



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI VIALE LIBERTA'

Scuole dell' Infanzia "S. Maria delle Vigne" - "C. Corsico"

Scuole Primarie "E. De Amicis" - "A. Botto"

Scuola Secondaria di Primo Grado "G. Robecchi"

Viale Libertà, 32 – 27029 Vigevano (PV) Tel. 0381/42464 - Fax 0381/42474

e-mail pvic83100r@istruzione.it - Pec: pvic83100r@pec.istruzione.it

Sito internet: www.icvialelibertavigevano.edu.it

Codice Fiscale 94034000185 –

Codice Meccanografico: PVIC83100R



CURRICOLO VERTICALE DI ISTITUTO

Sulla base delle Nuove Indicazioni Nazionali 2012

Approvato con delibera n. 57 dal Collegio Docenti del 12 dicembre 2022

FONTI DI LEGITTIMAZIONE

Principali documenti di riferimento:

- [Legge 30 dicembre 2021, n. 234, art. 1, commi 329 e seguenti](#)
- [OM 172 del 04/12/2020](#)
- **Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, in GU UE C189 del 4.6.2018, p. 1**
- **Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18/12/06**
- **Indicazioni Nazionali per il Curricolo 04/09/2012**
- **DM 741_2017 Esame di Stato conclusivo del primo ciclo di istruzione**
- **DM 742_2017 Certificazione delle competenze**
- **Decreto legislativo 13 aprile 2017, n. 62 recante "Norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di Stato a norma dell'articolo 1, commi 180 e 181, lettera i) della legge 13 luglio 2015, n.107"**
- Circolare MIUR n.3 13 /02/2015 certificazione delle competenze modello sperimentale primo ciclo
- D.P.R.122/2009 Valutazione
- DM 139 del 2007
- Competenze chiave di cittadinanza (archivio normativa Pubbl. Istr. 2007)
- Profilo educativo, culturale e professionale (D. Lgs. 59/2004)
- Nuovo Quadro di Riferimento INVALSI di italiano
- Quadro di Riferimento INVALSI matematica I ciclo
- Documento di indirizzo di Cittadinanza e Costituzione USR Lombardia
- Riflessione internazionale in tema di educazione, con esplicito riferimento anche ad Agenda 2030

Dalle Indicazioni Nazionali al Curricolo di istituto:

Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012, ai sensi dell'articolo 1, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009 - n. 89- secondo i criteri indicati dalla C.M. n. 31 del 18 aprile 2012 (D.M.31.07.2007), e vista la raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio dell'Unione europea del 18 dicembre 2006, delineano il quadro di riferimento nazionale nell'ambito del quale le scuole realizzano il curricolo di istituto.

La scuola nel nuovo scenario, la centralità della persona, una nuova cittadinanza, un nuovo umanesimo rappresentano la cornice valoriale nella quale si realizzano le azioni della scuola.

Il curricolo si articola in:

- traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado –campi di esperienze (scuola dell'infanzia) e discipline (scuola primaria e secondaria) – obiettivi di apprendimento, conoscenze e abilità,
- valutazione e certificazione delle competenze in quinta primaria e terza secondaria.

È compito della scuola individuare “come” conseguire gli obiettivi di apprendimento e i traguardi per lo sviluppo delle competenze, indicando contenuti, metodi e mezzi, tempi, modalità organizzative, strumenti di verifica e criteri di valutazione, modalità di recupero, consolidamento, sviluppo e potenziamento “a partire dalle effettive esigenze degli alunni concretamente rilevate e sulla base della necessità di garantire efficaci azioni di continuità e di orientamento” (art.8, D.P.R.275/99).

LESSICO COMUNE

CURRICOLO: percorso che l'istituzione scolastica, anche con altre agenzie formative, organizza affinché gli alunni abbiano diritto di cittadinanza, acquisendo conoscenze, abilità, competenze, capacità, atteggiamenti e comportamenti indispensabili per conoscersi, conoscere, scegliere.

