



REPUBBLICA ITALIANA

REGIONE SICILIANA

Istituto Comprensivo “Giovanni XXIII”

Terrasini (Pa)

**CURRICOLO VERTICALE
D'ISTITUTO
PER LO SVILUPPO DELLE
COMPETENZE**

Premessa

Il curriculum verticale è un **percorso educativo-didattico** che la scuola costruisce per garantire il successo formativo degli alunni, per delineare la sua identità, e attorno a cui *progettare, realizzare e valutare* le attività scolastiche.

La scelta del curriculum, infatti, è a discrezione della scuola che autonomamente potrà decidere il percorso da seguire in base alle esigenze diverse degli alunni che frequentano la scuola, alle competenze messe a disposizione ed anche alle risorse presenti.

«Ogni scuola predisporre il curriculum, all'interno del Piano dell'offerta formativa, con riferimento al profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione, ai traguardi per lo sviluppo della competenza, agli obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina.» [I.N. 4.sett.2012, p.12]

Le competenze delineate nel *profilo dello studente* fanno riferimento alle competenze chiave esplicitate nella Raccomandazione del Parlamento Europeo del 2006 e rappresentano, come precisa la premessa delle Indicazioni 2012, *l'obiettivo generale del sistema educativo e formativo italiano*.

Nel presente documento, al fine di impostare un percorso che promuova lo sviluppo delle competenze chiave e permetta la loro valutazione e certificazione al termine del I ciclo d'istruzione, si individuano, per ciascuna competenza, le discipline di riferimento e le *competenze in uscita nei due ordini di scuola Primaria e secondaria di Primo grado*).

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

“Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l’inclusione sociale e l’occupazione. A conclusione dell’istruzione e formazione iniziale i giovani dovrebbero aver sviluppato le competenze chiave a un livello tale che li prepari per la vita adulta e dette competenze dovrebbero essere sviluppate ulteriormente, mantenute e aggiornate nel contesto dell’apprendimento permanente” (da Allegato alla Proposta di Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio relativo a competenze chiave per l’apprendimento permanente, 2006).

Le otto competenze chiave europee costituiscono il bagaglio di abilità e attitudini necessarie per il cittadino europeo e rappresentano il riferimento per la definizione e la valutazione degli obiettivi curricolari, per ogni disciplina:

COMPETENZE CHIAVE	
COMPETENZE UE Raccomandazione europea 2006)	COMPETENZE ITALIA (all.2 D.M. 22/08/2007)
1. Comunicazione nella madrelingua 2. Comunicazione nelle lingue straniere	3. Comunicare
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni
4. Competenza digitale	
5. Imparare ad imparare	Imparare ad imparare
6. Competenze sociali e civiche	Collaborare e partecipare

	Agire in modo autonomo e responsabile
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Progettare Agire in modo autonomo e responsabile
8. Consapevolezza ed espressione culturale	Acquisire e interpretare l'informazione

A partire dal Curricolo Verticale d'Istituto, i docenti elaborano i diversi curricula orizzontali, ossia quei percorsi per classi parallele che permettono la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi annuali; individuano, mediante l'elaborazione delle progettazioni disciplinari, le esperienze più efficaci, le scelte educative più significative, le strategie più idonee, i contenuti più funzionali, l'organizzazione più rispondente, gli strumenti di verifica pertinenti e funzionali e la valutazione più coerente al perseguimento dei traguardi formativi e alla certificazione delle competenze.

QUADRO CORRISPONDENZE COMPETENZE EUROPEE / DISCIPLINE		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
	Discipline	Discipline
Comunicare nella madrelingua	<u>Disciplina di riferimento:</u> Italiano <u>Discipline concorrenti:</u> tutte	<u>Disciplina di riferimento:</u> Italiano <u>Discipline concorrenti:</u> tutte
Comunicare nelle lingue straniere	<u>Disciplina di riferimento:</u> Inglese	<u>Discipline di riferimento:</u> Inglese e Francese
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	<u>Discipline di riferimento:</u> Matematica Scienze Tecnologia	<u>Discipline di riferimento:</u> Matematica Scienze Tecnologia

