

**CURRICOLO DELLA SCUOLA
PRIMARIA**

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018:

- Competenza personale, sociale, capacità di imparare ad imparare.
- Competenza imprenditoriale.
- Competenza in matematica, scienze, tecnologia, ingegneria.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza in consapevolezza ed espressione culturali.
- Competenza digitale.
- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza multilinguistica.

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Educazione civica

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Imparare ed approfondire il rispetto degli altri, di se stessi, dell'ambiente naturale e sociale, la solidarietà, il rispetto della diversità.
- Conoscere le leggi che regolano i diritti e i doveri dei cittadini.
- Conoscere ed utilizzare linguaggi e comportamenti appropriati nell'uso dei social media e nella navigazione in rete.
- Collaborare con le famiglie per promuovere comportamenti improntati ad una cittadinanza consapevole.
- Realizzare la trasversalità dell'educazione civica e l'integrazione in profilo delle competenze e profilo educativo culturale.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">▪ Accettare, rispettare, aiutare gli altri e i “diversi da sé”, comprendendo le ragioni dei loro comportamenti.▪ Attivare modalità relazionali positive e di collaborazione con i compagni e gli adulti.▪ Esprimere gli stati fisici personali (sintomi di malessere e benessere) avviandosi a riconoscerne le cause e le conseguenze.▪ Sviluppare corretti atteggiamenti alimentari con particolare riferimento alla prima colazione alla merenda e alla mensa.▪ Partecipare ad esercitazioni di evacuazione dell'edificio scolastico secondo la scansione prevista dal piano di sicurezza della scuola.▪ Assumere comportamenti di interesse e cura degli spazi comuni.▪ Assumere comportamenti di rispetto e tutela del territorio.▪ Rispettare le regole di comportamenti nei diversi contesti sociali.▪ Avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali.▪ Essere sensibile ai problemi dell'ambiente naturale nel rispetto e nella tutela dello stesso in funzione di uno sviluppo sostenibile.	<ul style="list-style-type: none">▪ Regole, diritti e doveri.▪ I diritti del fanciullo.▪ Norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti.▪ L'ambiente come organismo complesso i cui equilibri vanno salvaguardati.▪ Significato della cittadinanza digitale.▪ Prime conoscenze di segnaletica, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista.

1. Fine classe quinta scuola primaria	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, fiducia in sé. ▪ Accettare l'altro rispettandone la dignità umana e l'identità culturale promuovendo i processi dell'appartenenza e dell'integrazione. ▪ Rispettare le regole e le norme della vita associata. ▪ Riconoscere i diritti-doveri fondamentali dell'uomo ▪ Partecipare al bene comune. ▪ Essere sensibile ai problemi della salute e dell'igiene personale promuovendo azioni di tutela e di prevenzione. ▪ Essere sensibile ai problemi dell'ambiente naturale nel rispetto e nella tutela dello stesso in funzione di uno sviluppo sostenibile. ▪ Essere sensibile ai problemi della conservazione di strutture e di servizi di pubblica utilità. ▪ Riflettere sulla funzione di organizzazioni internazionali quali: UNICEF, ONU, FAO...per una sempre maggior sensibilizzazione alla cittadinanza globale. ▪ Riconoscere i principali Organi Costituzionali preposti ai poteri suddivisi dello Stato e le loro funzioni. ▪ Promuovere attività di gruppo con simulazione di ruoli. ▪ Riflettere sui fondamentali articoli della Costituzione Italiana. ▪ Riflettere sulle ricorrenze civili più significative utili ad approfondire i valori fondanti della Costituzione. ▪ Rielaborare le proposte del territorio utili a rinforzare le conoscenze acquisite per la ricostruzione di contesti e situazioni connessi ai valori della Democrazia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diritti, doveri, principi, leggi e storia della costituzione italiana. ▪ Obiettivi del prossimo decennio per la tutela dell'ambiente e della biodiversità. ▪ Tutela del patrimonio naturale, artistico e culturale. ▪ Concetto di benessere. ▪ Salute come corretta alimentazione. ▪ Sicurezza a casa e sul territorio. ▪ Principi ed elementi basilari dello stato italiano. ▪ Vivere la legalità. ▪ Significato della cittadinanza digitale e conoscenza dei rischi e delle opportunità. ▪ Unione europea ed organizzazioni internazionali.

