (Assi culturali) e alle Competenze chiave di cittadinanza da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria

16 novembre 2012 Decreto Ministeriale n. 254, relativo alle Indicazioni nazionali curricolo scuola infanzia e primo ciclo

13 luglio 2015 LEGGE n. 107 - La buona Scuola Obiettivi formativi prioritari - art. 1, comma 7. lett. h) Obiettivi del Piano nazionale scuola digitale - art. 1, comma 58.

25 settembre 2015 Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, documento in cui l'ONU ha enunciato i 17 obiettivi per lo sviluppo sostenibile, in particolare l'obiettivo n. 4, Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti

27 ottobre 2015 Decreto Ministeriale n. 851, relativo al [Piano Nazionale Scuola Digitale](#) - Documento di indirizzo de "La Buona Scuola" *Ambito di lavoro: Le competenze degli studenti (Azioni #14 - #15 - #16 - #17 - #18)*

13 aprile 2017 Decreto Legislativo n. 62 - Norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di stato

22 maggio 2017 La nuova Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea (2017/C 189/03) sul [quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente](#)

10 ottobre 2017 Nota MIUR prot. n. 1865 - Indicazioni in merito a [valutazione, certificazione delle competenze](#) ed Esame di Stato nelle scuole del primo ciclo di istruzione

gennaio 2018 MIUR - [Sillabo di Educazione Civica Digitale](#) ad integrazione delle Indicazioni Nazionali

1 marzo 2018 Nota MIUR n.3645 - Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari - Documento del Comitato Scientifico Nazionale per una nuova chiave di lettura delle Indicazioni 2012

22 maggio 2018 Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 9009/18/CE relativa alle [competenze chiave per l'apprendimento permanente](#), che sostituisce quella del 2006

17 marzo 2020 Nota MIUR prot. 388 - Emergenza sanitaria da nuovo Coronavirus. Prime indicazioni operative per le attività didattiche a distanza.

22 marzo 2023 DigComp 2.2 - Framework delle competenze digitali 2.2 cfr. [DigComp 1.0](#) (2015), [DigComp 2.0](#) (2016), [DigComp 2.1](#) (2017)

STEAM

NUCLEO FONDANTE Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Conoscenze – Abilità	Contenuti	Metodologie e Strumenti	Possibili rapporti interdisciplinari
INFANZIA				
CODING				
ORIENTEERING				
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come: avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ect; segue correttamente un percorso.	Conoscere il territorio circostante	• Attività in palestra e in ambiente outdoor • Giochi di esplorazione dell'ambiente	Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.	CAMPI DI ESPERIENZA: • <i>Il sé e l'altro.</i> • <i>Il corpo e il movimento.</i>
DIGITAL STORYTELLING				

• Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • 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 dalle tecnologie.	Produrre illustrazioni, cartelloni virtuali e non, ebook, foto, ...	Possibilità di uso di apps per raccontare (Ebook Creator), presentare contenuti (Padlet, editor video).	Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA
--	---	---	--	-----------------------------

PRIMARIA				
CODING E TINKERING				
Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	• Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto ascacchiera, realizzare e muovere giocattoli/oggetti sulla scacchiera. • Realizzare attività di programmazione "PixelArt". • Leggere, creare uncodice ed eseguirlo (anche attraverso piattaforme online come "Programma il futuro" e "Scratch Jr" o similari). • Realizzare attività dirobotica educativa	Uso del tappeto a scacchiera e delle carte <i>CodyRoby</i> o similari per muovere giocattoli/oggetti • Progettazione e realizzazione di percorsi per robot (<i>Bee Bot</i>, <i>Lego</i>) • Progettazione e realizzazione di contenuti digitali con Scratch Jr e Scratch	Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online.	Geografia Inglese Matematica

ORIENTEERING				
• Utilizza il linguaggio della geografia per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie)	Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente circostante. • Leggere una cartina • Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale • Usare della bussola • Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo	Attività in palestra e in ambiente outdoor • Progettazione di percorsi per orientarsi e per • conoscere l'ambiente • circostante • Giochi di esplorazione dell'ambiente (bussola anche digitale) • Progettazione e realizzazione di cartine e percorsi (<i>Google Earth</i>)	Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.	<i>Geografia</i> <i>Inglese</i> <i>Educazione Fisica</i>
DIGITAL STORYTELLING				
• Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando	Produrre illustrazioni, slides, cartelloni virtuali, Ebook, filmati, foto, infografiche.	Uso di Apps per documentare, illustrare ambienti e territori, raccontare (Ebook Creator), presentare contenuti (Padlet, Google Presentazioni, Genially, Editor Video), informare (Canva), disegnare (tavola grafica, Google Art	Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online.	<i>Tutte le discipline</i>

elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.		and Culture).		
LABORATORI SCIENTIFICI				
• Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni. • 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. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un	• Conoscere le varie forme di inquinamento • Conoscere le strategie di riuso e il riciclo. • Conoscere le strategie per salvaguardare l'ambiente (risparmio energetico) • Conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione.	• La raccolta differenziata • Le energie rinnovabili • I materiali rinnovabili	<i>Problem solving,</i> <i>cooperative learning,</i> <i>peer teaching,</i> <i>brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online)</i>	<i>Educazione Fisica</i> <i>Geografia</i> <i>Storia</i> <i>Scienze</i>

linguaggio appropriato. • Trova da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.				
---	--	--	--	--