CONOSCENZE: sono il risultato della **assimilazione di informazioni** attraverso l'apprendimento; le conoscenze costituiscono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relativo ad un ambito di studio o di lavoro e sono descritte come teoriche e/o pratiche **-SAPERE-**

ABILITÀ: indicano la capacità di **applicare conoscenze** e di **utilizzare il SAPER FARE per svolgere compiti** e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'utilizzo di metodi, materiali, attrezzature e strumenti).

COMPETENZE: sono la **capacità dimostrata di utilizzare** le conoscenze, le abilità e le attitudini personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termine di **responsabilità e autonomia -SAPER ESSERE-**, ossia “l'utilizzazione consapevole in un compito del proprio patrimonio concettuale ristrutturato”.

PADRONANZA: è il grado di competenza raggiunta.

ORIENTAMENTO: è il processo formativo finalizzato a conoscere, conoscersi, valutare, scegliere.

INDICATORE: è un mezzo per fornire informazioni in rapporto allo scopo per cui lo si è scelto.

COMPETENZE DI CITTADINANZA

COMPETENZE EUROPEE 2018	COMPETENZE EUROPEE 2006	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	MATERIE AFFERENTI NEL CURRICOLO
1. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	1. IMPARARE AD IMPARARE	<ul style="list-style-type: none"> • IMPARARE AD IMPARARE • INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI 	tutte
2. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	2. SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • PROGETTARE 	Tutte, in particolare italiano, matematica e tecnologia
3. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 4. COMPETENZA MULTILINGUISTICA 5. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	3. COMUNICARE NELLA MADRELINGUA 4. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE 5. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	<ul style="list-style-type: none"> • COMUNICARE E COMPRENDERE • INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI 	Tutte, in particolare italiano e lingue straniere
6. COMPETENZA DIGITALE	6. COMPETENZA DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> • ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE 	Tutte
7. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	7. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • RISOLVERE PROBLEMI 	In particolare matematica, scienze e tecnologia
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	8. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	<ul style="list-style-type: none"> • COLLABORARE E PARTECIPARE • AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE 	Tutte, in particolare storia, geografia, italiano e scienze motorie

L'Istituto Comprensivo di Viale Libertà ha provveduto alla stesura di un curriculum verticale per competenze, sulla scorta della *Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006* relativa alle 'Competenze chiave per l'apprendimento permanente'.

Le competenze sono definite in questa sede alla stregua di una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto. 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.

Il quadro di riferimento delinea otto competenze chiave:

- 1. comunicazione nella madrelingua;**
- 2. comunicazione nelle lingue straniere;**
- 3. competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;**
- 4. competenza digitale;**
- 5. imparare a imparare;**
- 6. competenze sociali e civiche;**
- 7. spirito di iniziativa e imprenditorialità; e**
- 8. consapevolezza ed espressione culturale.**

Nella Scuola dell'Infanzia e nella Scuola Primaria, il presente curriculum è completato dalla progettazione di Unità di apprendimento in cui sono dettagliati i diversi aspetti dei contenuti, dei destinatari, degli obiettivi, della tempistica.

Nella Scuola secondaria, il presente curriculum è completato dalla progettazione dei Piani di Lavoro dei Consigli di Classe e dei Titolari delle singole discipline.

Il curriculum di Istituto prevede anche l'insegnamento della religione cattolica, che come insegnamento opzionale viene redatto a parte.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA INFANZIA

Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza			
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comunicazione nella madre lingua	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	I DISCORSI E LE PAROLE	<u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u> Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali La struttura semplice della frase Principali connettivi logici	<u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u> Interagire con altri mostrando fiducia nelle proprie capacità Ascoltare e comprendere semplici narrazioni e comunicazioni Formulare frasi di senso compiuto in forme sempre più complesse Comunicare emozioni, sentimenti, fatti, pensieri, opinioni Utilizzare creativamente il linguaggio e le parole (invenzione di storie, giochi metalinguistici) <u>In aggiunta al 3° anno</u> Interpretare e produrre segni e simboli Iniziare a riconoscere l'organizzazione grafica della lingua scritta (da sinistra a destra, dall'alto al basso)	<u>1° anno (alunni di 3 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi in modo comprensibile in attività quotidiane <u>2° anno (alunni di 4 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare denominazioni corrette attinenti attività quotidiane • Raccontare e informare esprimendosi di fronte agli altri <u>3° anno (alunni di 5 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> • A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo e commentarlo utilizzando una serie di sequenze illustrate • Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco o di un'esperienza vissuta • A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato, esprimere semplici opinioni personali confrontandole con quelle dei compagni