3. Attività significative - Esempi
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memorizzazione di filastrocche da recitare in pubblico nella giornata della gentilezza (13 Novembre) ▪ Conversazione sull'articolo 31 della convenzione dei diritti dell'infanzia e della adolescenza. ▪ Intervista ai familiari per raccogliere giochi da sperimentare nel tempo libero. ▪ Analisi di "episodi critici". ▪ Riflessioni su come agire attivamente per prevenire o bloccare atti di bullismo. ▪ Elaborazione di una lista di raccomandazioni per evitare i rischi connessi all'uso della rete. ▪ Gioco di simulazione "sindaco per un giorno".

- Commento di aforismi e citazioni sull'istruzione.
- Sondaggio sulle aspettative e desideri degli alunni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenza alfabetica funzionale

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Italiano

COMPETENZE SPECIFICHE:

- 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.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando il proprio turno. ▪ Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. ▪ Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. ▪ Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. ▪ Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. ▪ Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Principali strutture grammaticali della lingua italiana. ▪ Elementi di base delle funzioni della lingua. ▪ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.
<p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. ▪ Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. ▪ Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. ▪ Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. ▪ Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. ▪ Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. ▪ Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, informativo, regolativo.
<p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi.

l'apprendimento della scrittura.

- Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia.
- Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
- Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.
- Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.
- Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.
- Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- Confrontare testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.)
- Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari).
- Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.

- Principali connettivi logici.
- Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
Ascolto e parlato <ul style="list-style-type: none">▪ Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.▪ Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...)▪ Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.▪ Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.▪ Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.▪ Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.▪ Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.	<ul style="list-style-type: none">▪ Principali strutture grammaticali della lingua italiana.▪ Elementi di base delle funzioni della lingua.▪ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.▪ Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.▪ Codici fondamentali
Lettura	

- Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.
- Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione.
- Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.
- Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.
- Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe, ecc.) per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (ad es. sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi, ecc.).
- Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.
- Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.
- Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.

Scrittura

- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.
- Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.
- Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti; lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.
- Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.
- Rielaborare testi (ad es. parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.
- Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (es. regole di gioco, ricette, ecc.)
- Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.
- Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).
- Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.
- Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso).
- Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra

della comunicazione orale, verbale e non verbale.

- Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo e argomentativo.
- Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi.
- Principali connettivi logici.
- Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici.
- Tecniche di lettura analitica e sintetica.
- Tecniche di lettura espressiva.
- Denotazione e connotazione.
- Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici, pragmatico-sociali vicini all'esperienza dei bambini.
- Uso dei dizionari.
- Principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici,

le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).

- Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.
- Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.
- Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.
- Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.
- Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).
- Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
- Riconoscere l'organizzazione del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.
- Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (e, ma, infatti, perché, quando).
- Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.

derivate,
composte,
prefissi
suffissi).

e

3. Attività significative - Esempi

- Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione.
- Analizzare testi comunicativi particolari e rilevarne le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta.
- Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio:
 - visite didattiche, interviste a persone;
 - spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni, relazioni su un compito svolto, un evento, ecc.;
 - dare istruzioni ad altri, eseguire istruzioni altrui;
 - narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture a bambini più piccoli e ad adulti...).
- Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi e organizzarle in sintesi.
- Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi con l'aiuto dell'insegnante:
 - narrazioni di genere diverso, poesie, testi per convincere (argomentazioni, pubblicità)
 - esposizioni, relazioni, presentazioni
 - manuali di istruzioni di semplici manufatti costruiti
 - regolamenti di giochi, della classe, della scuola
 - lettere non formali e formali per scopi diversi
 - modulistica legata all'esperienza concreta.
- Predisporre schede informative a corredo di mostre, esposizioni, organizzate nell'ambito di attività scolastiche.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenza multilinguistica

