



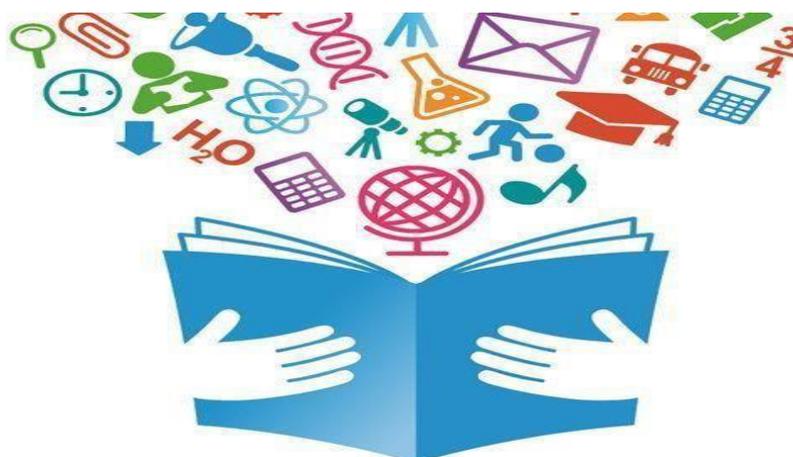
Istituto Comprensivo ad indirizzo musicale "Sac. R. Calderisi"



Via T. Tasso 81030 Villa di Briano (CE)
Codice meccanografico CEIC84000D Codice Fiscale 90008940612 E- mail:
ceic84000d@istruzione.it Pec ceic84000d@pec.istruzione.it
sito web: www.iccalderisi.edu.it tel 08119911330



PROFILO DELLE COMPETENZE IN ENTRATA E IN USCITA a.s.2024-2025



I.C. R. CALDERISI-VILLA DI BRIANO
Prot. 0017706 del 19/12/2024
I-1 (Uscita)

Approvato dal Collegio dei docenti con delibera n. 3 del verbale n. 4 della seduta del 16 dicembre 2024

PREMESSA

Il documento è stato elaborato dalla commissione incaricata dal Collegio dei docenti con il pieno coinvolgimento dei Dipartimenti per assi culturali con struttura verticale. Il profilo descrive in forma essenziale le competenze che uno studente deve mostrare di possedere al termine della scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di primo Grado con particolare riferimento agli "anni ponte" e definisce le attività e i percorsi utili per lo sviluppo e il potenziamento di esse. Rappresenta uno strumento essenziale per la condivisione delle modalità di valutazione, a garanzia dell'equità degli esiti e di un percorso di crescita e formazione degli alunni e delle alunne organico ed unitario.

Competenze Chiave	TRAGUARDI DI SVILUPPO DI COMPETENZA AL TERMINE DI CIASCUN ORDINE DI SCUOLA		
	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Competenza alfabetica funzionale	Il bambino dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati semplici, di esprimere le proprie idee, pensieri e opinioni.	L'alunno dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi, di esprimere le proprie idee, di raccontare le proprie esperienze, di adottare un registro appropriato a diverse situazioni e culture.	Lo studente dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro appropriato alle diverse situazioni e di interagire adeguatamente sul piano linguistico in contesti culturali diversi.

Attività e percorsi

- Giochi con le lettere;
 - Filastrocche e canzoncine;
 - Attività di manipolazione (disegnare, ritagliare, dipingere);
 - Raccontare storie e ascoltare letture (# lo leggo perchè);
 - Giochi di associazione suono-lettera;
 - Puzzle e giochi da tavolo alfabetici.
- Riordino cronologico di eventi legati al vissuto o semplici narrazioni con il supporto delle immagini;
 - Formulazione di domande e risposte adeguate al contesto;
 - Risposta a domande su testi di vario tipo;
 - Rielaborazione delle informazioni per produrre un elaborato in un gruppo;
 - Lettura guidata e condivisa (# lo leggo perchè);
 - Laboratorio di ortografia;
 - Attività di comprensione del testo;
 - Giochi di fonetica e suoni;
 - lettura espressiva.
- Lettura e discussione di testi diversificati (# lo leggo perchè);
 - Laboratorio di scrittura creativa;
 - Analisi del linguaggio e delle figure retoriche;
 - Ricerca, selezione, acquisizione di contenuti;
 - Rielaborazione di informazioni con sempre maggiore autonomia (dalla classe prima fino alla terza);
 - Produzione, prima guidata e poi sempre più autonoma, di un testo scritto sia individuale che di gruppo;
 - Debate e argomentazione;
 - Utilizzo di risorse digitali per l'espressione scritta e orale;
 - Percorsi di autovalutazione (attività di revisione e riscrittura dei testi prodotti).

