

**LE COMPETENZE CHIAVE METACOGINTIVE, METODOLOGICHE E SOCIALI**

## COMPETENZA DIGITALE

**DISCIPLINE DI RIFERIMENTO:** tutte

**DISCIPLINE CONCORRENTI:** tutte

*La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.*

**Traguardi formativi**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>			
	<b>FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA</b>		<b>FINE SCUOLA PRIMARIA</b>	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<p>Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino</p> <p>Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione</p> <p>Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle;</p> <p>utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.</p> <p>Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive</p> <p>Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete</p>	<p>I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC</p> <p>Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione</p> <p>Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini</p>	<p>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni</p>	<p>Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento</p> <p>I principali dispositivi informatici di input e output</p> <p>I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.</p> <p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini</p>

	Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive		comportamenti preventivi e correttivi	
--	--	--	---------------------------------------	--

## IMPARARE A IMPARARE

**DISCIPLINE DI RIFERIMENTO:** tutte

**DISCIPLINE CONCORRENTI:** tutte

*Imparare a imparare è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per potere acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento. Va perseguita con sistematicità e intenzionalità fin dai primi anni di scuola, affinché le abilità che vi sono coinvolte possano essere padroneggiate dagli alunni in autonomia nell'adolescenza. Anche per questa competenza, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Infatti le strategie dell'Imparare a imparare debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure d'apprendimento, in tutte le discipline. Tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione; il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi.*

--

**Traguardi formativi**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>IMPARARE A IMPARARE</b>			
	<b>FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA</b>		<b>FINE SCUOLA PRIMARIA</b>	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<p>Acquisire ed interpretare l'informazione</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro</p>	<p>Leggere un testo e porsi domande su di esso</p> <p>Rispondere a domande su un testo o su un video</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Schemi, tabelle, scalette</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del tempo</p>	<p>Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti</p> <p>Utilizzare i dizionari e gli indici</p> <p>Utilizzare schedari bibliografici</p> <p>Leggere un testo e porsi domande su di esso</p> <p>Rispondere a domande su un testo</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta</p> <p>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 ...)</p>	<p>Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti</p> <p>Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali</p> <p>Leggi della memoria e strategie di memorizzazione</p> <p>Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio</p> <p>Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse</p>

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

## COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

**DISCIPLINE DI RIFERIMENTO:** tutte

**DISCIPLINE CONCORRENTI:** tutte

*Le competenze sociali e civiche sono quelle su cui si fonda la capacità di una corretta e proficua convivenza. È forse la competenza più rilevante, senza la quale nessun' altra può ritenersi costruita. Ne fanno parte, infatti, le dimensioni fondamentali di cui si sostanzia la competenza, ovvero l'autonomia e la responsabilità; implica abilità come il sapere lavorare in gruppo, il cooperare, il prestare aiuto, sostenere chi è in difficoltà, riconoscere e accettare le differenze. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Le competenze sociali e civiche si costruiscono attraverso la predisposizione di un clima scolastico equilibrato e cooperativo, attraverso la lettura critica dei fenomeni sociali nell'ambiente di vita e in quello più allargato; attraverso un'azione diretta di educazione alla solidarietà, all'empatia, alla responsabilità e proponendo esperienze significative che consentano agli alunni di lavorare esercitando in prima persona la cooperazione, l'autonomia e la responsabilità.*

**Traguardi formativi**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>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 dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali</p> <p>A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria</p> <p>Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di</p>	<p>Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e riferimento</p> <p>Individuare i ruoli e le funzioni dei gruppi di appartenenza e il proprio negli stessi</p> <p>Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe a nella scuola</p> <p>Descrivere il significato delle regole</p> <p>Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale</p> <p>Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui</p> <p>Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini, ecc. e rispettare le persone che le portano; individuare le affinità</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia)</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</p> <p>Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe</p> <p>Significato di regola e norma</p> <p>Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto</p> <p>Organi e funzioni principali del Comune</p>	<p>Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle</p> <p>Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca</p> <p>Individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi</p> <p>Distinguere gli elementi che compongono il Consiglio comunale e l'articolazione delle attività del Comune</p> <p>Individuare e distinguere il ruolo della Provincia e della Regione e le distinzioni tra i vari servizi</p>	<p>Significato di "gruppo" e di "comunità"</p> <p>Significato di essere "cittadino"</p> <p>Significato dell'essere cittadini del mondo</p> <p>Differenza fra "comunità" e "società"</p> <p>Struttura del comune, della provincia e della Regione</p> <p>Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà</p> <p>Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione</p> <p>Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto</p>



<p>consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.</p> <p>Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo</p>	<p>rispetto alla propria esperienza</p> <p>Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni</p> <p>Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all' oculato utilizzo delle risorse e mette in atto quelli alla sua portata</p> <p>Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità</p> <p>Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente</p> <p>Prestare aiuto ai compagni in difficoltà</p>	<p>Principali servizi al cittadino presenti nella propria città</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p> <p>Organi internazionali vicini all'esperienza dei bambini: UNICEF, WWF</p>	<p>Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni</p> <p>Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici</p> <p>Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni</p> <p>Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe</p> <p>Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi</p> <p>Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente</p> <p>Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva</p> <p>Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà</p> <p>Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di</p>	<p>Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola</p> <p>Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza</p> <p>Costituzione e alcuni articoli fondamentali</p> <p>Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti essenziali</p> <p>Norme fondamentali relative al codice stradale</p> <p>Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente vicini all'esperienza: ONU, UNICEF, WWF....</p>
---	---	--	---	---

			<p>salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura</p> <p>Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni</p> <p>Attraverso l'esperienza vissuta in classe, spiegare il valore della democrazia, riconoscere il ruolo delle strutture e interagisce con esse</p> <p>Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze</p> <p>Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire il concetto di democrazia</p> <p>Mettere in relazione le regole stabilite all'interno della classe e alcuni articoli della Costituzione</p> <p>Mettere in relazione l'esperienza comune in famiglia, a scuola, nella comunità di vita con alcuni articoli della Costituzione</p>	
--	--	--	--	--

**SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' (O INTRAPRENDENZA)**

**DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte**

**DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte**

*Le Spirito di iniziativa e intraprendenza è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Anche questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. È una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. È anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.*

<b>SEZIONE A: Traguardi formativi</b>				
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA</b>			
	<b>FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA</b>		<b>FINE SCUOLA PRIMARIA</b>	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto;	Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione	Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere semplici iniziative	Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro

<p>valutare alternative, prendere decisioni</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</p>	<p>Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti</p> <p>Giustificare le scelte con semplici argomentazioni</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito ....</p> <p>Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili</p>	<p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un problema</p> <p>Fasi di un'azione</p> <p>Modalità di decisione (es. "Sei cappelli")</p>	<p>personali di gioco e di lavoro e portarle a termine</p> <p>Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni</p> <p>Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali</p> <p>Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi</p> <p>Descrivere le fasi di un compito o di un gioco</p> <p>Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc.</p> <p>Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti</p> <p>Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale</p> <p>Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo</p>	<p>Modalità di decisione riflessiva (es. "sei cappelli")</p> <p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale</p> <p>Le fasi di una procedura</p> <p>Diagrammi di flusso</p> <p>Fasi del problem- solving</p>
--	---	--	--	---

	<p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p>		<p>evento da organizzare nella vita di classe</p> <p>Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione</p> <p>Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa</p> <p>Applicare la soluzione e commentare i risultati</p>	
--	--	--	--	--