			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		
			<p><u>A 3 anni</u> Dialogare incoraggiando espressioni verbali spontanee e il rispetto del turno. Leggere libri di vario genere; ascoltare storie; leggere immagini. Rielaborare letture nei diversi linguaggi: verbale, mimico-gestuale, pittorico... Memorizzare canti, filastrocche, poesie, conte... Interpretare cartelli per attività quotidiane (calendari, presenze, incarichi...) <u>In aggiunta a 4 anni</u> Raccontare storie e vissuti rispettando la successione temporale degli eventi. Costruire libri; incoraggiare l'uso della scrittura spontanea. Partecipare a giochi metalinguistici/metafonologici: individuazione del suono della sillaba iniziale, riconoscimento di rime, segmentazione ritmata di parole. <u>In aggiunta a 5 anni</u> Incoraggiare descrizioni, spiegazioni, argomentazioni... con un linguaggio appropriato. Sostenere l'ascolto/comprendimento dei messaggi verbale altrui, stimolando domande e interventi pertinenti, in piccolo e grande gruppo. Eseguire giochi/esercizi motori e grafici d'orientamento/direzionalità nello spazio e sul foglio. Giocare con segni grafici e parole scritte: associare immagine-parola e suono-segno, produrre cartelli con segni convenzionali per indicare l'uso di spazi, regole per giochi... Partecipare a giochi metalinguistici/metafonologici: riconoscimento dei suoni delle sillabe iniziali e finali; produzione di rime; fusione/segmentazione, trasformazione/invenzione di parole.</p>		
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza			
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comunicazione nelle lingue straniere	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	I DISCORSI E LE PAROLE	<u>3° anno</u> Alcune parole e semplici frasi di uso comune memorizzate	<u>3° anno</u> Ripetere e memorizzare filastrocche e semplici canzoncine Comprendere ed eseguire semplici istruzioni	<u>3° anno (alunni di 5 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> Presentarsi Utilizzare semplici vocaboli in un contesto ludico
			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		
			Attraverso giochi di gruppo, canti, filastrocche e visione di episodi in inglese di cartoni animati, familiarizzare con la sonorità della lingua inglese; ascoltare/riprodurre vocaboli ed espressioni di uso quotidiano; dare risposte gestuali, grafiche (disegno) o verbali.		

Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza			
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Competenza matematica scientifica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	LA CONOSCENZA DEL MONDO	<u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u> Concetti e successioni temporali: prima/dopo, inizio/fine; giorno/notte Concetti spaziali: sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, aperto/chiuso, vicino/lontano, in basso/in alto, in mezzo (fra tre elementi), primo/ultimo Figure e forme (cerchio, quadrato, triangolo) Termini di confronto: più o meno grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto, largo/stretto, pesante/leggero... <u>In aggiunta al 3° anno</u> Successione dei giorni della settimana Numeri e numerazione	<u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u> Esplorare e sperimentare usando tutti i sensi Confrontare, raggruppare, denominare, costruire con materiali strutturati e non Porre domande e tentare risposte su cose e natura <u>In aggiunta al 2°</u> Confrontare e valutare quantità Ricordare e raccontare rispettando la scansione temporale Utilizzare relazioni spaziali con oggetti/immagini <u>In aggiunta al 3° anno</u> Seriare in ordine crescente e decrescente Individuare e realizzare ritmi binari e ternari Utilizzare strumenti non convenzionali di misurazione Rappresentare e simbolizzare la quantità (fino a 10)	<u>1° anno (alunni di 3 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> • Dopo aver giocato con diversi materiali, riordinarli secondo un criterio dato <u>2° anno (alunni di 4 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire compiti, relativi alla vita quotidiana, che implicano una serie di azioni da eseguire in sequenza logico-temporale • Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi <u>3° anno (alunni di 5 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> • Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata • Utilizzare un calendario costruito coi compagni usando simboli condivisi • Eseguire compiti, relativi alla vita quotidiana, che implicano conte, attribuzioni biunivoche di oggetti/persona • Realizzare una costruzione (o altro elaborato) avente caratteristiche qualitative, quantitative, spaziali... date