Competenza digitale	TRASVERSALE	TRASVERSALE
Imparare ad imparare	TRASVERSALE	TRASVERSALE
Competenze sociali e civiche	TRASVERSALE	TRASVERSALE
Spirito di iniziativa e imprenditorialità	TRASVERSALE	TRASVERSALE
Consapevolezza ed espressione culturale	<u>Discipline di riferimento:</u> Storia-Geografia / Arte e Immagine /Musica /Religione cattolica/ Scienze motorie e sportive <u>Discipline concorrenti:</u> tutte	<u>Discipline di riferimento:</u> Storia /Cittadinanza e Costituzione/ Geografia /Arte e Immagine /Musica /Religione cattolica/ Scienze motorie e sportive <u>Discipline concorrenti:</u> tutte

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE SPECIFICHE IN USCITA DEI DUE ORDINI DI SCUOLA

COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA ITALIANO <u>DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE</u>	
Competenze in uscita Scuola Primaria	Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado
<ul style="list-style-type: none">• Partecipare a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti. Ascoltare e comprendere testi orali “diretti” o “trasmessi” dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.• Leggere e comprendere testi di vario tipo e di vario genere, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma individuandone il senso globale e le informazioni principali; formulare su quanto letto giudizi personali. Individuare nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato; acquisire un primo nucleo di terminologia specifica• Scrivere testi chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.• Riflettere sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche.	<ul style="list-style-type: none">• Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.• Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.• Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.• Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

INGLESE

INGLESE/FRANCESE

Competenze in uscita Scuola Primaria

- Comprendere brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari, svolgere i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.
- Interagire nel gioco; comunicare in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.
- Descrivere oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
- Individuare alcuni elementi culturali e cogliere rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera

Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado

- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (sulla persona, sulla famiglia, ecc.) da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi.
- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.
- Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

COMPETENZA IN MATEMATICA

MATEMATICA

Competenze in uscita Scuola Primaria

- Comprendere il significato dei numeri naturali, frazionari, decimali, il valore posizionale delle cifre, operare tra numeri mentalmente, per iscritto e con strumenti di calcolo.
- Riconoscere e descrivere le principali figure geometriche piane e solide, utilizzare forme diverse di rappresentazioni, classificare e ordinare in base a determinate proprietà.
- Risolvere problemi matematici utilizzando opportuni concetti, rappresentazioni e tecniche e la modellizzazione geometrica. In situazioni problematiche scegliere, saper discutere e comunicare strategie risolutive, determinare lunghezze, capacità, masse, aree, volumi.

Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado

- Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.
- Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.
- Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.
- Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici..

COMPETENZE IN SCIENZE E TECNOLOGIA

SCIENZE

Competenze in uscita Scuola Primaria

- Utilizzare capacità operative, progettuali e manuali in contesti di esperienza-conoscenza per un approccio scientifico ai fenomeni, formulare considerazioni e richiedere chiarimenti in riferimento alla realtà e alle esperienze; porsi domande esplicite e individuare problemi significativi da indagare a partire dalla propria esperienza; con guida o da solo, osservare, classificare, schematizzare, identificare relazioni spazio/temporali, misurare, analizzare e raccontare in forma chiara quanto fatto e imparato.
- Riconoscere gli elementi, gli eventi e le relazioni in gioco.
- Assumere atteggiamenti di cura, da condividere con gli altri, verso l'ambiente scolastico e di rispetto verso l'ambiente sociale e naturale, conoscendone e apprezzandone il valore; avere cura del proprio corpo con scelte adeguate di comportamenti e di abitudini alimentari.

Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado

- Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.
- Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.
- Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.

TECNOLOGIA

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Conoscere la struttura e comprendere i meccanismi di funzionamento di alcuni semplici strumenti e macchine di uso comune. | <ul style="list-style-type: none">• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.• Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. |
|---|--|

COMPETENZA DIGITALE

TUTTE LE DISCIPLINE

Competenze in uscita Scuola Primaria

- Utilizzare le nuove tecnologie per giochi didattici, per svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.

Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado

- 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.
- 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.

IMPARARE AD IMPARARE

TUTTE LE DISCIPLINE

Competenze in uscita Scuola Primaria

- Analizzare le proprie capacità nella vita scolastica riconoscendone i punti di debolezza e i punti di forza.
- Iniziare ad organizzare il proprio apprendimento utilizzando le informazioni ricevute-
- Acquisire un personale metodo di studio.

Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado

- 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, anche in funzione dei tempi e delle risorse disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
- Acquisire un personale metodo di studio.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

TUTTE LE DISCIPLINE

Competenze in uscita Scuola Primaria

- Riconoscere e mettere in pratica semplici regole nell'ambito della vita di classe, nel gioco, nello sport.
- Essere consapevoli dei propri comportamenti
- Confrontarsi e collaborare con gli altri nelle attività di gruppo e nelle discussioni, apportando il proprio contributo nel rispetto dei diritti di tutti.
- Rispettare le regole condivise

Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado

- Riconoscere i meccanismi e i sistemi che regolano i rapporti tra i cittadini a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione e dalle Carte Internazionali.
- A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.
- Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di rispetto di sé, delle regole e delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo.

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

TUTTE LE DISCIPLINE

Competenze in uscita Scuola Primaria

- Affrontare situazioni problematiche, cercando di proporre soluzioni utilizzando contenuti e metodi delle diverse discipline.
- Portare a termine compiti e iniziative, indicati dagli insegnanti.

Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado

- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.
- Assumere e portare a termine compiti e iniziative.

<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare con l'aiuto del docente e dei compagni semplici progetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare e organizzare il proprio lavoro e realizzare semplici progetti. • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza, adottando strategie di problem solving.
--	--

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

STORIA

Competenze in uscita Scuola Primaria	Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e confrontare i quadri storici delle civiltà studiate. • Usare la linea del tempo collocandovi fatti o periodi storici. • Ricavare informazioni da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico. • Riconoscere le tracce storiche presenti sul territorio e comprendere l'importanza del patrimonio culturale e artistico. • Riconoscere le componenti costitutive delle società organizzate – economia, organizzazione sociale, politica, istituzionale, cultura. • Elaborare in forma di racconto, orale e scritto, gli argomenti studiati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà. • Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio e nelle società. • Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

GEOGRAFIA

Competenze in uscita Scuola Primaria	Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado
<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche; conoscere e utilizzare la simbologia per interpretare una legenda. • Conoscere e localizzare i principali “oggetti” geografici fisici (monti, fiumi, laghi...) e antropici (città, porti e aeroporti, infrastrutture...) dell’Italia. • Ricercare e proporre soluzioni di problemi relativi alla protezione, conservazione e valorizzazione del patrimonio ambientale e culturale presente sul territorio per continuare a goderne. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all’ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico. • Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico. • Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle diverse rappresentazioni. • Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato. • Avere coscienza delle conseguenze positive e negative dell’azione dell’uomo sul territorio, rispettare l’ambiente e agire in modo responsabile nell’ottica di uno sviluppo sostenibile.

MUSICA, ARTE E IMMAGINE

Competenze in uscita Scuola Primaria	Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado
<ul style="list-style-type: none"> • Gestire diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e di strumenti musicali, eseguire semplici brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. • Riconoscere gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. • Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali. • Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale. • Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme.

<ul style="list-style-type: none"> • Produrre e rielaborare in modo creativo immagini attraverso molteplici tecniche, materiali e strumenti diversi. • Conoscere i principali beni artistici e culturali presenti nel proprio territorio e mettere in atto pratiche di rispetto e tutela 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza testi iconici e visivi individuandone stili e generi. • Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere, su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc.
--	--

RELIGIONE CATTOLICA

Competenze in uscita Scuola Primaria	Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli aspetti fondamentali della religione cattolica e i momenti più importanti della vita di Gesù. • Saper collegare i contenuti principali dell'insegnamento di Gesù alle tradizioni del proprio ambiente; riconoscere il significato cristiano del Natale e della Pasqua per riflettere sul loro valore nell'esperienza personale, familiare, sociale. • Cogliere il significato dei Sacramenti e interrogarsi sul valore che hanno nella vita dei cristiani. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare l'esperienza religiosa come una risposta ai grandi interrogativi posti dalla condizione umana. • Conoscere alcuni elementi fondamentali dei linguaggi espressivi della realtà religiosa e i principali segni del cristianesimo cattolico presenti nell'ambiente. • Saper confrontarsi con valori e norme delle tradizioni religiose e comprendere in particolare la proposta etica del cristianesimo in vista di scelte per la maturazione personale e del rapporto con gli altri.

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

Competenze in uscita Scuola Primaria	Competenze in uscita Scuola Secondaria I grado
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole del proprio processo di crescita e di sviluppo corporeo; riconoscere inoltre le attività

degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali.

- Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmomusicali.
- Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di conoscere e apprezzare molteplici discipline sportive.
- Comprendere all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle
- Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.
- Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.

volte al miglioramento delle proprie capacità motorie.

- Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.
- Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole e assumendo responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.
- Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.
- Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione ed ai corretti stili di vita.