SECONDARIA				
CODING E TINKERING				
<i>Risolvere e porsi problemi</i>	Risolvere situazioni problematiche a partire da dati e costruzione di semplici modelli; riconoscere il carattere problematico di un lavoro assegnato, individuando l'obiettivo e le risorse necessarie per raggiungerlo; collegare le risorse all'obiettivo, scegliendo opportunamente le azioni da compiere (Coding)	Programmazione di robot al fine di fargli superare percorsi ad ostacoli.	Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing. Utilizzo di computer, robot e materiale di facile reperibilità per allestire percorsi.	<i>Matematica</i> <i>Tecnologia</i>
<i>Reale e Virtuale</i>	Rappresentare oggetti e spazi tridimensionali con l'uso di software specifici, anche per finalità di visualizzazione e making.	Esplorazione delle interconnessioni fra i mondi reale e virtuale attraverso la creazione di modelli e ambienti tridimensionali, Esplorazione delle interconnessioni fra i mondi	Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing. Utilizzo di computer e altre apparecchiature	<i>Tecnologia</i>

		reale e virtuale, attraverso la creazione di modelli e ambienti tridimensionali, anche utilizzando apparecchiature specifiche (stampanti 3D)	informatiche.	
DIGITAL STORYTELLING				
Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	• Ricercare • Organizzare • Illustrare • Presentare	Creazione di elaborati digitali per comunicare le proprie idee e presentare il proprio lavoro, utilizzando software di <i>office automation</i> e grafica digitale (tavolette)	Didattica laboratoriale, peer teaching, learning bydoing. Utilizzo di computer e altre apparecchiature informatiche.	<i>Tutte le discipline</i>

COSTRUZIONI GEOMETRICHE				
SPAZIO e FIGURE	Riprodurre figure e disegni geometrici; conoscere proprietà delle principali figure piane; conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche.	Rappresentazione e studio delle proprietà della geometria piana.	Percorsi di didattica tradizionale e/o programmi didattici per l'apprendimento e l'insegnamento della geometria.	<i>Tecnologia</i> <i>Matematica</i>
MODELLI	Comprendere il funzionamento di semplici modelli basati sulle figure geometriche piane e solide	Rappresentazione e studio delle proprietà della geometria piana e solida.	Cooperative learning, didattica laboratoriale con costruzione di semplici modelli con materiale di facile reperimento.	

ORIENTEERING				
• Utilizza il linguaggio della geografia per interpretare carte geografiche e globo terrestre. Realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche. • Progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricavare informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).	Produrre cartine e mappe dell'aula, della scuola, del quartiere, dell'ambiente circostante. • Leggere una cartina • Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale • Usare la bussola • Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo,	Attività in palestra e in ambiente outdoor • Attività Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante. • Giochi di esplorazione dell'ambiente. • Progettazione e realizzazione di cartine e percorsi (Google Earth).	Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.	<i>Geografia</i> <i>Inglese</i> <i>Educazione Fisica</i>

PROFILO DELLO STUDENTE

Profilo delle competenze al termine del I Ciclo di istruzione

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Competenza in uscita

Al termine della scuola dell'infanzia

Usa le tecnologie in contesti ludici per acquisire informazioni e per svolgere compiti cooperativi, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici, con l'opportuna guida dell'insegnante.

Al termine della scuola primaria

Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

Al termine del I ciclo di istruzione

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

LIVELLI IN USCITA SCUOLA INFANZIA

INIZIALE	Il bambino, guidato dall'insegnante, raggruppa oggetti e materiali. Usa semplici tecnologie in contesti ludici. Costruisce piccole relazioni e risolve semplici problemi, se guidato.
BASE	Il bambino, guidato dall'insegnante, raggruppa e ordina oggetti. Usa le tecnologie in contesti ludici per acquisire informazioni e per svolgere compiti cooperativi, costruisce relazioni e classificazioni.
INTERMEDIO	Il bambino usa le tecnologie per acquisire informazioni e per svolgere compiti cooperativi, come supporto alla soluzione di semplici problemi, scegliendo e applicando varie strategie.
AVANZATO	Il bambino usa le tecnologie in contesti ludici per acquisire informazioni e per svolgere compiti cooperativi, come supporto alla creatività e alla soluzione di semplici problemi, organizzando le fasi risolutive e applicando strategie. Formula ed elabora ipotesi attraverso domande "stimolo".

LIVELLI IN USCITA SCUOLA PRIMARIA

INIZIALE	L'alunno, se guidato, usa le nuove tecnologie in contesti comunicativi; trova dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca.
BASE	L'alunno usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti. Osserva e descrive lo svolgersi dei fatti e individua nei fenomeni semplici somiglianze e differenze. Ricerca informazioni per interagire con altre persone.
INTERMEDIO	L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone. Riesce a risolvere situazioni problematiche. Osserva e descrive lo svolgersi dei fatti e individua nei fenomeni somiglianze e differenze. Sviluppa atteggiamenti di curiosità.
AVANZATO	L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici. Riesce a risolvere situazioni problematiche descrivendo il procedimento seguito e riconoscendo strategie di soluzione diverse dalla propria.

LIVELLI IN USCITA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	
INIZIALE	L'alunno, se guidato, usa le nuove tecnologie in contesti comunicativi; utilizza le conoscenze per analizzare dati e fatti della realtà; ricerca e individua le risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo.
BASE	L'alunno utilizza le tecnologie per ricercare dati e informazioni; risolve situazioni a partire da dati di misure con la costruzione di semplici modelli; elaborare informazioni, per interagire con altre persone.
INTERMEDIO	L'alunno utilizza con consapevolezza le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione. Individua le risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo, scegliendo opportunamente le azioni da compiere.
AVANZATO	L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.