				Organizzarsi nello spazio-foglio	
			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		
			<p><u>A 3 anni</u> Osservare, toccare, annusare, sentire, gustare, materiali naturali/artificiali/di recupero. Manipolare, denominare, confrontare, raggruppare, materiali e oggetti nell'esperienza quotidiana, nel gioco e nelle attività creative/costruttive spontanee o guidate.</p> <p><u>In aggiunta a 4 anni</u> Osservare, confrontare, valutare qualità/quantità/parametri spaziali e temporali, per raccontare, eseguire un gioco, svolgere un compito, risolvere situazioni problematiche nell'attività quotidiana.</p> <p><u>In aggiunta a 5 anni</u> Nel gioco (simbolico, costruttivo, individuale, di gruppo...) in attività grafiche/creative, di vita quotidiana o in compiti specifici, confrontare dimensioni, seriare, creare strutture ordinate, sperimentare il conteggio e la registrazione delle quantità, con simboli convenzionali e non. Compiere esperienze graduali dal gioco psicomotorio alla rappresentazione grafica su foglio. Esaminare la natura, verbalizzando e condividendo sensazioni, dubbi, curiosità, scoperte. Valorizzare le sperimentazioni spontanee e partecipare in gruppo a quelle guidate.</p>		
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza			
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	IMMAGINI, SUONI, COLORI	<p><u>3° anno</u> Le funzioni di schermo, mouse, tastiera</p> <p>Il significato di alcune icone</p>	<p><u>3° anno</u> Muovere il mouse e utilizzare il tasto sinistro (senza doppio clic)</p> <p>Riconoscere e utilizzare alcuni tasti (freccie direzionali, lettere, numeri...)</p>	<p><u>3° anno (alunni di 5 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare un semplice programma (gioco, disegno...) aperto sul computer

		PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE			
		Utilizzare giochi didattici (predisposti per apprendimenti relativi ai campi d'esperienza) e semplici programmi di disegno/scrittura. Esplorare liberamente e verbalizzare le "scoperte". Seguire le indicazioni dell'insegnante (primo utilizzo di un nuovo gioco/programma) e trasmetterle ai compagni (tutoraggio). Agire in gruppi di due o tre bambini per evitare l'isolamento/estraneazione davanti a un video, stimolare le abilità nello spiegare, confrontarsi, collaborare, mediare...			
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza			
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	TUTTI	<u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u> Strumenti adeguati all'attività da svolgere Concetto di vero/falso Modalità per documentare e riflettere su un'esperienza vissuta: disegno, immagini, tabelle, registrazioni audio/video... Le proprie capacità (consapevolezza)	<u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u> Raccogliere e valutare dati Formulare e verificare ipotesi Prestare attenzione Chiedere spiegazioni o aiuto Riconoscere gli errori e procedere nei tentativi	<u>1°-2°-3° anno (alunni di 3-4-5 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> In un contesto di vita quotidiana o ludico, individuato un problema, cercare di risolverlo
			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		
			In tutte le attività ludiche, didattiche e di vita quotidiana, incoraggiare e sostenere l'autonomia personale (provare, organizzarsi, seguire procedure...) e relazionale (fiducia in sé e disponibilità al confronto con gli altri, gestione delle divergenze...). Affrontare situazioni problematiche reali o appositamente predisposte, soli o in gruppo. Accompagnare (prima, durante, dopo) lo svolgimento di un'attività con analisi e riflessioni su dati, possibilità, tentativi, errori, successi...		
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza			
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI

Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	IL SE' E L'ALTRO	<u>1°-2°-3° anno (con gradualità)</u> Regole fondamentali della convivenza e del dialogo Regole organizzative della vita scolastica Elementi della storia personale, familiare, culturale... di appartenenza	<u>1°-2°-3° anno (con gradualità)</u> Condividere esperienze, luoghi, materiali Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nel gioco, nella comunicazione, nell'attività Intervenire in modo pertinente Riconoscere bisogni, emozioni, punti di vista propri e altrui Accettare la frustrazione Gestire il conflitto in modo sempre più adeguato	<u>1°-2°-3° anno (alunni di 3-4-5 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla discussione in un gruppo di bambini, con o senza mediazione dell'adulto • Contribuire alla realizzazione di un'attività/progetto/gioco in un piccolo gruppo di compagni
			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		

			<p>Giocare, utilizzare spazi e materiali, sperimentando l'autonomia nel gestire attività e relazioni nel piccolo gruppo (proporre, decidere, contrattare, tentare mediazioni...). Utilizzare letture/video/immagini per riflettere e dialogare su temi etici-esistenziali-religiosi-sociali adeguati alla sensibilità dei bambini (diversità, valori, diritti/doveri...). Assumere impegni/incarichi di servizio, responsabilità o solidarietà, individuali o di gruppo</p>		
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza			
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Senso di iniziativa e imprenditorialità	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	TUTTI	<p><u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u></p> <p>Il proprio corpo: percezione globale (3 anni) riconoscimento e denominazione delle singole parti (4 anni) percezione in relazione allo spazio: orientamento (5 anni)</p> <p>Caratteristiche e potenzialità di materiali, strumenti e ambiente in cui si opera</p> <p>Relazione causa-effetto</p> <p>Contenuti specifici inerenti argomenti trattati</p>	<p><u>1°-2° anno</u></p> <p>Affinare le attività prassiche quotidiane</p> <p>Esplorare e utilizzare ambienti, strumenti e materiali</p> <p>Effettuare collegamenti tra azione-risultato</p> <p><u>In aggiunta al 2°-3° anno</u></p> <p>Affinare il controllo e la coordinazione dei segmenti corporei, in riferimento allo spazio e alle azioni da compiere</p> <p>Affinare la motricità fine</p> <p>Gestire autonomamente materiali, consegne, attività</p> <p>Avanzare proposte per la scelta e la realizzazione di un progetto</p> <p>Scegliere e utilizzare materiali e strumenti</p>	<p><u>1° anno (alunni di 3 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Portare a termine il gioco scelto o l'attività intrapresa <p><u>2° anno (alunni di 4 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Organizzarsi (mettere in atto la sequenza di azioni necessarie) in funzione dell'attività da svolgere <p><u>3° anno (alunni di 5 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Elaborare e realizzare, in autonomia, un progetto: attività costruttiva, ludica, creativa