<p>Competenza multilinguistica</p>	<p>Il bambino è in grado di comprendere ed esprimere in forma orale semplici espressioni in lingua inglese, attraverso esperienze ludiche e concrete.</p>	<p>L'alunno è in grado di comprendere messaggi ed esprimersi in forma orale e scritta in lingua inglese per affrontare una comunicazione essenziale.</p>	<p>Lo studente è capace di comprendere ed esprimersi in due lingue comunitarie in forma orale e scritta e di affrontare una comunicazione in situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>
<p>Attività e percorsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canzoni e filastrocche in lingue diverse; • Giochi educativi multilinguistici; • Esplorazioni culturali (video, musica, cibo...); • Attività di ascolto e imitazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi linguistici; • Storie e letture di racconti in lingua straniera; • Ascolto di audiolibri e canzoni; • Conversazioni e dialoghi guidati; • Utilizzo di risorse digitali che aiutano a sviluppare la competenza in modo ludico (video educative, giochi...); • Laboratori linguistici; • Corsi e certificazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni e dibattiti su temi semplici (routine, sport, musica, attualità...); • Lettura di racconti con attività di comprensione del testo; • Scrittura creativa di brevi racconti, lettere o email; • Utilizzo di applicazioni linguistiche e piattaforme digitali per l'apprendimento lessicale e grammaticale in modo lucido e interattivo;

		<p>linguistiche (CAMBRIDGE).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici drammatizzazioni; • Laboratori di ascolto e comprensione; • Corsi e certificazioni linguistiche (CAMBRIDGE) • Giochi didattici; • Progetti collaborative internazionali (ERASMUS).
<p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.</p>	<p>Il bambino dimostra capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni concrete e quotidiane. Inoltre, il bambino è in grado di osservare e tentare di comprendere il mondo che lo circonda.</p>	<p>L'alunno dimostra capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni concrete e quotidiane. Inoltre, è in grado di osservare e tentare di comprendere il mondo che lo circonda.</p>	<p>Lo studente utilizza le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di situazioni in contesti diversi.</p> <p>Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare e risolvere problemi sulla base di elementi conosciuti.</p> <p>Sa usare il linguaggio specifico e simboli matematici.</p>

<p>Attività e percorsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi con i numeri e conteggio; • Osservare la natura; • Introdurre dispositivi tecnologici di base; • Semplici costruzioni con materiali di riciclo; • Giochi con l'acqua e l'aria; • Osservazione e misurazione dei fenomeni naturali (osservare il tempo atmosferico, l'ombra, misurare il tempo). 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di calcolo mentale e di gruppo; • Risoluzione di problemi e situazioni reali; • Giochi di logica e strategie; • Attività di misurazione e geometria; • Grafici e tabelle; • Fractions con oggetti (usare materiale concreto per rappresentare le frazioni); • Esperimenti scientifici semplici; • Osservazione della natura; • Progetti di ricerca; • Introdurre l'uso di semplici strumenti tecnologici; • Giochi di squadra a tema matematici-scientifico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Risoluzione di problemi complessi; • Giochi di strategia e logica; • Attività con le proporzioni e statistica; • Laboratorio di misurazione e calcolo; • Esperimenti scientifici strutturati; • Uso di strumenti tecnologici avanzati; • Laboratori di energia (studio delle fonti di energie); • Progetti interdisciplinari; • Introduzione del coding; • Progetti di gruppo basati sul problem solving; • Uso di strumenti digitali per la raccolta e l'analisi dei dati; • Oggetti di stampa 3D.
-----------------------------------	---	---	--