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Lingua Straniera

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro) 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 per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Ascolto (comprensione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relative a se stesso, ai compagni, alla famiglia. <p>Parlato (produzione e interazione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. ▪ Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. <p>Lettura (comprensione scritta).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. <p>Scrittura (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. ▪ Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. ▪ Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Ascolto (comprensione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. ▪ Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale. <p>Parlato (produzione e interazione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. ▪ Uso del dizionario bilingue. ▪ Regole grammaticali fondamentali. ▪ Corretta pronuncia di un repertorio di

- Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.
- Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.

Lettura (comprensione scritta)

- Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.

Scrittura (produzione scritta)

- Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi , per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc.

Riflessione sulla lingua

- Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato.
- Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato.
- Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.
- Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.

parole e frasi memorizzate di uso comune.

- Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti; lettere informali.
- Cenni di civiltà e cultura del Paese di cui si studia la lingua (usanze , feste, ricorrenze ...).

3. Attività significative - Esempi

- In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni.
- Intrattenere corrispondenza in lingua straniera, via mail o con posta ordinaria con ipotetici “penfriend “ o coetanei di altri Paesi.
- Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana.
- Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera.
- Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera.
- Recitare testi in lingua straniera (poesie, dialoghi, ecc.).
- Ascoltare e comprendere il senso generale di messaggi provenienti dal cd e riferirne l'argomento generale.
- Ricavare informazioni da fogli di istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo redatti in lingua straniera.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenze Matematica

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Matematica

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, 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.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... ▪ Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. ▪ Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. ▪ Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. ▪ Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. ▪ Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). ▪ Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. ▪ Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. ▪ Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. ▪ I sistemi di numerazione. ▪ Operazioni e proprietà. ▪ Figure geometriche piane. ▪ Piano e coordinate cartesiani. ▪ Misure di grandezza. ▪ Misurazione e rappresentazione in scala. ▪ Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi. ▪ Principali rappresentazioni di un oggetto matematico. ▪ Tecniche risolutive di un problema. ▪ Unità di misura diverse. ▪ Grandezze

- Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.
- Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.
- Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).

- equivalenti.
- Elementi essenziali di logica.
- Elementi essenziali del linguaggio della probabilità.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. ▪ Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. ▪ Eseguire la divisione con il resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. ▪ Stimare il risultato di una operazione. ▪ Operare con le frazioni e riconoscere le frazioni equivalenti. ▪ Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. ▪ Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. ▪ Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. ▪ Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. ▪ Riprodurre una figura in base ad una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carte a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). ▪ Utilizzare il piano cartesiano per localizzare i punti. ▪ Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. ▪ Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. ▪ Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. ▪ Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. ▪ Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). ▪ Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o procedimenti. ▪ Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. ▪ Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. ▪ I sistemi di numerazione. ▪ Operazioni e proprietà. ▪ Frazioni e frazioni equivalenti. ▪ Sistemi di numerazione diversi nello spazio e nel tempo. ▪ Figure geometriche piane. ▪ Piano e coordinate cartesiani. ▪ Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni. ▪ Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti. ▪ Misurazione e rappresentazione in scala. ▪ Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione con diagrammi. ▪ Principali rappresentazioni

Relazioni, dati e previsioni

- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
 - Usare le nozioni di media aritmetica e di frequenza.
 - Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.
 - Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi e usarle per effettuare misure e stime.
 - Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.
 - In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.
 - Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o figure.
- di un oggetto matematico.
 - Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, percentuali, formule geometriche.
 - Unità di misure diverse.
 - Grandezze equivalenti.
 - Frequenza, media, percentuale.
 - Elementi essenziali di logica.
 - Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio.

3. Attività significative - Esempi

- Applicare, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere e riflettere sul loro uso:
 - eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali;
 - utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala;
 - calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone;
 - applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche;
 - ricavare e interpretare informazioni da dati statistici;
 - utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale.
- Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso.
- Applicare i concetti e gli strumenti della matematica ad eventi concreti.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenze in Scienze e Tecnologia e Ingegneria

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Scienze

COMPETENZE SPECIFICHE:

- 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.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. ▪ Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. ▪ Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. ▪ Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Viventi e non viventi. ▪ Il corpo umano; i sensi. ▪ Proprietà degli oggetti e dei materiali. ▪ Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti); ▪ Passaggi di stato della materia. ▪ Classificazioni dei viventi. ▪ Organi dei viventi e loro funzioni. ▪ Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente. ▪ Ecosistemi e catene alimentari.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Oggetti, materiali e trasformazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. ▪ Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. ▪ Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: (recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali. ▪ Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc). Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili ▪ individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali. ▪ Classificazioni, seriazioni. ▪ Materiali e loro caratteristiche: ▪ Trasformazioni. ▪ Fenomeni fisici e chimici ▪ Energia: concetto, fonti, trasformazione. ▪ Ecosistemi e loro organizzazione. ▪ Viventi e non viventi e loro caratteristiche: classificazioni. ▪ Relazioni organismi-ambiente; ▪ Organi-funzioni. ▪ Relazioni uomo-ambiente-ecosistemi
<p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. ▪ Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza. ▪ Fenomeni atmosferici.
<p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p>	

- Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente;
- Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare.
- Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità.
- Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.
- Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.
- Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.

3. Attività significative - Esempi

- Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio: determinare il tempo di arresto di un veicolo in ragione della velocità (in contesto stradale); applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabili e non; uso oculato delle risorse energetiche), ma anche alle questioni di igiene ed educazione alla salute (concetto di energia collegato al concetto di "calorie" nell'alimentazione); contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.); rischi di natura fisica (movimentazione scorretta di carichi, rumori, luminosità, aerazione ...); condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare rischi di natura fisica, chimica, biologica; rilevare la presenza di bioindicatori nel proprio ambiente di vita ed esprimere valutazioni pertinenti sullo stato di salute dell'ecosistema; analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuando le regole che governano la classificazione, come ad esempio l'appartenenza di un animale ad un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto come mammiferi). Individuare, attraverso l'analisi di biodiversità, l'adattamento degli organismi all'ambiente sia dal punto di vista morfologico, che delle caratteristiche, che dei modi di vivere. Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenze in Scienze e Tecnologia e Ingegneria

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Geografia

COMPETENZE SPECIFICHE:

- 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 rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.

1. Fine classe terza scuola primaria	
Abilità	Conoscenze
<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). <p>Linguaggio della geograficità</p> <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. 	<ul style="list-style-type: none"> Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento. Piante, mappe, carte. Elementi di orientamento. Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio). Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del Paese e loro usi; cenni sul clima, territorio e influssi umani, ...
2. Fine scuola primaria	
Abilità	Conoscenze
<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole. Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ecc.). Linguaggio della geo-graficità. Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori sociodemografici ed economici. Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. 	<ul style="list-style-type: none"> Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche. Paesaggi fisici, fasce climatiche, suddivisioni politico-amministrative. Elementi di orientamento. Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio) Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: migrazioni, popolazioni del mondo e loro usi; clima, territorio e influssi umani.

Regione e sistema territoriale

- Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.
- Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.

3. Attività significative - Esempi

- Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente.
- Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico-intervento antropico.
- Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia.
- Presentare un Paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico ...
- Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici; costruzioni non a norma, ..).

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenze in Scienze e Tecnologia e Ingegneria

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Tecnologia

COMPETENZE SPECIFICHE:

- 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.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. ▪ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ▪ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. ▪ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. ▪ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. ▪ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. ▪ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. ▪ Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. ▪ Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo ▪ Terminologia specifica. ▪ Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. ▪ Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ▪ Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. ▪ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. <p>Prevedere e immaginare</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. ▪ Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. ▪ Terminologia specifica.

- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
- Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.

Intervenire e trasformare

- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.

3. Attività significative - Esempi

- Creazioni di storie multimediali al computer in base ai principali argomenti di scienze e tecnologia.
- Assemblaggio ed analisi di un computer, analizzando tutte le sue caratteristiche ed i materiali di cui è composto.
- Produzione di carta riciclata.
- Uso di strumenti informatici multimediali e non.
- Creazione di un giornalino di classe.
- Creazione di cartine geografiche.
- Costruzione di strumenti usati dagli uomini del passato.
- Costruzione di strumenti per l'analisi della realtà attorno a noi (anemometro, bussola, rosa dei venti, aquiloni).
- Costruzione di strumenti per l'analisi dell'energia (circuiti elettrici, etc.).
- Costruzione di strumenti per l'analisi dei principali organi del corpo (occhio, orecchio, etc.)
- Costruzione di strumenti per l'analisi del nostro sistema solare.
- Utilizzo guidato dei principali strumenti di comunicazioni informatici.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenza Digitale

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Tutte

COMPETENZE SPECIFICHE:

- 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

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spiegare le funzioni principali ed il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. ▪ Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere e compilare tabelle. ▪ Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. ▪ Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisione, lettori video, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC. ▪ Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. ▪ Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. ▪ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. ▪ Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. ▪ Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. ▪ Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. ▪ Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento. ▪ I principali dispositivi informatici di input e output. ▪ I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle

presentazioni e ai giochi didattici.

- Semplici procedure di utilizzo di
- Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
- Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.

3. Attività significative - Esempi

- Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.
- Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati.
- Utilizzare Libreoffice Impress per effettuare semplici presentazioni.
- Costruire semplici ipertesti.
- Applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing.
- Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza.
- Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali.
- Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica.
- Elaborare ipertesti tematici.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
 - Imparare a imparare è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per poter 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. Le strategie dell'imparare a imparare debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure d'apprendimento, in tutte le discipline. Possedere tale competenza non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Tutte

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Acquisire ed interpretare l'informazione.
- Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.
- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione, anche in funzione dei tempi disponibili.
- Argomentare in modo critico le conoscenze acquisite.
- Autovalutare il processo di apprendimento.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere un testo e porsi domande su di esso. ▪ Rispondere a domande su un testo o su un video. ▪ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. ▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. ▪ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana ▪ 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. ▪ Compilare elenchi e liste, compilare semplici tabelle. ▪ Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semplici strategie di memorizzazione. ▪ Schemi, tabelle, scalette. ▪ Semplici strategie di organizzazione del tempo.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ricavare informazioni da fonti diverse; testimoni, reperti. ▪ Utilizzare dizionari, indici e schedari bibliografici. ▪ Leggere un testo e porsi domande su di esso . ▪ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. ▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta. ▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi. ▪ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti.

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti, dividere testi in sequenza, costruire brevi sintesi. ▪ Organizzare le informazioni in semplici tabelle o mappe. ▪ Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale. | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. ▪ Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse. |
|--|--|

3. Attività significative - Esempi

- Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse: confrontarle per stabilirne l'attendibilità; selezionarle a seconda delle priorità e dello scopo, organizzarle in quadri di sintesi coerenti utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe.
- Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni.
- Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando la sequenza delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti.
- Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi e reperire quelle mancanti o incomplete.
- Partecipare consapevolmente a viaggi di studio e dare il proprio contributo alla loro progettazione (produzioni di schede documentali).

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

Competenza in materia di cittadinanza

- Le competenze sociali e civiche sono quelle su cui si fonda la capacità di una corretta e proficua convivenza. E' forse la competenza più rilevante, senza la quale nessun' altra può intendersi costruita. Ne fanno parte le dimensioni fondamentali di cui si sostanzia la competenza, ovvero l'autonomia e la responsabilità. Inoltre implica le abilità come il sapere lavorare in gruppo, il cooperare, il prestare aiuto, sostenere chi è in difficoltà, riconoscere e accettare le differenze. 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.

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Storia, Educazione civica

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istruzioni 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.
- 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 consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.
- 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.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">▪ Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e riferimento.▪ Individuare i ruoli e le funzioni dei gruppi di appartenenza e il proprio negli stessi.▪ Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe e nella scuola.▪ Descrivere il significato delle regole.▪ Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro e nell'interazione sociale.▪ Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui.▪ Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini, ecc. e rispettare le persone che le portano, individuare le affinità rispetto alla propria esperienza.▪ Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni.▪ Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all' oculato utilizzo delle risorse e mettere in atto quelle alla sua portata.▪ Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità.	<ul style="list-style-type: none">▪ Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...).▪ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.▪ Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni e ciclisti.▪ Regole della vita e del lavoro in classe.▪ Significato di regola e norma.▪ Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto.▪ Organi e funzioni principali del

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. ▪ Prestare aiuto a compagni in difficoltà. 	<p>Comune.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Principali servizi al cittadino presenti nella propria città. ▪ Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi). ▪ Organi internazionali vicini all'esperienza dei bambini: UNICEF, WWF.
---	---

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle. ▪ Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca. ▪ 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. ▪ Distinguere gli elementi che compongono il Consiglio comunale e l'articolazione delle attività del Comune. ▪ Individuare e distinguere il ruolo della Provincia e della Regione e le distinzioni tra i vari servizi. ▪ Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi e frustrazioni. ▪ Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici. ▪ Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. ▪ Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe. ▪ Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. ▪ Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente. ▪ Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva. ▪ Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà. ▪ Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura. ▪ Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni. ▪ Attraverso l'esperienza vissuta in classe, spiegare il valore della democrazia, riconoscere il ruolo delle strutture e interagire con esse. ▪ Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Significato di “gruppo” e di “comunità”. ▪ Significato di essere “cittadino”. ▪ Significato dell'essere cittadini del mondo. ▪ Differenza fra “comunità” e “società”. ▪ Struttura del Comune, della Provincia, della Regione. ▪ Significato dei concetti di diritto, dovere, responsabilità, identità e libertà. ▪ Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione. ▪ Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto. ▪ Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola. ▪ Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza. ▪ Costituzione e alcuni articoli fondamentali. ▪ Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti essenziali. ▪ Norme fondamentali relative al codice stradale. ▪ Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente, vicini all'esperienza: ONU, UNICEF, WWF...

individuando somiglianze e differenze.

- Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire il concetto di democrazia.
- Mettere in relazione le regole stabilite all'interno della classe e alcuni articoli della Costituzione.
- Mettere in relazione l'esperienza comune in famiglia, a scuola, nella comunità di vita con alcuni articoli della Costituzione.

3. Attività significative - Esempi

- Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola.
- Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana.
- Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti.
- Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada.
- Analizzare messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi) e rilevarne le caratteristiche e i messaggi sottesi; produrre notiziari a stampa o video; slogan pubblicitari utilizzando le tecniche tipiche del genere di comunicazione.
- Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc.
- Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc.
- Assumere iniziative di tutoraggio tra pari, di assistenza a compagni in difficoltà, di cura di cose.
- Ricercare, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenza imprenditoriale
 - Lo 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. 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. Essa è fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Tutte

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.
- Assumere e portare a termine compiti e iniziative.
- Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza, adottare strategie di problem solving.
- Coordinare l'attività personale e/o di un gruppo.
- Autovalutare il percorso svolto.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto. ▪ Esprimere opinioni spiegandone le motivazioni. ▪ Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. ▪ Formulare proposte di lavoro e di gioco. ▪ Confrontare la propria idea con quella altrui. ▪ Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. ▪ Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza. ▪ Formulare ipotesi di soluzione. ▪ Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. ▪ Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. ▪ Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito... ▪ Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili. ▪ Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento. ▪ Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. ▪ Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Regole della discussione. ▪ I ruoli e la loro funzione. ▪ Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). ▪ Fasi di un problema. ▪ Fasi di un'azione.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. ▪ Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro. ▪ Le fasi di una

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. ▪ Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. ▪ Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. ▪ Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. ▪ Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti, per portare a termine un compito. ▪ Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale. ▪ Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. ▪ Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. ▪ Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. ▪ Applicare la soluzione e commentare i risultati. 	<p>procedura.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diagrammi di flusso. ▪ Fasi del problem solving.
---	---

3. Attività significative - Esempi

- Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento; distribuirle nel tempo secondo logica e priorità; verbalizzarle e scriverle.
- Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili e mancanti, ai costi, al tempo e alle possibilità.
- Valutare i pro e i contro di ogni possibile azione e motivare la scelta finale.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:
 - La consapevolezza ed espressione culturale è la competenza che più contribuisce a costruire l'identità sociale e culturale, attraverso la capacità di fruire dei linguaggi espressivi e dei beni culturali e di esprimersi attraverso linguaggi e canali diversi. La storia vi concorre in modo fondamentale rispondendo alle domande "Chi siamo?" "Da dove veniamo?"; le arti e la musica permettendo di fruire e agire modi espressivi diversi, ma anche per riconoscerli come beni culturali che fanno parte del nostro retaggio, da conoscere, tutelare e salvaguardare.
 - L'educazione motoria apporta alla costruzione di questa competenza la capacità di utilizzare il linguaggio del corpo e tutte le sue capacità espressive. Per maggiore praticità, la competenza è stata disaggregata nelle sue principali componenti: identità storica; patrimonio ed espressione artistica e musicale; espressione motoria.

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Storia

COMPETENZE SPECIFICHE:

- 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, nelle società.
- Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza.▪ Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.▪ Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.▪ Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...). <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato.▪ Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.▪ Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni,	<ul style="list-style-type: none">▪ Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione.▪ Linee del tempo.▪ Fatti ed eventi della storia personale, familiare, della comunità di vita.▪ Storia locale; usi e costumi della tradizione locale.▪ Fonti storiche e loro reperimento

testi scritti e con risorse digitali.	
▪ Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	

2. Fine scuola primaria	
Abilità	Conoscenze
<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. ▪ Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. ▪ Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. ▪ Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. ▪ Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. ▪ Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. ▪ Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. ▪ Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione. ▪ Fatti ed eventi; eventi cesura. ▪ Linee del tempo. ▪ Storia locale; usi e costumi della tradizione locale. ▪ Strutture delle civiltà: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose... ▪ Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella preistoria e nella storia antica. ▪ Fonti storiche e loro reperimento.

3. Attività significative - Esempi
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia. ▪ Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione. ▪ Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet; confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti. ▪ Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture; collocare in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni. ▪ Ricostruire attraverso plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali scenari relativi alle civiltà studiate. ▪ Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e tecnologia,

economia; individuare la presenza di elementi strutturali passati in società contemporanee.

- Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato; farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni.
- Ricostruire manufatti del passato.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Educazione Motoria

COMPETENZE SPECIFICHE:

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

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il corpo in relazione allo spazio e al tempo ▪ coordinare i diversi schemi motori prima in forma successiva poi in forma simultanea. ▪ Riconoscere e valutare le traiettorie e le distanze e le successioni temporali delle azioni motorie. ▪ Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa-espressiva. ▪ Esprimere attraverso forme di drammatizzazione e della danza, emozioni a stati d'animo. ▪ Elaborare semplici sequenze motorie e semplici coreografie. ▪ Il gioco, lo sport e le regole. ▪ Conoscere le attività proposte di gioco-sport. ▪ Utilizzare giochi della tradizione popolare. ▪ Partecipare attivamente ai giochi riconoscendo le regole e rispettandole. ▪ Saper accettare la sconfitta con equilibrio rispettando la sconfitta degli avversari. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementi di igiene personale. ▪ Benessere psicofisico dopo un'attività motoria. ▪ Corretta educazione alimentare. ▪ Schemi motori di base e regole di alcune discipline.

3. Attività significative - Esempi

- Partecipare alle attività ludico-motorie.
- Partecipare ai giochi sportivi rispettando le regole e assumendo comportamenti leali e corretti.
- Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo.
- Assumere corretti stili di vita, conoscendo i benefici per la propria salute.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Educazione Musicale

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">▪ Il Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole.▪ Eseguire collettivamente ed individualmente brani vocali e strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.▪ Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.	<ul style="list-style-type: none">▪ Elementi essenziali per la lettura e l'ascolto di un'opera musicale e per la produzione di elaborati musicali.▪ Principali forme di espressione artistico-musicale.▪ Tecniche di rappresentazione grafica musicale.

3. Attività significative - Esempi

- Realizzare semplici esecuzioni con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni...).
- Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi musicali.
- Realizzare spettacoli musicali interculturali a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.
- Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche stilistiche e gli aspetti strutturali.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Consapevolezza ed Espressione Culturale

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Religione Cattolica

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Riflettere su Dio Creatore e Padre e sui dati fondamentali della vita di Gesù.
- Riconoscere il significato cristiano del Natale e della Pasqua.
- Saper identificare nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo.
- Sapersi confrontare con l'esperienza religiosa.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire la pluralità di più unicità e il valore dell'amicizia. ▪ Riconoscere che Dio si prende cura del suo popolo. ▪ Scoprire attraverso i segni del Natale la nascita di Gesù come dono di Dio Padre. ▪ Conoscere il significato cristiano della resurrezione di Gesù a vita nuova. ▪ Comprendere il significato della Pasqua ebraica. ▪ Riconoscere la Chiesa come luogo d'incontro di coloro che credono in Gesù. ▪ Comprendere la missione affidata a Gesù da Dio. ▪ Scoprire l'importanza dei dodici Apostoli nella vita di Gesù. ▪ Riconoscere la preghiera come forma di dialogo tra l'uomo e Dio. ▪ Cogliere nella storia di Mosè l'alleanza tra Dio e l'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire l'importanza del nome che identifica la persona. ▪ Elementi del creato. ▪ Parabole della misericordia. ▪ Nascita di Gesù e segni natalizi. ▪ Simboli pasquali. ▪ La Pasqua nell'antica e nella nuova alleanza. ▪ La missione di Gesù. ▪ La scelta dei dodici apostoli. ▪ Gesti, forme ed espressione di preghiera personale e comunitaria.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il Conoscere l'origine e le principali idee della religione islamica, buddhista ed ebraica. ▪ Conoscere le caratteristiche geografiche e sociali dell'ambiente in cui è vissuto Gesù. ▪ Conoscere il valore simbolico delle principali feste della religione islamica, buddista e cristiana. ▪ Mettere in relazione i luoghi della Palestina ai momenti importanti della vita di Gesù. Comprendere l'importanza della vita monastica. ▪ Cogliere il significato della Pasqua cristiana negli avvenimenti della Settimana Santa. ▪ Conoscere cause e conseguenze dello scisma all'interno del Cristianesimo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fondatore, simboli, luogo di preghiera, espressioni artistiche dell'Islam e del Buddismo. ▪ Simboli e luogo di preghiera dell'Ebraismo "oggi e ieri". ▪ Monachesimo orientale e occidentale. ▪ Luoghi e gesti di Gesù nella Settimana Santa. ▪ Chiesa d'Oriente e Chiesa d'Occidente.

3. Attività significative - Esempi

- Formulare una personale preghiera.
- Ricostruire una breve biografia degli Apostoli.
- Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Mosè.
- Confrontare gli elementi dell'Islam con quelli del cristianesimo.
- Confrontare le feste di religioni monoteiste