				adeguati alla realizzazione del progetto	
			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		
			<p><u>A 3 anni</u> Svolgere le azioni quotidiane e di routine (servizi igienici, pasto, svestirsi/vestirsi... prendere/riporre materiali...).</p> <p>Compiere esperienze senso-motorie e senso-percettive con vari materiali (semi, farina, pittura, sabbia, paste modellabili...).</p> <p>Utilizzare i diversi spazi e materiali, sperimentando le attività possibili, per un tempo stabilito (prolungare i tempi di concentrazione e accettare di terminare un'attività).</p> <p>Giocare utilizzando gli schemi statici e dinamici di base: camminare, correre, saltare, rotolare, arrampicarsi, strisciare... stare proni, supini, seduti, in ginocchio...</p> <p>Sperimentare l'utilizzo di strumenti grafici, colle, forbici...</p> <p><u>In aggiunta a 4-5 anni</u> Compiere giochi motori: percettivi/esplorativi del corpo, spazio-temporali, di coordinazione, forza/rilassamento, equilibrio/disequilibrio...</p> <p>Giocare, costruire, creare, spontaneamente o su consegna, utilizzando in modo appropriato materiali, strumenti e azioni.</p> <p>Riordinare/progettare sequenze logico-temporali</p> <p>Eseguire attività grafo-motorie inerenti attività svolte, elaborazioni creative...</p>		
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza			
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Consapevolezza ed espressione culturale		IMMAGINI, SUONI, COLORI - IL CORPO E IL MOVIMENTO - IL SÉ E L'ALTRO	1°-2°-3° anno (con gradualità)	1°-2°-3° anno (con gradualità)	1° anno (alunni di 3 anni)
			<p>Tecniche di rappresentazione grafica, pittorica, plastica, audiovisiva</p> <p>Modalità espressive del corpo e della musica</p> <p>Elementi essenziali per la lettura di un'opera artistica/creativa</p>	<p>Elaborare ed esprimere sentimenti ed emozioni</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base (imitare, inventare, interpretare... gesti, movimenti, espressioni...)</p> <p>Rappresentare graficamente lo schema corporeo</p>	<p>• Sperimentare senza timore (di sporcarsi, di non essere in grado...) le diverse attività espressive</p> <p><u>2° anno (alunni di 4 anni)</u></p> <p>• Con un disegno, o altra tecnica, figurativa, raccontare un'esperienza vissuta</p> <p>• Scegliere una modalità espressiva-corporea (es:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 		<p>Le emozioni primarie (riconoscere)</p> <p>Tradizioni della famiglia e della comunità</p> <p>Canti, poesie e filastrocche</p> <p>Semplici sequenze coreografiche, musicali-ritmiche</p>	<p>Sperimentare vari tipi di linguaggio: corporeo, plastico, iconico, musicale...</p> <p>Esprimere e rielaborare creativamente contenuti personali; conoscenze, esperienze riferite a tradizioni, ricorrenze, legate al proprio nucleo familiare/sociale</p> <p>Utilizzare le possibilità offerte dalle tecnologie</p>	<p>canto, danza, mimo...) nella quale esprimersi, in una rappresentazione di gruppo</p> <p><u>3° anno (alunni di 5 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere una modalità espressiva per comunicare idee, vissuti, emozioni e utilizzarla in modo personale
<p>PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE</p> <p><u>A 3 anni</u> Compiere esperienze grafico-pittoriche, plastiche-manipolative, ritmiche/musicali, mimico-gestuali, giochi simbolici (far finta di...). Cantare in coro.</p> <p><u>In aggiunta a 4-5 anni</u> Drammatizzare, sonorizzare, danzare. Realizzare feste/rappresentazioni; costruire cartelli, addobbi e decorazioni. Recitare (semplici filastrocche, poesie, brevi frasi...). Sperimentare l'uso combinato del colore (mescolanze, gradazioni...), diverse modalità grafiche, l'espressività del corpo (es: riconoscere/riprodurre le espressioni che indicano le emozioni primarie). Analizzare e rielaborare opere d'arte. Produrre, modificare, interpretare... fotografie, immagini, registrazioni audio e video.</p>					



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI VIALE LIBERTA'

Scuole dell' Infanzia "S. Maria delle Vigne" - "C. Corsico"

Scuole Primarie "E. De Amicis" - "A. Botto"

Scuola Secondaria di Primo Grado "G. Robecchi"

Viale Libertà, 32 – 27029 Vigevano (PV) Tel. 0381/42464 - Fax 0381/42474

e-mail pvic83100r@Istruzione.it - Pec: pvic83100r@pec.istruzione.it

Sito internet: www.icvigevanovialeliberta.it

Codice Fiscale 94034000185 –

Codice Meccanografico: PVIC83100R



PREMESSA AI TRAGUARDI FORMATIVI PER LA RELIGIONE CATTOLICA

Come tutte le discipline anche l'IRC è chiamato a inserirsi nei nuovi orizzonti normativi portando con sé la propria identità culturale.

L'IRC diviene per gli alunni **risorsa di senso** per comprendere se stessi, gli altri, il mondo e con il suo linguaggio propone **un peculiare sguardo sulla realtà**.

La **competenza** mette in gioco una serie di bagagli formativi e di maturazione personale che si riferiscono alla comprensione, all' interpretazione, ad un insieme di azioni e atteggiamenti concreti, che riguardano la persona nella sua interezza.

Nessuna delle competenze chiave europee fa riferimento esplicito alla competenza religiosa, tuttavia si possono individuare dei riferimenti impliciti in cui si evidenzia:

- espressione di sé (*comunicazione nella madrelingua*);
- acquisizione dei contenuti specifici dell'IRC, partendo dai propri bisogni educativi (*imparare a imparare*);
- dimensione morale, interazione personale e di gruppo per una partecipazione positiva e costruttiva alla vita sociale e alla soluzione di eventuali conflitti (*competenze sociali e civiche*);
- pianificazione di un personale progetto di vita (*senso di iniziativa e di imprenditorialità*);
- dimensione spirituale e religiosa dell'esistenza che diviene espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni (*consapevolezza ed espressione culturale*).

Su queste competenze si è articolato il lavoro.

Le Indicazioni nazionali relative all'insegnamento della Religione cattolica (DPR 11 febbraio 2010) definiscono:

- le integrazioni per i **Campi di Esperienza della Scuola dell'Infanzia**;
- i **Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria e della secondaria I grado**, formulati in modo da esprimere la volontà di aiutare gli alunni a costruire mappe culturali in grado di ricomporre nella loro mente una comprensione unitaria della realtà e di collocare le differenti conoscenze e abilità in un orizzonte di senso che ne espliciti la portata esistenziale.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.
- Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.
- Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

- L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.
- Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini.
- Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole.
- Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.
- Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

Gli **Obiettivi di apprendimento**, articolati in quattro ambiti tematici, tengono conto della centralità della persona di Gesù Cristo:

- *Dio e l'uomo*, con i principali riferimenti storici e dottrinali del cristianesimo;
- *la Bibbia e le fonti*, per offrire una base documentale alla conoscenza;
- *il linguaggio religioso*, nelle sue declinazioni verbali e non verbali;
- *i valori etici e religiosi*, per illustrare il legame che unisce gli elementi squisitamente religiosi con la crescita del senso morale e lo sviluppo di una convivenza civile, responsabile e solidale.

Pertanto, nello sviluppare il lavoro che segue (TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA) si è scelto di individuare in questi ambiti i contenuti chiave che vengono affrontati verticalmente.

Le competenze acquisite forniscono le basi per un apprendimento che dura tutta la vita, consentendo di aggiornare costantemente conoscenze e abilità in modo da far fronte ai continui sviluppi e alle trasformazioni.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA INFANZIA

Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza	
Comunicazione nella madre lingua	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni • Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	I DISCORSI E LE PAROLE	<p>Il sé e l'altro - <i>Relativamente alla religione cattolica:</i> Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p>
Comunicazione nelle lingue straniere	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	I DISCORSI E LE PAROLE	<p>Il corpo in movimento - <i>Relativamente alla religione cattolica:</i> Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.</p>
Competenza matematica scientifica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	LA CONOSCENZA DEL MONDO	<p>Linguaggi, creatività, espressione - <i>Relativamente alla religione cattolica:</i> Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p>
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	IMMAGINI, SUONI, COLORI	<p>I discorsi e le parole - <i>Relativamente alla religione cattolica:</i> Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi</p>

Imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	TUTTI	<p>appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.</p> <p>La conoscenza del mondo - <i>Relativamente alla religione cattolica:</i> Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.</p>
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	IL SE' E L'ALTRO	
Senso di iniziativa e imprenditorialità	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	TUTTI	
Consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 	IMMAGINI, SUONI, COLORI – IL CORPO E IL MOVIMENTO - IL SÉ E L'ALTRO	