<p>Competenza digitale</p>	<p>Il bambino riconosce le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	<p>L'alunno usa le tecnologie per reperire, conservare, produrre, presentare e scambiarsi informazioni in contesti concreti.</p>	<p>Lo studente usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare, scambiare informazioni e partecipare a reti collaborative.</p>
<p>Attività e percorsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi interattivi sul tablet o lavagna interattiva; • Esplorazione guidata di immagini e video educative; • Collaborazione su lavagna digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del computer e della tastiera; • Gestione dei file e delle cartelle; • Introduzione al coding; • Educazione alla sicurezza digitale; • Ricerca in internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso consapevole dei social media; • Creazione e editing di contenuti multimediali; • Introduzione a strumenti di progettazione grafica; • Navigazione e sicurezza online; • Ricerche avanzate su internet; • Creazione di contenuti collaborative; • Progetti STEM integrati.

<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Il bambino acquisisce, assimila ed elabora nuove conoscenze e abilità attraverso la motivazione e la fiducia.</p>	<p>L'alunno utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere e apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.</p> <p>Esprime creativamente idee, esperienze ed emozioni attraverso la musica, il teatro, la letteratura per ragazzi e le arti visive.</p>	<p>Lo studente si orienta nello spazio e nel tempo interpretando i sistemi simbolici e culturali della società.</p> <p>Osserva e riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali.</p>
--	--	---	---

<p>Attività e percorsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione di culture diverse attraverso storie (letture di fiabe o racconti provenienti da diverse parti del mondo); • Attività artistiche e manuali ispirate a diverse tradizioni culturali; • Musica e danza nel mondo (introduzione alla musica e ai balli tradizionali di varie culture); • Visite guidate; • Partecipazione alla “Festa dei Popoli”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e leggere miti e leggende provenienti da culture diverse; • Introduzione alle tecniche artistiche e materiali tipici di altre culture; • Musica e danza nel mondo; • Introduzione alle diverse religioni nel mondo; • Visite a musei e mostre culturali; • Partecipazione alla “Festa dei Popoli”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progetti di ricerca su culture del mondo; • Approfondire le espressioni artistiche di diverse culture; • Studio delle lingue e della letteratura mondiale; • Visione di documentari; • Visite guidate a musei e mostre culturali; • Viaggi di istruzione; • Esplorazione di religioni nel mondo; • Progetti collaborativi internazionali (ERASMUS); • Partecipazione alla “Festa dei Popoli”.
-----------------------------------	--	---	--

<p>Competenza imprenditoriale</p>	<p>Il bambino dimostra originalità e spirito di iniziativa. Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana</p> <p>Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>	<p>L'alunno dimostra originalità e spirito di iniziativa nel realizzare semplici progetti. Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà.</p>	<p>L'alunno manifesta originalità e spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e semplici progetti.</p> <p>Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>
<p>Attività e percorsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi simbolici guidati (negozi, mercato...); • Costruzione guidata di oggetti per promuovere il pensiero creativo; • Problem solving in gruppo (attività e giochi in cui i bambini devono risolvere problemi pratici); • Giochi di ruoli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi simbolici e di ruolo per sviluppare la capacità di pianificazione, collaborazione e gestione delle risorse; • Debate; • Problem solving individuale e di gruppo; • Partecipazione al percorso "A piccoli passi" (assemblee di classe, parlamento di istituto,...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione di eventi scolastici; • Role playing; • Debate; • Problem solving individuale e di gruppo; • Partecipazione al percorso "A piccoli passi" (assemblee di classe, parlamento di istituto,...).

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento, il bambino si impegna partecipando in modo costruttivo alla vita comunitaria.	L'alunno si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni ed è capace di ricercare nuove informazioni per accrescerlo.	Lo studente gestisce il proprio tempo e le proprie attività in modo efficace. Comunica in modo chiaro e collabora in attività cooperative offrendo aiuto ai compagni. Possiede un patrimonio strutturato di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.
Attività e percorsi	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni libere e guidate; • Attività di memorizzazione; • Costruzione di mappe, schemi, tabelle con e senza simboli; 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafica di attività e fatti vissuti e narrati; • Risposta a domande su un testo ascoltato; • Lettura e ricerca delle 	<ul style="list-style-type: none"> • Risoluzione di un problema; • Dibattito su un argomento dato; • Attività di lavoro cooperativo che consentano a ciascun alunno di

	<ul style="list-style-type: none">• Riflessioni sulle esperienze vissute;• Formulare e verificare ipotesi.• Attività di coppia, piccolo e grande gruppo;• Comprensione della sequenza delle fasi di un gioco, racconto, esperienza;• Giochi logici.	<p>informazioni principali di un testo;</p> <ul style="list-style-type: none">• Applicazione di semplici strategie di studio: sottolineare parole importanti, individuare sequenze e costruire brevi sintesi con l'aiuto dell'adulto;• Discussioni guidate su vari argomenti;• Definizione delle fasi e dei tempi occorrenti per svolgere un lavoro con il supporto dell'insegnante;• Lavori in coppia;• Piccoli progetti individuali o di gruppo con il supporto dell'insegnante.	<p>offrire, o ricevere, aiuto e sostegno;</p> <ul style="list-style-type: none">• Riflessione sull'importanza della solidarietà, dell'empatia e della responsabilità personale;• Progetti di educazione civica.
--	---	--	--

<p>Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.</p>	<p>Il bambino rispetta le regole condivise e collabora con gli altri esprimendo le proprie personali opinioni. Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui. Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta i conflitti e riconosce le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.</p> <p>Mostra l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.</p>	<p>L'alunno ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita.</p> <p>Manifesta consapevolezza della necessità del rispetto della convivenza civile.</p> <p>Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.</p>	<p>Lo studente ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto.</p> <p>È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale.</p> <p>Dimostra senso civico in occasione di funzioni pubbliche (manifestazioni sportive, occasioni rituali, volontariato, ecc.).</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.</p>
<p>Attività e percorsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di gruppo guidate; • Storie e racconti che trattano temi di cooperazione, rispetto e uguaglianza; 	<ul style="list-style-type: none"> • Progetti di gruppo e di classe; • Discussioni e dibattiti guidati su temi di attualità, diritti e doveri; • Storie e letture a tema; • Attività di educazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Progetti individuali, di gruppo e di classe; • Discussioni e dibattiti su temi di attualità, diritti e doveri; • Realizzazione di attività e progetti che riguardano la

	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di cura e responsabilità (educare i bambini alla cura dell'ambiente scolastico); • Discussioni guidate (parlare di regole e norme di comportamento in modo semplice e comprensibile); • Attività di educazione ambientale (Festa dell'albero,...); • Partecipare a celebrazioni e attività che rappresentano diverse culture e tradizioni. 	<p>ambientale (Festa dell'albero, iniziative di riciclaggio,...);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discussioni su regole e norme; • Realizzare laboratori pratici su temi civici; • Progetti e collaborazioni con enti locali; • Educazione alla legalità (incontri con esperti e istituzioni). 	<p>sostenibilità ambientale (Festa dell'albero, campagne di sensibilizzazione e iniziative di riciclaggio);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progetti di ricerca e presentazione; • Attività di peer education; • Progetti e collaborazioni con enti locali; • Educazione alla legalità (incontri con esperti e istituzioni, MEMORIE DI VITA).
--	--	---	--

