



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI CUNARDO
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria primo grado
Via Vaccarossi 26 - 21035 Cunardo (VA)
Codice Fiscale 93012080128 - Telefono: 0332 71 65 80 -
Email: vaic823002@istruzione.it -
PEC: vaic823002@pec.istruzione.it
Sito web: www.icscunardo.edu.it



Competenze ponte della scuola dell'INFANZIA - PRIMARIA

A.S. 2023/2024

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

1. Sviluppa il senso dell'identità personale;
2. Riconosce ed esprime emozioni, pensieri e stati d'animo propri e altrui;
3. Conosce elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia e della comunità di appartenenza;
4. Gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con adulti e bambini;
5. Assume comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle cose, dei luoghi e dell'ambiente;
6. Riflette sul senso e sulle conseguenze delle proprie azioni;
7. Ascolta gli altri e dà spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista;
8. Acquisisce consapevolezza delle regole del vivere insieme.

AUTONOMIA E COMPETENZE

1. Sviluppa fiducia nelle proprie capacità
2. Progetta e collabora insieme agli altri
3. Individua collegamenti e relazioni e le trasferisce in altri contesti
4. Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive, motivandole
5. Prende iniziative di gioco e di lavoro
6. Pianifica e organizza il proprio lavoro
7. Porta a termine compiti e iniziative

8. Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni modificando il proprio punto di vista
9. Adotta strategie di problem solving

I DISCORSI E LE PAROLE

- | | |
|----------------------------|--|
| Ascoltare | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ascolta e comprende narrazioni 2. Comprende parole e discorsi |
| Parlare | <ol style="list-style-type: none"> 3. Usa la lingua italiana 4. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni 5. Utilizza il linguaggio verbale in differenti situazioni comunicative 6. Racconta e inventa storie 7. Sperimenta la pluralità dei linguaggi 8. Chiede e offre spiegazioni 9. Usa il linguaggio per progettare attività e definirne regole |
| Lettura/scrittura | <ol style="list-style-type: none"> 10. Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura 11. Si avvicina alla lingua scritta |
| Riflessione
linguistica | <ol style="list-style-type: none"> 12. Arricchisce e precisa il proprio lessico 13. Comprende parole e discorsi 14. Sperimenta rime, filastrocche drammatizzazioni 15. Invento storie 16. Ragiona sulla lingua e scopre la presenza di lingue diverse 17. Cerca somiglianze e analogie tra suoni e significati 18. Riconosce la pluralità dei linguaggi |

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- | | |
|----------------------------|---|
| Ambito antropologico | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana 2. Si orienta nelle prime impronte di passato, presente, futuro 3. Individua semplici concetti topologici per orientarsi nello spazio (lontano-vicino; aperto-chiuso; dentrofuori; sopra-sotto; davanti-dietro) 4. Cerca strategie e soluzioni per quantificare il tempo che passa |
| Ambito scientifico | <ol style="list-style-type: none"> 5. Osserva il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti 6. Osserva i fenomeni naturali e i loro cambiamenti 7. Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi 8. Identifica alcune proprietà di oggetti e materiali 9. Confronta oggetti e materiali 10. Osserva la realtà, la interpreta e la rappresenta 11. Verbalizza e descrive con pertinenza situazioni legate agli esseri viventi, alla natura e ai materiali, ai fatti e fenomeni 12. Manifesta un atteggiamento di curiosità verso l'ambiente che lo circonda |
| Ambito matematico (NUMERI) | <ol style="list-style-type: none"> 13. Riconosce i simboli numerici rispetto ad altri segni convenzionali 14. Inizia ad utilizzare il numero come segno e strumento per interpretare la realtà 15. Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri: aggiungere, togliere, valutare quantità (uno-pochi-tanti-tutti-nessuno); precedente e successivo; maggiore-minore-uguale 16. Formula ipotesi e propone soluzioni nelle situazioni-problema che affronta nella quotidianità della sua esperienza 17. Inizia ad argomentare, giustificare e negoziare ipotesi e |

soluzioni

Ambito
matematico
(SPAZIO/FIGURE)

18. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio (utilizzando i principali concetti topologici e spaziali: lontano-vicino; aperto-chiuso; dentrofuori; sopra-sotto; davanti-dietro)
19. Si orienta nello spazio fisico vissuto e nello spazio rappresentato (utilizza il concetto di direzione e riconosce destra e sinistra)
20. Riconosce, descrive e rappresenta alcune forme del piano e dello spazio
21. Sa organizzare lo spazio grafico
22. Riconosce le linee aperte e chiuse, regione interna ed esterna e confini
23. Ricerca strategie e strumenti alla sua portata per effettuare misurazioni di lunghezze, pesi, capacità (passi, mattonelle, cordicine, bicchieri ecc.) e per quantificare il tempo che passa
24. Utilizza strumenti (frecce, tabelle, simboli non convenzionali) per la sequenza e la relazione di semplici concetti spaziali
25. Denomina, confronta, seria, raggruppa, classifica figure e oggetti secondo criteri diversi (grandezza, forma e spessore)

