

SINOSSI DELLE COMPETENZE

SI	Il sè e l'altro	I discorsi e le parole		La conoscenza del mondo						Immagini, suoni e colori		Il corpo e il movimento	
SP/SSPG	Cittadinanza e costituzione	Italiano	Inglese/Francese	Matematica	Scienze	Tecnologia	Storia	Geografia	Religione	Arte	Musica	Motoria	
COMPETENZE		1 Comprendere nell'ascolto e nella lettura testi e messaggi di vario genere, diretti o trasmessi dai media	1 Comprendere vari tipi di messaggi orali e scritti relativi a situazioni note 2 Interagire in diverse situazioni comunicative scambiando informazioni	1 Imparare ad applicare tecniche di calcolo e i linguaggi matematici di base 2 Rappresentare e descrivere oggetti matematici e relazioni 3 Comprendere situazioni problematiche in diversi contesti ed elaborare soluzioni	1 Osservare, porsi domande con approccio scientifico 2 Elaborare schematizzazioni di fatti e fenomeni 3 Comunicare ed argomentare fatti e idee scientifiche 4 Riconoscere strutture, funzionamenti e bisogni dei viventi.	1 Imparare a conoscere i sistemi tecnologici e naturali 2 Eseguire procedure per realizzare prodotti 3 Esporre ed argomentare con linguaggi diversi 4 Analizzare e valutare elementi e materiali per realizzare un progetto	1 Selezionare informazioni, fonti documenti, anche digitali, di carattere storico del passato e del presente. 2 Interpretare testi, fatti e problemi storici. 3 Esporre e scrivere testi, anche digitali utilizzando il lessico specifico.	1 Orientarsi sulle carte e nello spazio utilizzando gli strumenti specifici 2 Imparare a conoscere gli elementi naturali ed antropici di un ambiente 3 Esporre e scrivere testi, anche digitali utilizzando il lessico specifico.	1 Identificare espressioni culturali, artistiche e storiche della religione, in particolare del cristianesimo, nel proprio ambiente di vita. 2 Confrontare elementi ,dati storici e valori delle culture religiose presenti in ambito locale, italiano, e nel mondo 3 Esprimere pareri , opinioni riguardo gli aspetti religiosi dell'esistenza e le scelte etiche in vista di un progetto di vita responsabile.	1 Esprimersi e comunicare in modo creativo, realizzando elaborati con tecniche e materiali differenti. 2 Leggere e comprendere immagini, opere d'arte, messaggi multimediali, nei vari contesti storici. 3 Imparare a conoscere, analizzare e rispettare i beni artistici.	1 Ascoltare, comprendere, valutare 2 Esplorare, sperimentare 3 Produrre, eseguire, elaborare	1 Drammatizzare esperienze 2 Sperimentare ed eseguire schemi motori di base 3 Rispettare regole e principi per favorire interazioni	
	1 Prendersi cura di sè	2 Produrre testi orali e scritti attraverso linguaggi differenti	3 Comunicare in situazioni ludiche e di lavoro	4 Riflettere sugli aspetti linguistici e culturali									
	2 Prendersi cura degli altri	3 Imparare ad applicare conoscenze lessicali	4 Applicare nella comunicazione le conoscenze fondamentali relative alla ortografia, morfologia e all'organizzazione logico-sintattica.										
	3 Partecipare alla vita sociale												
	Imparare ad imparare												
	Competenza digitale												
	Senso d'iniziativa e imprenditorialità												

LEGENDA: SI = Scuola dell'Infanzia - SP = Scuola Primaria - SSPG = Scuola Secondaria di Primo Grado