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

La valutazione dello sviluppo delle competenze europee negli alunni richiede un approccio integrato e multidimensionale, che tenga conto non solo delle conoscenze acquisite, ma anche delle abilità pratiche e degli atteggiamenti necessari per la loro applicazione in contesti reali. Gli strumenti e le strategie di valutazione devono essere flessibili e mirati a cogliere i progressi in tutte le aree delle competenze chiave. Ecco alcuni metodi utilizzati per valutare lo sviluppo delle competenze europee:

1. Valutazione formativa: La valutazione formativa è uno strumento continuo che permette di monitorare i progressi degli studenti lungo tutto il percorso di apprendimento. Attraverso feedback regolari, osservazioni in classe, discussioni e lavori di gruppo, gli insegnanti possono valutare come gli studenti stanno sviluppando le competenze chiave,

adattando l'insegnamento in base alle esigenze individuali. Questo approccio favorisce un apprendimento più consapevole e riflessivo.

2. Valutazione sommativa: La valutazione sommativa riguarda prove più strutturate e formali, come test, esami e compiti finali, che misurano l'acquisizione delle competenze in un momento specifico. Tuttavia, per valutare competenze complesse (es. competenze sociali o imprenditoriali), queste prove devono includere attività pratiche o progetti che permettano di applicare conoscenze e abilità in modo concreto.

3. Compiti autentici e progetti: I compiti autentici e i progetti interdisciplinari sono strumenti particolarmente utili per valutare competenze trasversali come la capacità di risolvere problemi, il pensiero critico e la collaborazione. Ad esempio, gli studenti possono essere coinvolti in progetti di cittadinanza attiva, simulazioni di processi democratici, o attività che richiedano l'uso delle tecnologie digitali in modo creativo.

4. Portfolio: Il portfolio è una raccolta di lavori degli studenti che documenta il loro progresso nel tempo. Può includere elaborati scritti e grafici, riflessioni personali e materiali multimediali. Il portfolio permette di valutare non solo il risultato finale, ma anche il processo di apprendimento, fornendo una visione complessiva dello sviluppo delle competenze.

5. Auto-valutazione e valutazione tra pari: L'auto-valutazione incoraggia gli studenti a riflettere sui propri progressi e sulle competenze che stanno sviluppando. Attraverso questionari, griglie di valutazione o diari di apprendimento, gli studenti possono identificare punti di forza e aree di miglioramento. La valutazione tra pari, invece, permette agli alunni di dare e ricevere feedback dai compagni, favorendo lo sviluppo di competenze sociali, di collaborazione e di pensiero critico.

6. Rubriche e griglie di valutazione: Le rubriche sono strumenti che permettono di valutare le competenze in modo strutturato e trasparente, definendo livelli di padronanza (da "principiante" a "esperto") per ciascuna competenza. Le rubriche possono essere utilizzate sia dagli insegnanti per la valutazione, sia dagli studenti per l'auto-valutazione e la riflessione sui loro progressi.

7. Valutazione delle competenze trasversali e sociali: Alcune competenze europee, come quelle sociali, imprenditoriali e di cittadinanza, sono più difficili da valutare attraverso test tradizionali. Per queste competenze, è utile osservare il comportamento degli studenti in contesti reali, come la partecipazione a progetti di gruppo, il contributo a iniziative scolastiche o comunitarie, e la capacità di lavorare in modo collaborativo e creativo.

8. Test standardizzati europei: In alcuni casi, possono essere utilizzati test standardizzati a livello europeo per valutare competenze specifiche, come le competenze linguistiche (es. il Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue) o le competenze digitali (es. certificazioni ECDL). Questi strumenti offrono una valutazione comparativa e oggettiva a livello internazionale.

La valutazione delle competenze europee richiede un approccio variegato, che combini metodi qualitativi e quantitativi e che permetta di misurare non solo le conoscenze, ma anche la capacità di applicarle in contesti diversi. L'obiettivo non è solo valutare il raggiungimento di obiettivi specifici, ma anche sostenere gli studenti nel loro percorso di apprendimento continuo, preparando loro a diventare cittadini attivi e competenti all'interno della società europea.