Relazioni di
previsioni

26. Riconosce in casi semplici, situazioni di incertezza e di probabilità (lancio dei dadi, gioco dell'oca ecc)
27. Si avvia a comprendere il concetto di successione temporale (prima e dopo) in relazione ad esperienze di vita quotidiana riferibili alla giornata scolastica, a elementari esperienze scientifiche
28. Riconosce e descrive regolarità in una sequenza di oggetti o figure
29. Rielabora i dati raccolti usando diversi strumenti di rappresentazione (tabelle, grafici)
30. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- NUCLEI
- Il linguaggio del corpo come modalita' comunicativa-espressiva
 - Salute benessere prevenzione sicurezza
 - Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo
 - Il gioco lo sport le regole
1. Riconosce ed esercita le potenzialità sensoriali, ritmiche ed espressive del corpo
 2. Individua e adotta nell'esperienza pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione
 3. Individua e nomina le parti del proprio corpo e le loro funzioni
 4. Padroneggia gli schemi motori di base statici e dinamici
 5. Rappresenta il corpo in stasi e movimento
 6. Controlla la motricità fine in operazioni di quotidianità
 7. Controlla l'esecuzione del gesto e si coordina in giochi di movimento individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi, rispettando le regole

IMMAGINI, SUONI, COLORI

1. Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici;
2. Si esprime in campi motori e artistici in relazione alle proprie potenzialità;
3. Segue con curiosità e piacere spettacoli, film, documentari;
4. Drammatizza racconti, narrazioni, filmati;
5. Rappresenta graficamente racconti, spettacoli;
6. Utilizza creativamente diversi strumenti e tecniche manipolative;
7. Sperimenta le potenzialità offerte dalla tecnologia;
8. Scopre il paesaggio sonoro utilizzando voce corpo e oggetti;
9. Riproduce ritmi o fenomeni sonori con la voce o con semplici strumenti.

Competenze ponte della scuola PRIMARIA – SECONDARIA A.S. 2023/2024

ITALIANO

1. L'alunno utilizza strategie di lettura adeguate agli scopi;
2. l'alunno utilizza il pensiero logico;
3. l'alunno comprende semplici testi, cogliendone globalmente il significato;
4. l'alunno individua i significati di parole e li utilizza adeguatamente;
5. l'alunno sa riconoscere e distinguere i principi strutturali della lingua (grammatica);
6. l'alunno applica le principali norme ortografiche;
7. l'alunno sa individuare le informazioni principali di un testo.

STORIA

1. L'alunno comprende semplici testi storici, cogliendone globalmente il significato;
2. l'alunno sa collocare i fatti in ordine cronologico sulla linea del tempo;
3. l'alunno utilizza il pensiero logico;
4. l'alunno sa individuare le informazioni principali di un testo;
5. l'alunno sa elaborare una semplice mappa concettuale a partire da un testo dato.

GEOGRAFIA

1. L'alunno sa collocare in modo corretto nello spazio regioni e/o capoluoghi e/o i principali elementi fisici del territorio italiano;
2. l'alunno riconosce i punti cardinali;
3. l'alunno sa leggere e interpretare un semplice grafico;
4. l'alunno sa utilizzare il lessico specifico della disciplina.

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO – TECNOLOGICA

1. Mettere in relazione il pensare con il fare.
2. Affrontare situazioni problematiche ipotizzando soluzioni, individuando possibili

strategie.

3. muoversi con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con numeri interi e naturali. Eseguire le quattro operazioni con numeri interi e decimali.
4. riconoscere le principali caratteristiche delle figure geometriche piane e saper utilizzare semplici strumenti geometrici.
5. risolvere problemi con domande, operazioni e dati espliciti, anche con l'utilizzo di strumenti tecnologici semplici.
6. leggere e interpretare semplici grafici e tabelle.

COMPETENZE PONTE INGLESE

1. Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative a contesti noti;
2. Comprendere e formulare frasi per soddisfare bisogni di tipo concreto;
3. Interagire in modo comprensibile su nuclei tematici della comunicazione di base relativi al proprio vissuto e del proprio ambiente;
4. Leggere e comprende testi di vario tipo;
5. Scrivere brevi testi rispettando le regole grammaticali e la corretta ortografia;
6. Sapere utilizzare le WH - questions per brevi dialoghi.

COMPETENZE MUSICA

1. Riconoscere gli elementi linguistici costitutivi del linguaggio musicale e rappresentarli sia con sistemi simbolici non convenzionali che convenzionali;
2. Adottare prime strategie per l'ascolto, l'interpretazione e la descrizione di vari brani musicali anche attraverso rappresentazioni grafiche;
3. Porre l'attenzione ai legami tra la musica, le sonorità e il corpo;
4. Eseguire semplici sequenze ritmiche con il corpo e con lo strumentario ORFF.

SCIENZE MOTORIE

1. Organizzare le proprie condotte motorie coordinando schemi di movimento, nello spazio

in relazione a sé, agli oggetti e agli altri;

2. Utilizzare in modo creativo modalità espressive e corporee anche per mezzo di drammatizzazione e di comunicazione emotiva;
3. Mostrare di conoscere e applicare procedure e regole di giochi popolari e sportivi;
4. Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, collaborando con gli altri accettando la sconfitta, rispettando le regole e mostrando senso di responsabilità;
5. Agire rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi;
6. Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare;
7. Conoscere le potenzialità di movimento del corpo. Utilizzare semplici schemi motori combinati;
8. Eseguire semplici sequenze di movimento individuali e collettive;
9. Rispettare le regole principali e accettare i vari ruoli dei giochi proposti.
10. Conoscere gli elementi del gioco-sport;
11. Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature.