

CURRICOLO DI CIRCOLO

Le Indicazioni Nazionali per progettare



Finalità educative	Rappresentano il centro attorno al quale si struttura il curricolo conferendo a quest'ultimo unità e articolazione. Riuniscono in modo concreto e organico una molteplicità di apprendimenti di vario tipo (conoscenze, abilità, comportamenti)
Traguardi di sviluppo	Rappresentano il punto di riferimento didattico unitario posto al termine del percorso formativo. Sono i comportamenti attesi a seguito dell'azione educativa finalizzata allo sviluppo integrale dell'alunno
Obiettivi di apprendimento	Sono conoscenze e abilità che la scuola fornisce all'alunno attraverso attività educative e didattiche che egli trasforma in competenze . Caratterizzano ognuna delle discipline elencando le conoscenze e le abilità che i docenti devono avere come riferimento per organizzare i loro percorsi didattici.

La metodologia



DIDATTICA LABORATORIALE



promuove la motivazione e l'inclusione, incoraggia l'autonomia progettuale, supera l'organizzazione del gruppo classe, valorizza le competenze di ciascun studente in un percorso di tipo cooperativo e crea spazio per attività di insegnamento/apprendimento mirate a sostenere l'inclusione.

APPRENDIMENTO NEI GRUPPI COOPERATIVI

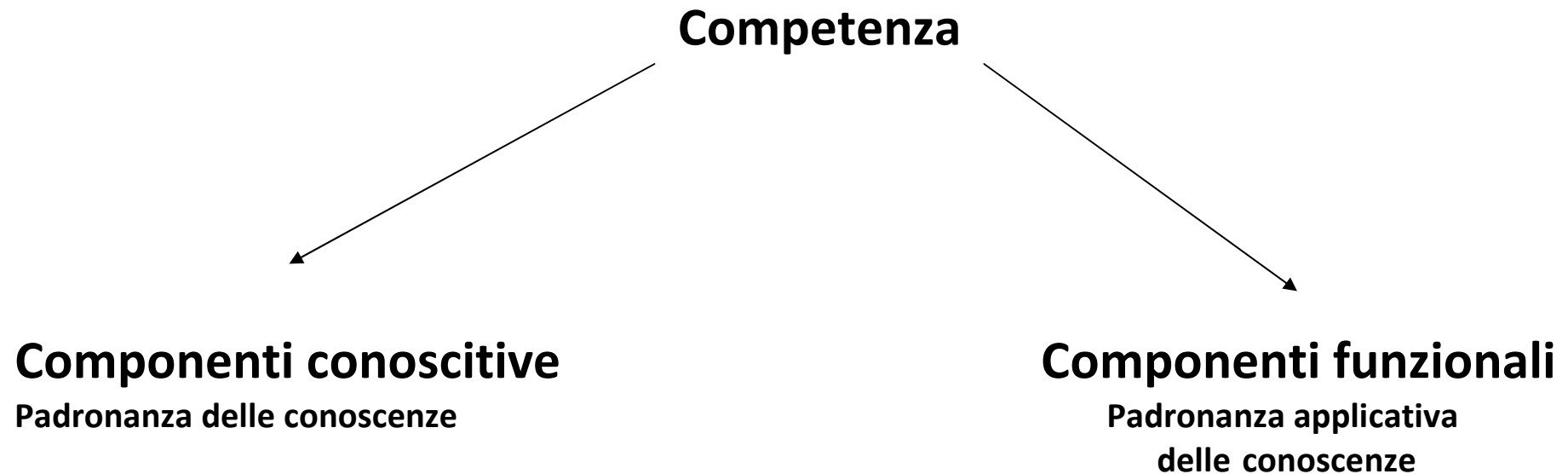


coniuga l'interazione e la comunicazione in classe con il processo di studio, permette di imparare e di creare un sistema sociale basato sulla cooperazione.

Le competenze che la scuola si propone di far raggiungere

Competenze strumentali di base	Padronanza dei linguaggi fondamentali che consentono di accedere ai vari campi del sapere, di partecipare attivamente alla vita sociale, di continuare ad apprendere per tutta la vita.
Competenze sociali di base	Consentono di instaurare relazioni interpersonali positive e di saper stare e lavorare in gruppo.
Competenze disciplinari	Consistono nella padronanza della struttura concettuale e sintattica di una disciplina e si basano sui nuclei fondanti.
Competenze trasversali	Riguardano processi cognitivi (saper osservare, porre in relazione, indurre e dedurre, ...) oppure dimensioni più operative (saper progettare ed effettuare una ricerca).
Competenze metacognitive	Permettono il controllo attivo dei propri processi cognitivi e la loro regolazione.

Verso la competenza: componenti conoscitive e componenti funzionali



L'interazione tra le competenze e gli obiettivi di apprendimento

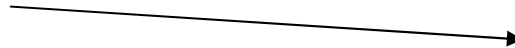
Conoscenze, abilità, atteggiamenti



Competenze trasversali

Competenze disciplinari

Profilo dello studente



Obiettivi di apprendimento: all'interno di una progettazione a lungo termine, essi esplicitano le competenze disciplinari, che a loro volta potenziano lo sviluppo delle competenze trasversali cognitive.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA (..... DAL PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE)

L'alunno al termine della scuola primaria è in grado di partecipare a scambi comunicativi conversazioni, discussioni di classe o di gruppo, con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro adeguato.

Ascolta, legge e comprende testi di vario tipo, scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logica-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso.

Comprende brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano in lingua inglese. Descrive persone, luoghi e oggetti familiari, legge e scrive brevi e semplici testi in L2.

L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali, descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure. Riesce a risolvere facili problemi.

Esplora i fenomeni con un approccio scientifico con l'aiuto dell'insegnante, in modo autonomo osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, realizza semplici esperimenti.

Rispetta le regole della convivenza civile e ha rapporti collaborativi con i compagni e con gli insegnanti

Riconosce le difficoltà incontrate, comprende le ragioni di un insuccesso e conosce i suoi punti di forza, ha acquisito un suo metodo di studio

Si impegna in campi espressivi, motori e artistici che gli sono congeniali.

Il curricolo per la Scuola dell'Infanzia è strutturato per competenze chiave

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO : I DISCORSI E LE PAROLE CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: Tutti	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO : I DISCORSI E LE PAROLE CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI:TUTTI	COMPETENZA MATEMATICA BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO :LA CONOSCENZA DEL MONDO CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: TUTTI
COMPETENZA DIGITALE CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO : IMMAGINI, SUONI E COLORI CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: Tutti	IMPARARE A IMPARARE CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO : Tutti	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO :IL SE' E L'ALTRO CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: Tutti
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO : TUTTI	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO : IMMAGINI, SUONI E COLORI CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: Tutti	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE – Comunicazione, Lingua, Cultura	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza Comprendere testi di vario tipo letti da altri Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento	Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. Analizzare e commentare figure di crescente complessità. Formulare frasi di senso compiuto. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. Esprimere sentimenti e stati d'animo. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. Inventare storie e racconti. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. Riprodurre e confrontare scritture. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.	Principali strutture della lingua italiana Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali Principi essenziali di organizzazione del discorso Principali connettivi logici Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante

LIVELLI DI PADRONANZA			
Ingresso scuola infanzia	Fine primo anno	Fine secondo anno	Fine terzo anno
Si esprime attraverso cenni , parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste "qui e ora"; nomina oggetti noti. Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite. Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc. Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni. Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.	Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine. Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi. Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo su domande stimolo dell'insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.	Si esprime con frasi brevi e semplici , ma strutturate correttamente. Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni. Ascolta narrazioni o letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali. Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni. A partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto. Distingue i simboli delle lettere dai numeri. Copia il proprio nome. Dato un esempio, sa sillabare parole bisillabe o trisillabe piane e, viceversa, udita una sillabazione, ricostruisce la parola	Si esprime utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi coerenti e coesi, quando riferisce esperienze personali, vissuti, chiede informazioni, esprime bisogni. Comprende e utilizza correttamente i nessi temporali e causali riferiti a esperienze vissute o a narrazioni semplici. Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Riferisce in modo semplice, ma coerente la trama sommaria di un racconto ascoltato individuando le informazioni esplicite e formulando ipotesi su informazioni implicite, servendosi delle domande orientative dell'insegnante. Esegue consegne e indicazioni anche di una minima complessità (doppie) impartite dall'insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso. Inventa, insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie, giochi e passatempi; l'interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni. Inventa semplici rime e filastrocche. Ricostruisce una trama a partire da sequenze illustrate e, viceversa, illustra un racconto con sequenze o traducendo l'argomento principale in unica illustrazione. Scrive da solo il proprio nome. Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole. Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	
CAMPI D'ESPERIENZA		I DISCORSI E LE PAROLE –Comunicazione, Lingua, Cultura	
COMPETENZE SPECIFICHE		ABILITA'	CONOSCENZE
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana		<i>Ricezione orale (ascolto)</i> Comprendere parole, brevissime istruzioni istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. <i>Produzione orale</i> Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune Strutture di comunicazione semplici e quotidiane
Livelli padronanza			
Ingresso scuola Infanzia	Fine primo anno	Fine secondo anno	Fine terzo anno
Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante	Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate all'insegnante. Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente	Nomina con il termine in lingua straniera gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente. Sa utilizzare in modo pertinente semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. Riproduce filastrocche e canzoncine. Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato	Utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Traduce in italiano semplicissime frasi proposte dall'insegnante (es. The sun is yellow; I have a dog, ecc.). Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, quando può utilizzare i termini che conosce.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO – Ordine, misura, spazio, tempo, natura	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. Individuare le trasformazioni naturali nelle persone, negli oggetti, nella natura. Osservare i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.	Raggruppare secondo criteri (dati o personali) Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni Individuare la relazione fra gli oggetti Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta Raggruppare e seriare secondo attributi e Caratteristiche Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e Ternari Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi Comprendere e rielaborare mappe e percorsi Costruire modelli e plastici Progettare e inventare forme, oggetti, storie e Situazioni Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i Sensi Porre domande sulle cose e la natura Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli Descrivere e confrontare fatti ed eventi Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine	Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata Linee del tempo Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) Raggruppamenti Seriazioni e ordinamenti Serie e ritmi Simboli, mappe e percorsi Figure e forme Numeri e numerazione Strumenti e tecniche di misura

		Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni Elaborare previsioni ed ipotesi Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi Costruire modelli di rappresentazione della realtà	
LIVELLI DI PADRONANZA			
Ingresso scuola infanzia	Fine primo anno	Fine secondo anno	Fine terzo anno
Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.); Ordina oggetti in base a macrocaratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni. Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.) Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata. Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...). Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.	Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente. Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante. Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cechi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...) Riproduce ritmi sonori e grafici. Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola. Colloca gli oggetti negli spazi corretti. Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni. Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi	Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali. Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza. Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.) Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti. Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...). Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura. Nomina le cifre e ne riconosce i	Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante, se riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate. Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e ordina in una semplice linea del tempo eventi salienti della propria storia personale; racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute. Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione. Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti (estate=vacanze; natale=inverno, ecc.) Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti. Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri; in classificazioni o seriazioni date di oggetti o rappresentate graficamente, individua, a richiesta, i criteri e gli eventuali elementi estranei. Inventa sequenze grafiche spiegandone la

	di simboli convenzionali Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)	simboli; numera correttamente entro il 10. Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno. Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.	struttura. Utilizza correttamente i quantificatori "alcuni", "una parte". Confronta quantità utilizzando stimoli percettivi; orientato, verifica attraverso la conta (es. la collana più lunga ha necessariamente più elementi rispetto alla collana corta?) Utilizza manufatti meccanici e tecnologici (giochi, strumenti), spiegandone la funzione e il funzionamento dei più semplici Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente. Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento. Organizza informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle.
--	--	---	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO - Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità per sviluppare il senso di appartenenza. Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. Gioca e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente.	Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni Rispettare i tempi degli altri Collaborare con gli altri Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni) Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse Scambiare giochi, materiali, ecc... Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni	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 Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. Regole della vita e del lavoro in classe Significato della regola Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)

LIVELLI DI PADRONANZA			
Ingresso scuola infanzia	Fine primo anno	Fine secondo anno	Fine terzo anno
Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto. Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi. Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.	. Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo. Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà. Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.	. Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto. Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi. Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni. Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli la	Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà. Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni. Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, a richiesta dell'adulto. Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA	
CAMPI D'ESPERIENZA		TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE		ABILITA'	CONOSCENZE
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		Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti Giustificare le scelte con semplici spiegazioni Formulare proposte di lavoro, 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 d'esperienza Formulare ipotesi di soluzione Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante 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	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un'azione Modalità di decisione (es. "Sei cappelli")
LIVELLI DI PADRONANZA			
Ingresso scuola infanzia	Fine primo anno	Fine secondo anno	Fine terzo anno
. Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.	. Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Chiede se non ha capito. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Conosce i ruoli all'interno della famiglia e	. Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Formula	Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore,

	nella classe. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli. Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge .	proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti. Opera scelte tra due alternative, motivandole. Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.	la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti. Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE	
CAMPI D'ESPERIENZA	LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE - Gestualità, arte, musica, multimedialità	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); Ascoltare brani musicali. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti,	Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi Principali forme di espressione artistica Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea Gioco simbolico

		pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà Usare modi diversi per stendere il colore Utilizzare i diversi materiali per rappresentare Impugnare differenti strumenti e ritagliare Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse	
LIVELLI DI PADRONANZA			
Ingresso scuola infanzia	Fine primo anno	Fine secondo anno	Fine terzo anno
Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.	Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi. Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare. Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.	Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire. Manifesta apprezzamento per opere d'arte ed esprime semplici giudizi estetici seguendo il proprio gusto personale. Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti	Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, sapendone riferire per sommi capi il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione. Manifesta interesse e apprezzamento per le opere d'arte e i beni culturali del proprio territorio e visti in foto e documentari, valutandoli secondo il proprio gusto estetico personale. Pone domande su di essi, sulla loro funzione e li rappresenta sotto forma di disegni e manufatti plastici.

Colora su aree estese di foglio. Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori. Riproduce semplici ritmi Sonori.	Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi. Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati. Canta semplici canzoncine.	nella colorazione che applica con discreto realismo. Usa diverse tecniche coloristiche. Partecipa con interesse al gioco simbolico portando contributi personali. Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici. Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.	Il disegno e le attività plastico-manipolative sono improntate a intenzionalità e buona accuratezza. Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione. Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo personale originale. Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati; utilizza le note musicali nella produzione sonora, pur non trattandole come lettura o grafia. Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse, portando contributi personali originali.
--	--	---	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO	
CAMPI D'ESPERIENZA	IL CORPO IN MOVIMENTO - Identità, autonomia, salute	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
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 comunicativo-relazionali del messaggio corporeo. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia. Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi .	I corpo e le differenze di genere Regole di igiene del corpo e degli ambienti. Gli alimenti. Il movimento sicuro. I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri. Le regole dei giochi.

	Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza. Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi. Rispettare le regole nei giochi Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.		
LIVELLI DI PADRONANZA			
Ingresso scuola infanzia	Fine primo anno	Fine secondo anno	Fine terzo anno
Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi. Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaino e forchetta e maneggia il coltello con la sorveglianza dell'adulto. Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo. Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante. Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare. Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.	Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà. Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti. Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità. Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita. Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare. Segue semplici ritmi attraverso il movimento Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine.	Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo maneggiando anche asole e bottoni, purché di adeguate dimensioni. Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli. Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio. Si muove seguendo accuratamente ritmi. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare,puntinare, colorare...)	Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli. Maneggia anche indumenti con asole e bottoni e aiuta i compagni più piccoli a lavarsi, vestirsi e svestirsi. Mangia compostamente utilizzando anche il coltello in presenza di cibi non duri o comunque difficili da tagliare. Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte incontestabili. Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze delle violazioni. In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni; ipotizza semplici misure di riduzione della pericolosità. Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi. Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine: colorare, piegare, tagliare lungo una riga, seguire una riga in un foglio riproducendo sequenze grafiche o il proprio nome ... Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze. Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche. Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti.

Il curriculum per la Scuola Primaria è strutturato per competenze chiave.

“Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l’inclusione sociale e l’occupazione”

(Raccomandazione Consiglio Europeo -18 dicembre 2006)

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO : LINGUA ITALIANA

DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: Lingua

Inglese

DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte

**COMPETENZA MATEMATICA E
COMPETENZE DI BASE IN
SCIENZE E TECNOLOGIA**

DISCIPLINE DI

RIFERIMENTO: MATEMATICA- SCIENZE-
GEOGRAFIA-TECNOLOGIA

DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte

COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO:
TECNOLOGIA- INFORMATICA

DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte

IMPARARE A IMPARARE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO E
CONCORRENTI: Tutte

**COMPETENZE SOCIALI E
CIVICHE**

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO :Storia,
Cittadinanza e Costituzione

CONCORRENTI: Tutte

**SPIRITO DI INIZIATIVA E
IMPRENDITORIALITÀ**

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI
RIFERIMENTO : Tutte

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO :
arte-musica-storia- educazione fisica-cittadinanza e costituzione

DISCIPLINE CONCORRENTI: geografia,educazione religiosa.Tutte

La comunicazione nella madrelingua è la capacità di manifestare e decodificare concetti, idee, sentimenti, avvenimenti sia in forma scritta che orale e di interagire in modo adeguato e creativamente sul piano linguistico in ambito culturale e sociale.

La comunicazione in una lingua straniera consiste nell'essere in grado di comunicare nelle situazioni di interazione quotidiana e svolgere le proprie occupazioni interagendo con parlanti nativi in contesti diversi.

Per competenza matematica, si intende in pratica la capacità di saper utilizzare le conoscenze disciplinari e le abilità che si sono apprese a scuola per risolvere” problemi”non solo in ambito scolastico ma anche della vita quotidiana.Essa include, per gradi diversi, l'abilità e la volontà a utilizzare dei costumi di pensiero (logico e spaziale) e di presentazione (,grafici e tabelle...)

La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.”

La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani.

La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi.

Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con “autonomia e responsabilità” nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione

Imparare ad imparare significa impadronirsi delle strategie di consapevolezza di come apprendiamo per scegliere quelle più efficaci, per controllare e guidare il proprio processo di formazione, per imparare ad imparare per tutta la vita. Si tratta di una abilità trasversale, che attraversa tutte le discipline. 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. Tutti gli insegnanti possono insegnare consapevolmente ed intenzionalmente questa fondamentale abilità cognitiva. Il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi.

La competenza sociale è collegata al benessere personale e sociale che richiede la consapevolezza di ciò che gli individui devono fare per conseguire una salute fisica e mentale ottimali. La base comune di questa competenza comprende la capacità di comunicare in modo costruttivo in ambienti diversi, di mostrare tolleranza, di esprimere e di comprendere diversi punti di vista, di negoziare. La competenza civica si basa sulla conoscenza dei concetti di democrazia, giustizia, uguaglianza, cittadinanza e diritti civili. Le abilità in materia di competenza civica riguardano la capacità di impegnarsi in modo efficace con gli altri nella sfera pubblica nonché di mostrare solidarietà e interesse per risolvere i problemi che riguardano la collettività locale e la comunità allargata.

Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione e 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.. Anche 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. E' anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

Consapevolezza ed espressione culturale

Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di media, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive

Le conoscenze, le abilità e le competenze sono declinate avendo sullo sfondo i seguenti macro indicatori disciplinari.

ITALIANO 1 Ascolto e parlato 2 Lettura 3 Scrittura 4 Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo 5 Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua	RELIGIONE Per l'insegnamento della religione cattolica disciplinata dagli accordi concordatari, i traguardi di sviluppo delle competenze e gli obiettivi di apprendimento sono definiti d'intesa con l'autorità ecclesiastica (decreto del P.R.dell'11/2/2010)
LINGUA INGLESE 1Ascolto(comprensione orale) 2 Parlato(produzione e interazione orale) 3 Lettura(comprensione scritta) 4 Scrittura (produzione scritta) 5 Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento(termine classe quinta)	SCIENZE 1 Esplorare e descrivere oggetti e materiali 2 Osservare e sperimentare sul campo 3 L'uomo i viventi e l'ambiente
STORIA 1 Uso delle fonti 2 Organizzazione delle informazioni	MUSICA 1 (produzione) 2 (fruizione)

3 Strumenti concettuali 4 Produzione scritta e orale	
GEOGRAFIA 1 Orientamento 2 Linguaggio della geo-graficità 3 Paesaggio 4 Regione e sistema territoriale	ARTE E IMMAGINE 1 Esprimersi e comunicare 2 Osservare e leggere le immagini 3 Comprendere e apprezzare le opere d'arte
MATEMATICA 1 Numeri 2 Spazio e figure 3 Relazioni, dati e previsioni	EDUCAZIONE FISICA 1 Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo 2 Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva 3 il gioco, lo sport, le regole e il fair play 4 Salute e benessere, prevenzione e sicurezza
	TECNOLOGIA 1 Vedere e osservare 2 Prevedere e immaginare 3 Intervenire e trasformare

Di seguito vengono riportati gli obiettivi di apprendimento delle varie discipline, declinate in “competenze, abilità e conoscenze”.

Poiché si ritengono novità sostanziali delle Nuove Indicazioni per il curricolo le competenze chiave europee :

IMPARARE AD IMPARARE

SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA’

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

solo per le stesse, sono indicate le evidenze (comportamenti “ sentinella” dell’agire competente”) e i compiti significativi (esempi di compiti significativi da affidare agli alunni).

Per le altre discipline vengono inseriti solo gli obiettivi declinati in competenze, abilità e conoscenze (per ciascuna classe) che ogni docente avrà come punto di riferimento per definire contenuti e attività atte a raggiungere le altre competenze chiave.

COMPETENZA CHIAVE: comunicazione nella madrelingua

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO : LINGUA ITALIANA

CURRICOLO DI ITALIANO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA DELLA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA SPECIFICA 1 : Interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura

Abilità	Conoscenze
• Prestare attenzione a messaggi orali • Sviluppare le capacità di attenzione e di concentrazione per periodi progressivamente più lunghi.	• Strategie essenziali all'ascolto: - corretta postura del corpo - sguardo verso l'interlocutore - rispetto del silenzio
• Partecipare ad una conversazione, rispettando le regole della comunicazione • Intervenire nella conversazione in modo pertinente.	• Regole di conversazione : - alzata di mano -rispetto del turno - non ripetizione dell'intervento - ascolto degli altri
• Riferire esperienze personali in modo chiaro e comprensibile. • Memorizzare, recitare filastrocche e brevi poesie.	• Formulazione di frasi correttamente strutturate e con lessico di uso quotidiano

• Esporre con parole proprie testi ascoltati.	• Comunicazione orale secondo il criterio della successione temporale
COMPETENZA SPECIFICA 2 : Leggere e comprendere testi	
Abilità	Conoscenze
• Osservare le immagini che corredano il testo	• Lettura globale di immagini
• Riconoscere e distinguere vocali e consonanti	• Corrispondenza tra fonema e grafema
• Operare la sintesi dei fonemi per formare sillabe e parole.	• Strategie di lettura
• Riconoscere sillabe, digrammi e suoni difficili.	• Convenzioni della lettura: raddoppiamenti, accenti, elisioni, suoni complessi
• Leggere i caratteri presentati • Leggere frasi e comprenderne il senso • Leggere brevi testi in modo scorrevole.	• Riconoscimento dei diversi caratteri grafici
• Comprendere il contenuto globale di un testo	• Elementi costitutivi del testo: personaggi, ambiente, tempo
COMPETENZA SPECIFICA 3 : produrre frasi dalla struttura semplice	
Abilità	Conoscenze

• Rappresentare graficamente vocali, consonanti, digrammi, fonemi difficili	• Convenzioni di scrittura
• Utilizzare i caratteri fondamentali della scrittura	• Organizzazione grafico-spaziale della pagina.
• Completare le parole	
• Scrivere il nome di oggetti illustrati per autodettatura	
• Scrivere enunciati per dettatura o copiatura. • Scrivere correttamente brevi frasi relative a disegni o vignette	• Organizzazione della comunicazione scritta secondo criteri di logicità e di successione temporale.
COMPETENZA SPECIFICA 4: rispettare le fondamentali convenzioni grafiche, ortografiche, sintattiche	
Abilità	Conoscenze
• Riconoscere le principali difficoltà ortografiche.	• Principali convenzioni ortografiche .
• Avviare all'uso della punteggiatura.	• I segni di punteggiatura: il punto fermo, il punto interrogativo, il punto esclamativo.
• Riordinare una frase in modo sintatticamente corretto.	• Ordine sintattico nella frase.
• Concordare il soggetto al predicato. • Ampliare il lessico mediante la lettura.	• Arricchimento del patrimonio lessicale

CURRICOLO DI ITALIANO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA DELLA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA SPECIFICA 1 : Interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura

Abilità	Conoscenze
➔ Prestare attenzione a messaggi orali.	• Strategie essenziali dell'ascolto: - Ascolto attivo.
➔ Sviluppare le capacità di attenzione e di concentrazione per periodi progressivamente più lunghi.	• Riconoscimento della componente sonora (timbro, intonazione, pause).
➔ Riconoscere i principali componenti della comunicazione.	• Individuazione del mittente, destinatario, messaggio.
➔ Partecipare ad una conversazione, rispettando le regole della comunicazione.	• Regole di conversazione: - Alzata di mano - Rispetto del turno - Non ripetizione dell'intervento - Ascolto degli altri
➔ Intervenire nella conversazione in modo pertinente.	• Formulazione di frasi correttamente strutturate e con lessico di

	uso quotidiano.
→ Esporre con parole proprie testi ascoltati.	• Comunicazione orale secondo il criterio della successione temporale. • Individuazione degli elementi essenziali di un testo ascoltato (personaggi, luoghi, tempi e situazioni).
COMPETENZA SPECIFICA 2: leggere e comprendere testi	
Abilità	conoscenze
→ Leggere frasi e comprenderne il senso.	• Modalità di lettura silenziosa ed ad alta voce.
→ Leggere brevi testi in modo scorrevole rispettando la punteggiatura.	• Punteggiatura: elementi principali. • Tratti prosodici: intensità, ritmo, timbro.
→ Riconoscere digrammi e suoni difficili.	• Convenzione della lettura: raddoppiamenti, accenti, elisioni, suoni complessi.
→ Mettere in corrispondenza immagini e didascalie.	• Funzione e scopo del testo-contesto: comprensione dei significati.
→ Leggere e comprendere semplici consegne scritte.	
→ Comprendere il contenuto di un testo.	• Elementi costitutivi del testo: personaggi, ambiente, tempo fatti.

➔ Leggere, recitare e memorizzare filastrocche e brevi poesie.	• Individuazione delle rime.
Competenza 3: produrre semplici tesi scritti.	
Abilità	Conoscenze
➔ Consolidare la tecnica di scrittura nei diversi caratteri.	•
➔ Copiare correttamente dalla lavagna e/o da materiale predisposto.	• Struttura di una frase. • Produzione scritta.
➔ Scrivere correttamente sotto dettatura.	- Secondo i criteri di logicità e di successione temporale; - Nel rispetto delle convenzioni ortografiche.
➔ Scrivere parole e semplici frasi partendo da un'immagine.	
➔ Scrivere brevi testi narrativi e descrittivi con l'ausilio di immagini e/o di schemi utilizzando gli indicatori temporali e spaziali.	
Competenza 4: rispettare le fondamentali convenzioni grafiche, ortografiche, sintattiche.	
Abilità	conoscenze

→ Conoscere l'ordine alfabetico.	• Gli elementi della lingua: - Convenzioni ortografiche - Segni di punteggiatura (punto fermo, interrogativo, esclamativo, virgola) - Categorie morfosintattiche (articolo, nome, verbo, soggetto, predicato):
→ Discriminare suoni affini.	
→ Riconoscere e rispettare le convenzioni ortografiche: accento, doppie, digrammi, trigrammi, apostrofo, divisione in sillabe.	
→ Riconoscere e utilizzare i principali segni di punteggiatura.	
→ Riconoscere, distinguere e classificare alcune categorie morfosintattiche.	
→ Riconoscere la frase come sequenza logica e ordinata di parole(frase/non frase).	
→ Riconoscere l'enunciato minimo.	
→ Ampliare progressivamente il lessico.	• Ampliamento del proprio bagaglio lessicale.
CURRICOLO DI ITALIANO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	
Competenze 1: interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura.	

Abilità	conoscenze
→ mantenere un'attenzione gradualmente più costante su messaggi orali di diverso tipo.	• strategie essenziali dell'ascolto
→ ascoltare istruzioni e semplici istruzioni di uso pragmatico.	
→ ascoltare spiegazioni, narrazioni e descrizioni.	
→ Ascoltare gli interventi dei compagni e interagire.	• concetti di : mittente, destinatario, messaggio, registro.
→ riconoscere i principali componenti della comunicazione.	
→ partecipare ad una conversazione rispettandone le regole.	• regole della comunicazione orale.
→ riferire esperienze personali e collettive in modo chiaro e logico.	• frasi correttamente strutturate e con lessico appropriato.
→ formulare domande, esprimere opinioni nel rispetto dei tempi e dei punti di vista.	• organizzazione del contenuto secondo il criterio della successione temporale e nel rispetto delle concordanze.
→ esporre testi letti e ascoltati con n lessico sempre più ricco e specifico.	

Competenze 2: leggere, comprendere e analizzare testi.

Abilità	conoscenze
➔ consolidare la tecnica della lettura a voce alta, leggendo in modo corretto, scorrevole ed espressivo.	• tecniche di lettura: leggere per sé e per gli altri.
➔ Utilizzare diverse forme di lettura funzionali allo scopo, ad alta voce, silenziosa, per lo studio, per il gusto personale.	
➔ individuare la struttura (inizio, svolgimento, conclusione) e gli elementi fondamentali di un testo (personaggi, luoghi, tempi, situazioni...).	• funzione e scopo del testo. • elementi strutturali di un testo: inizio, svolgimento, conclusione. • elementi fondamentali di un testo: luoghi, tempi, personaggi, situazioni.
➔ riconoscere la funzione di alcune tipologie testuali.	
➔ avviarsi a consultare testi specifici (dizionario).	

COMPETENZA 3: produrre testi	
Abilità	Conoscenze
➔ costruire frasi semplici e compiute, strutturate in breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.	frasi coerenti e ortograficamente corrette.
➔ produrre semplici testi narrativi e descrittivi anche con l'ausilio di schemi o immagini.	struttura base di un testo secondo la tipologia.
➔ modificare testi anche in modo creativo (titolazioni, parti iniziali/finali...).	principali caratteristiche dei testi narrativi (realistici, fantastici) e descrittivi.
➔ rielaborare testi.	scrittura creativa.
COMPETENZA 4: rispettare le fondamentali convenzioni e riflettere sulla lingua	
Abilità	Conoscenze
➔ applicare correttamente le convenzioni ortografiche.	ortografia, i segni di punteggiatura(. , ! ? ...).
➔ utilizzare i principali segni di punteggiatura.	
➔ riconoscere la punteggiatura utilizzata nel discorso diretto.	(: - >>)

➔ scoprire nuovi termini e usarli nella comunicazione, riflettere sul loro significato.	nomi generici, specifici, sinonimi , omonimi, contrari.
➔ individuare, distinguere e classificare le più semplici categorie linguistiche.	articoli, nomi, aggettivi qualificativi, verbi (coniugazioni, persone frase minima).

CURRICOLO DI ITALIANO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA DELLA SCUOLA PRIMARIA

Competenza 1: interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura

Abilità	Conoscenze
➔ prestare attenzione all'interlocutore nelle conversazioni e nelle discussioni.	strategie essenziali dell'ascolto finalizzato e dell'ascolto attivo.
➔ prestare attenzione in situazioni comunicative orali diverse (spiegazioni, narrazioni, descrizioni...).	processi di controllo da mettere in atto durante l'ascolto (rendersi conto di non aver capito, riconoscere una difficoltà).
➔ comprendere le informazioni essenziali e lo scopo principale di una comunicazione.	informazioni principali e secondarie di un testo orale, video, ecc..
➔ partecipare a discussioni di gruppo centrando il problema affrontato.	regole di conversazione e discussione.
➔ considerare i diversi punti di vista.	
➔ esprimere i propri interessi, stati d'animo, esperienze in modo chiaro e coerente.	registro linguistico di vario tipo.
➔ esporre testi letti, ascoltati, studiati con un lessico sempre più appropriato.	forme comuni di discorso parlato: racconto, lezione, spiegazione, dialogo...

Competenza 2: leggere, analizzare e comprendere testi di vario tipo.	
Abilità	Conoscenze
➔ leggere testi di vario tipo in modo scorrevole ed espressivo.	- tecniche di lettura. - principali tipologie testuali: testo narrativo, testo descrittivo, testo informativo e testo poetico.
➔ dedurre il significato di parole ed espressioni attraverso il contesto.	lessico e modi di dire.
➔ comprendere testi di diversa tipologia e genere.	caratteristiche strutturali di un testo: sequenze, informazioni principali e secondarie, personaggi, luoghi, tempi...
Competenza 3: produrre testi scritti di vario tipo	
Abilità	Conoscenze
Nella produzione	
➔ scrivere un testo seguendo una traccia assegnata.	- struttura di base di un testo. - Coerenza e correttezza ortografica.
➔ elaborare testi modificando tempi, luoghi, personaggi, punti di vista,	tecniche di scrittura relative alla tipologia del testo.
➔ completare un testo inserendo le parti mancanti.	
➔ riassumere sulla base di schemi guida.	sequenze narrative, informazioni principali, parole-chiave.

Competenza 4: riflettere sulle strutture e sulle funzioni della lingua	
Abilità	Conoscenze
➔ usare la lingua in modo consapevole, scegliendo parole e strutture adeguate allo scopo.	• primi elementi della struttura del processo comunicativo: emittente – destinatario, codice della comunicazione, diversi tipi di codice, scopi diversi della comunicazione.
➔ riconoscere e classificare per categorie le parti del discorso.	• Funzioni e uso delle principali categorie linguistiche: nomi, articoli, aggettivi qualificativi e i loro gradi, agg. possessivi, pronomi personali e possessivi, preposizioni semplici e articolate, congiunzioni. Il modo indicativo dei verbi.
➔ ampliare il patrimonio lessicale a partire da testi e contesto d'uso.	• Struttura del vocabolario e principali informazioni contenute. sinonimi, omonimi e contrari.
➔ riconoscere la frase semplice ed individuare rapporti logici fra le parole.	• la frase minima, il predicato verbale e nominale, le espansioni.
➔ utilizzare correttamente la punteggiatura.	• i segni di interpunzione, il discorso diretto e il discorso indiretto.

CURRICOLO DI ITALIANO al termine della classe quinta della scuola primaria	
Competenza 1: interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura.	
Abilità	Conoscenze
Nell'ascolto	
→ distinguere tra sentire e ascoltare.	• strategie essenziali dell'ascolto, con particolare riguardo alla differenza tra sentire e ascoltare.
→ assumere l'ascolto come compito individuale e collettivo eliminando eventuali elementi di distrazione.	• principali fattori di disturbo della comunicazione.
→ mantenere l'attenzione per un tempo sufficiente a comprendere il messaggio, in situazioni comunicative diverse.	• principali funzioni linguistiche (narrativa, descrittiva, informativa, poetica...).
→ comprendere le informazioni essenziali e - riconoscere lo scopo principale di un testo - Orale.	• informazioni principali e secondarie di un testo orale.
→ distinguere ciò che comprende da ciò che - non comprende di un testo orale e porre - domande per migliorare la comprensione negli scambi comunicativi .	• lessico di uso quotidiano e relativo ad argomenti trattati in classe
→ partecipare ad n dialogo, ad una conversazione, ad una discussione e prendere la parola.	• regole di conversazione e di discussione. • registri linguistici negli scambi comunicativi. • elementi fondamentali della struttura della frase, con particolare riferimento agli scambi comunicativi verbali.
→ rispettare il proprio turno di intervento.	
→ ascoltare e rispettare le posizioni altrui.	
→ esprimere le proprie idee in modo chiaro e coerente.	
→ aggiungere informazioni pertinenti.	
→ fornire motivazioni a supporto della propria idea.	
nell'esposizione verbale	•
→ riferire esperienze personali in modo chiaro, completo, rispettando un ordine logico.	• modalità per la pianificazione di una esposizione orale: - strutturazione di uno schema - individuazione di parole chiave - scelta di supporti visivi di riferimento.
→ organizzare un breve discorso su un tema affrontato in classe.	
→ esporre un argomento di studio anche utilizzando uno schema.	

Competenza 2: leggere, analizzare e comprendere testi	
Abilità	Conoscenze
Nella lettura	
→ operare scelte secondo interessi e gusti personali.	tipologie letterarie diverse.
→ leggere ad alta voce in modo scorrevole ed espressivo.	- modalità di lettura silenziosa e ad alta voce: leggere per sé e per gli altri. - punteggiatura: elementi e funzioni principali.
→ consultare testi per scopi pratici e/o conoscitivi.	contenuti e struttura di dizionari e testi di consultazione adatti all'età (reperibili anche online).
dedurre il significato di parole ed espressioni utilizzando il contesto.	Significato contestuale delle parole, uso figurato del lessico.
Per la comprensione di un testo	
→ riconoscere alcune tipologie testuali basandosi sui loro fondamentali elementi strutturali.	principali tipologie testuali: testo narrativo, descrittivo, regolativo, informativo, espressivo, poetico.
→ individuare le finalità e gli scopi comunicativi del testo.	principali funzioni linguistiche e scopi comunicativi.
→ riconoscere in un testo narrativo gli elementi fondamentali (Ambiente, tempo, personaggi, - intreccio di fatti.	elementi costitutivi del testo narrativo: voce narrante, personaggi, trama, collocazione nel tempo e nello spazio, tema, messaggio
→ riconoscere in un testo descrittivo la – modalità e il criterio utilizzato.	- descrizione oggettiva e soggettiva. - criterio logico, temporale, spaziale.
→ individuare in testi di tipo informativo le informazioni principali.	- informazioni principali e secondarie. - la regola delle "5W. - impostazione grafica specifica di alcuni tipi di testo.
→ seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, regolare comportamenti, svolgere attività	caratteristiche dei testi regolativi.
→ leggere rappresentazioni schematiche ricavandone dati e informazioni.	testi non continui: tabelle, schemi, grafici.
→ riconoscere le principali caratteristiche formali dei testi poetici.	- versi e strofe. - figure di suono e di significato: rima allitterazione, similitudine, metafora.
→ riflettere sul contenuto di una poesia cogliendo anche le intenzioni comunicative dell'autore.	
Competenza 3: produrre testi in relazione ai diversi scopi comunicativi	
Abilità	Conoscenze
Nella produzione	

→	raccogliere idee, organizzarle e pianificare la traccia di un testo.	
→	raccontare esperienze personali o vissute da altri rispettando ordine logico e coerenza narrativa.	• principali caratteristiche distintive, anche grafico testuali, dei seguenti testi: racconto realistico, racconto fantastico, lettera, diario, cronaca.
→	descrivere utilizzando canali sensoriali diversi.	• ampliamento di patrimonio lessicale. • descrizione oggettiva e soggettiva, denotazione e connotazione.
→	scrivere brevi testi funzionali (regole, spiegazioni, didascalie ad immagini, semplici relazioni) rispetto ad argomenti attività note.	
• Nella produzione di testi sulla base di altri		
→	descrivere modificando temi, luoghi e personaggi.	
→	completare testi narrativi predisponendo conclusioni o introduzioni, inserendo descrizioni, mantenendo la coerenza.	
→	arricchire testi, mantenendone lo scopo comunicativo.	
→	riassumere sulla base di schemi facilitatori.	• elementi per la sintesi di un testo: informazioni principali e secondarie, parole-chiave, sequenze.
Nella stesura dei testi		
→	sperimentare la rielaborazione di testi utilizzando programmi di videoscrittura.	• diverse forme di scrittura, di impaginazione, di scelte grafiche.
→	rispettare le convenzioni ortografiche.	• ortografia della lingua italiana.
→	correggere gli errori di ortografia segnalati.	
→	scrivere frasi e semplici periodi curando: - la concordanza delle parole - l'ordine delle parole - la punteggiatura	• principali segni di punteggiatura: punto fermo, punto esclamativo, punto interrogativo, virgola, due punti. • fondamentali strutture morfosintattiche della lingua italiana: forma delle parole, concordanza soggetto-verbo, articolo-nome, nome-aggettivo, legami funzionali, principali congiunzioni. • principali modi e tempi verbali. • discorso diretto e indiretto.
→	rivedere il proprio testo con attenzione mirata ad un aspetto per volta: contenuto, ortografia, coesione morfologica e temporale, lessico.	• tecniche di revisione del testo.
Competenza 4: riflettere sulla struttura e sulle funzioni della lingua.		

Abilità	Conoscenze
→ usare la lingua in modo non casuale, ma consapevole, scegliendo di volta in volta parole e strutture per comunicare secondo scopi diversi.	• primi elementi della struttura del processo comunicativo: emittente-destinatario, codice della comunicazione, diversi tipi di codice, scopi diversi della comunicazione.
→ scoprire, riconoscere, denominare le parti principali del discorso.	• principali categorie linguistiche, nelle loro linee essenziali, e riflessioni sul loro uso: nomi, articoli, aggettivi qualificativi e determinati, pronomi personali e determinati, modi finiti e indefiniti con i rispettivi tempi del verbo, funzione transitiva e intransitiva, costruzioni di frasi attive e passive, azione modificante dell'avverbio, preposizioni semplici e articolate, funzione logica delle congiunzioni.
→ conoscere i principali meccanismi di formazione e modifica delle parole.	• prefissi, suffissi, parole semplici, derivate, alterate, composte, sinonimi e contrari, struttura di un dizionario di base di italiano principali tipi di informazioni contenute e simbologia usata.
→ utilizzare diverse strategie per fare ipotesi sul significato delle parole non conosciute (partenza da contesto, somiglianza tra le parole, uso di base del dizionario)	
→ valutare l'accettabilità e la non accettabilità logica e grammaticale di parole e semplici frasi.	
→ scoprire, riconoscere, denominare gli elementi basilari della frase semplice.	• predicato verbale e nominale con le informazioni/espansioni necessarie al completamento del significato. soggetto nei suoi diversi aspetti. complemento oggetto e complementi indiretti senza la loro classificazione.
→ ampliare la frase semplice con l'aggiunta di elementi di complemento, anche con l'uso di connettivi appropriati	

COMPETENZA CHIAVE: comunicazione nelle lingue straniere

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO : LINGUA INGLESE

CURRICOLO DI INGLESE al termine della classe **prima** della scuola primaria

Competenza 1 : comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche.

Abilità	Conoscenze
✓ Capire semplici domande legate alla propria esperienza.	⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé ,vita quotidiana , attività scolastiche.....
✓ Ascoltare e comprendere domande per acquisire informazioni personali, gli oggetti scolastici, i giocattoli, i colori, la quantità, gli animali .	⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Question Word (<i>What</i>)
✓ Capire l'argomento di una breve storia	⇒ Attività di role-playing ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi.
✓ Comprendere ed utilizzare semplici istruzioni operative .	⇒ Elementi di cultura e tradizione ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.

✓ Associare immagini a parole.	
✓ Collaborare attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro.	
✓ Interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine.	
✓ Ascoltare e rispondere con azioni a semplici istruzioni riferiti a un'attività da svolgere in classe o un gioco.	
✓ Ascoltare e comprendere il lessico specifico di storie, canzoni e filastrocche tradizionali legati alle festività.	
✓ Aspetti della cultura anglosassone.	
Competenza 2 : produrre oralmente e per iscritto semplici parole.	
Abilità	Conoscenze
✓ Comprendere parole .	✓ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative al sé e alla vita quotidiana...
✓ Riprodurre parole curando la	✓ Principali strutture linguistiche della lingua

pronuncia.	acquisita: ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Question Word (<i>What</i>).
✓ Formulare semplici domande e rispondere in modo pertinente.	✓ Attività di role-playing ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi
✓ Formulare domande per acquisire informazioni personali, gli oggetti scolastici, i giocattoli, i colori, la quantità, gli animali .	✓ Elementi di cultura e tradizioni. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.
✓ Comunicare a voce situazioni relative alla propria vita personale e ai propri bisogni .	
✓ Copiare parole conosciute.	

CURRICOLO DI INGLESE al termine della classe seconda della scuola primaria

Competenza 1 : comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche.

Abilità	Conoscenze
✓ Capire semplici domande legate alla propria esperienza.	⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé, colori , numeri, oggetti scolastici, animali, indumenti, le qualità.
✓ Ascoltare e comprendere domande per acquisire informazioni personali, gli oggetti scolastici, gli animali della fattoria, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo	⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Capacità di estrarre semplici informazioni da testi Utilizzo di preposizioni di luogo. Capacità di utilizzare le qualità per semplici descrizioni. ➤ Question Words (<i>What , Where , How</i>)
✓ Capire l'argomento di una breve storia o di un dialogo.	⇒ Attività di role-playing ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi.
✓ Comprendere brevi testi cogliendone le parole chiave.	⇒ Elementi di cultura e tradizioni : ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla

	Propria. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.
✓ Comprendere ed utilizzare semplici istruzioni operative .	
✓ Leggere semplici testi cogliendone le parole chiave.	
✓ Associare immagini a semplici frasi.	
✓ Collaborare attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro.	
✓ Interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine.	
✓ Ascoltare e rispondere con azioni a semplici istruzioni riferiti a un'attività da svolgere in classe o un gioco.	
✓ Ascoltare e comprendere il lessico specifico di storie, canzoni e filastrocche tradizionali legati alle festività.	
✓ Aspetti della cultura anglosassone.	
Competenza 2 : produrre oralmente e per iscritto semplici parole.	
Abilità	Conoscenze

✓ Comprendere parole .	⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , colori, numeri,oggetti scolastici, animali, indumenti, le qualità.
✓ Riprodurre parole curando la pronuncia.	⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Question Words (<i>What - How</i>).
✓ Formulare semplici domande e rispondere in modo pertinente.	⇒ Attività di role-playing ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi.
✓ Formulare domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità,i gusti e le preferenze in fatto di cibo.	⇒ Elementi di cultura e tradizioni : ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ➤ Analogie e diversità culturali tra l'Italia il ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.
✓ Comunicare a voce situazioni relative alla propria vita personale e ai propri bisogni .	
✓ Completare , dato un modello, parole conosciute.	
✓ Aspetti della cultura anglosassone.	
✓ Confrontare culture e civiltà diverse.	
CURRICOLO DI INGLESE al termine della classe terza della scuola primaria	
Competenza 1 : comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche.	
Abilità	Conoscenze
✓ Capire semplici domande legate alla	⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree

propria esperienza.	semantiche relative a sé , famiglia , alfabeto, colori ,numeri, oggetti scolastici, stati d'animo, i mestieri.....
✓ Ascoltare e comprendere domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo, la famiglia, i mestieri,emozioni e sentimenti.....	⇨ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa –interrogativa – negativa). ➤ Simple present del verbo TO HAVE GOT (Forma affermativa – interrogativa – negativa). Esprimere preferenze (like, I don't like) ➤ Question Words (<i>What , Where , Who</i>)
✓ Capire l'argomento di una breve storia o di un dialogo.	⇨ Attività di role-playing ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi.
✓ Comprendere brevi testi cogliendone le parole chiave.	⇨ Elementi di cultura e tradizioni : ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.
✓ Comprendere ed utilizzare semplici istruzioni operative .	
✓ Leggere testi cogliendone le parole chiave.	
✓ Associare immagini a semplici frasi.	
✓ Collaborare attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro.	
✓ Interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni	

semplici e di routine.	
✓ Ascoltare e rispondere con azioni a semplici istruzioni riferiti a un'attività da svolgere in classe o un gioco.	
✓ Ascoltare e comprendere il lessico specifico di storie, canzoni e filastrocche tradizionali legati alle festività.	
✓ Aspetti della cultura anglosassone.	
CURRICOLO DI INGLESE al termine della classe terza della scuola primaria	
Competenza 1 : comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche.	
Abilità	Conoscenze
✓ Capire semplici domande legate alla propria esperienza.	⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , alfabeto, colori ,numeri, oggetti scolastici, stati d'animo, i mestieri.....
✓ Ascoltare e comprendere domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo, la famiglia, i mestieri,emozioni e sentimenti.....	⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa –interrogativa – negativa). ➤ Simple present del verbo TO HAVE GOT (Forma affermativa – interrogativa – negativa). Esprimere preferenze (like, I don't like) ➤ Question Words (<i>What , Where , Who</i>)
✓ Capire l'argomento di una breve storia o di un dialogo.	⇒ Attività di role-playing ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi.
✓ Comprendere brevi testi cogliendone le parole chiave.	⇒ Elementi di cultura e tradizioni : ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura

	anglosassone ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.
✓ Comprendere ed utilizzare semplici istruzioni operative .	
✓ Leggere testi cogliendone le parole chiave.	
✓ Associare immagini a semplici frasi.	
✓ Collaborare attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro.	
✓ Interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine.	
✓ Ascoltare e rispondere con azioni a semplici istruzioni riferiti a un'attività da svolgere in classe o un gioco.	
✓ Ascoltare e comprendere il lessico specifico di storie, canzoni e filastrocche tradizionali legati alle festività.	
✓ Aspetti della cultura anglosassone.	

Competenza 2 : produrre oralmente e per iscritto semplici messaggi.	
Abilità	Conoscenze
L'alunno è in grado di:	
✓ Comprendere semplici messaggi cogliendone le parole chiave.	⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia, alfabeto, i mestieri, i numeri, le emozioni,

✓ Riprodurre frasi curando la pronuncia.	⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ➤ Simple present del verbo TO HAVE (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ➤ Esprimere preferenze (I like, I don't like) ➤ Question Words (<i>What , Who, how</i>).
✓ Formulare semplici domande e rispondere in modo pertinente.	⇒ Attività di role-playing ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi.
✓ Formulare domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo.	⇒ Elementi di cultura e tradizioni : ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone. ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.
✓ Comunicare a voce situazioni relative alla propria vita personale e ai propri bisogni.	
✓ Interagire in un breve dialogo su argomenti conosciuti.	
✓ Scrivere messaggi semplici e brevi per chiedere notizie , per raccontare le proprie esperienze seguendo un modello dato con l'ausilio di immagini o un elenco di parole.	
✓ Compilare un modello predefinito : cartolina , lettera , biglietto d'auguri, invito.	
✓ Completare per iscritto frasi conosciute.	
✓ Fornire semplici descrizioni secondo una struttura data.	
✓ Aspetti della cultura anglosassone.	

CURRICOLO DI INGLESE al termine della classe quarta della scuola primaria	
Competenza 1 : <i>comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche.</i>	
Abilità	Conoscenze
✓ Capire semplici domande legate alla propria esperienza.	⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , vita quotidiana , attività scolastiche , ambiente, caratteristiche fisiche, alimenti, negozi , animali...
✓ Ascoltare e comprendere domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo.	⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ➤ Simple present del verbo TO HAVE (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ➤ Simple present del verbo CAN (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ➤ Question Words (<i>Who, What, Where,</i>

	<i>When, How).</i>
✓ Capire l'argomento di una breve storia o di un dialogo.	⇨ Attività di role-playing ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi.
✓ Comprendere brevi testi cogliendone le parole chiave.	⇨ Elementi di cultura e tradizioni : ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ➤ Analogie e diversità culturali tra l'Italia il Regno Unito ed il mondo. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.
✓ Comprendere ed utilizzare semplici istruzioni operative .	
✓ Leggere testi cogliendone le parole chiave.	
✓ Associare immagini a semplici frasi.	
✓ Riordinare sequenze di una storia nota.	
✓ Collaborare attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro.	
✓ Interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine.	
✓ Ascoltare e rispondere con azioni a semplici istruzioni riferiti a un'attività da svolgere in classe o un gioco.	
✓ Ascoltare e comprendere il lessico specifico di storie, canzoni e filastrocche tradizionali legati alle festività.	
✓ Confrontare culture e civiltà diverse.	

Competenza 2 : produrre oralmente e per iscritto semplici messaggi.	
Abilità	Conoscenze
L'alunno è in grado di:	
✓ Comprendere brevi testi cogliendone le parole chiave.	⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , vita quotidiana , attività scolastiche , ambiente, caratteristiche fisiche, alimenti, negozi , animali..
✓ Riprodurre frasi curando la pronuncia.	⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ➤ Simple present del verbo TO HAVE (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ➤ Simple present del verbo CAN (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ➤ Question Words (<i>What , Who, Where , When , How</i>).
✓ Formulare semplici domande e rispondere in modo pertinente.	⇒ Attività di role-playing ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi.
✓ Formulare domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità,i gusti e le preferenze in fatto di cibo.	⇒ Elementi di cultura e tradizioni : ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone. ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ➤ Analogie e diversità culturali tra l'Italia il Regno Unito ed il mondo. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.
✓ Comunicare a voce situazioni relative alla	

propria vita personale (casa,famiglia, scuola..) e ai propri bisogni ed esigenze	
✓ Interagire in un breve dialogo su argomenti conosciuti.	
✓ Scrivere messaggi semplici e brevi per chiedere notizie , per raccontare le proprie esperienze seguendo un modello dato con l'ausilio di immagini o un elenco di parole.	
✓ Compilare un modello predefinito : cartolina , lettera , biglietto d'auguri, invito.	
✓ Scrivere inviti specificando luoghi , tempi e orari.	
✓ Compilare una tabella sulla base dell'ascolto di un testo registrato , della lettura di un semplice testo scritto o dell'interazione con i compagni.	
✓ Completare per iscritto frasi conosciute.	
✓ Fornire semplici descrizioni secondo una struttura data.	
✓ Confrontare culture e civiltà diverse.	

CURRICOLO DI INGLESE al termine della classe quinta della scuola primaria	
Competenza 1 : comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche.	
Abilità	Conoscenze
✓ Capire semplici domande legate alla propria esperienza.	⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , vita quotidiana , attività scolastiche , interessi , sport , mestieri, la moneta , luoghi di vacanza.....
✓ Ascoltare e comprendere domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo.	⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: ➤ Formule di cortesia in semplici contesti.

	➤ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ➤ Simple present del verbo TO HAVE (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ➤ Simple present del verbo CAN (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ➤ Present continuous. ➤ Question Words (<i>Who, What, Where, When, How</i>).
✓ Capire l'argomento di una breve storia o di un dialogo.	⇒ Attività di role-playing ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi.
✓ Comprendere brevi testi cogliendone le parole chiave.	⇒ Elementi di cultura e tradizioni : ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ➤ Analogie e diversità culturali tra l'Italia il Regno Unito ed il mondo. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.
✓ Comprendere ed utilizzare semplici istruzioni operative .	
✓ Leggere testi cogliendone le parole chiave.	
✓ Associare immagini a semplici frasi.	
✓ Riordinare sequenze di una storia nota.	
✓ Collaborare attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro.	
✓ Interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine.	
✓ Ascoltare e rispondere con azioni a	

semplici istruzioni riferiti a un'attività da svolgere in classe o un gioco.	
✓ Ascoltare e comprendere il lessico specifico di storie, canzoni e filastrocche tradizionali legati alle festività.	
✓ Confrontare culture e civiltà diverse.	

Competenza 2 : produrre oralmente e per iscritto semplici messaggi.	
Abilità	Conoscenze
✓ Comprendere brevi testi cogliendone le parole chiave.	⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , la moneta , luoghi di vacanza, vita quotidiana , attività scolastiche , interessi , sport , ambiente...
✓ Riprodurre frasi curando la pronuncia.	⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ➤ Simple present del verbo TO HAVE (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ➤ Simple present del verbo CAN (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ➤ Present continuous. ➤ Question Words (<i>Who, What, Where, When, How</i>).
✓ Formulare semplici domande e rispondere in modo pertinente.	⇒ Attività di role-playing ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi.
✓ Formulare domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo.	⇒ Elementi di cultura e tradizioni : ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla

	propria. ➤ Analogie e diversità culturali tra l'Italia il Regno Unito ed il mondo. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.
✓ Comunicare a voce situazioni relative alla propria vita personale (casa, famiglia, scuola...) e ai propri bisogni ed esigenze.	
✓ Interagire in un breve dialogo su argomenti conosciuti.	
✓ Scrivere messaggi semplici e brevi per chiedere notizie, per raccontare le proprie esperienze seguendo un modello dato con l'ausilio di immagini o un elenco di parole.	
✓ Compilare un modello predefinito: cartolina, lettera, biglietto d'auguri, invito.	
✓ Scrivere inviti specificando luoghi, tempi e orari.	
✓ Compilare una tabella sulla base dell'ascolto di un testo registrato, della lettura di un semplice testo scritto o dall'interazione con i compagni.	
✓ Completare per iscritto frasi conosciute.	
✓ Fornire semplici descrizioni secondo una struttura data.	
✓ Confrontare culture e civiltà diverse.	

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA

Competenza 1: utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.	
Abilità	Conoscenze
✓ Conoscere i numeri naturali nei loro aspetti ordinali e cardinali (entro il 20)	• Simbologia
✓ Contare in senso progressivo e regressivo	• Sistema di numerazione decimale e posizionale.
✓ Conoscere ed operare con il sistema di numerazione decimale e posizionale.	• Relazioni di uguaglianza, maggioranza e minoranza.
✓ Conoscere il concetto di maggiore, minore e uguale.	• Addizione e sottrazione.
✓ Eseguire addizioni e sottrazioni fra numeri naturali.	• Convenzioni di calcolo. • Terminologia specifica
Competenza 2: rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali.	
Abilità	Conoscenze
✓ Esplorare, rappresentare e collocare in uno spazio fisico oggetti, avendo come riferimento se stessi, persone e oggetti.	• Concetti topologici • Percorsi
✓ Osservare e analizzare le caratteristiche di un oggetto.	• Caratteristiche di alcune figure geometriche (blocchi logici)
✓ Riconoscere attributi di oggetti e compiere confronti.	• Terminologia specifica
✓ Riconoscere e denominare figure geometriche.	
Competenza 3: rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	
Abilità	Conoscenze
✓ Classificare e confrontare oggetti diversi tra loro.	• Connettivi logici: e, o, non

✓ Ricavare informazioni dalla lettura di semplici grafici.	• Tabelle e grafici • Terminologia specifica
✓ Raccogliere dati, organizzarli e rappresentarli.	
✓ Comprendere e utilizzare i connettivi logici	

CURRICOLO DI MATEMATICA al termine della classe prima della scuola primaria.

CURRICOLO DI MATEMATICA al termine della classe prima della scuola primaria.

COMPETENZA 4: riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito,

utilizzano in modo consapevole i linguaggi specifici.

Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere la situazione problematica	
✓ Rappresentare situazioni problematiche con disegni, parole e simboli.	• Elementi di un problema • Rappresentare grafica dei dati raccolti.
✓ Selezionare dati, informazioni e strumenti	• Numeri fino a 20
✓ Risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni	• Terminologia specifica

CURRICOLO DI MATEMATICA al termine della classe seconda della scuola primaria.

Competenza 1: utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.

Abilità	Conoscenze
✓ Conoscere i numeri naturali nei loro aspetti ordinali e cardinali (entro il 100).	• Simbologia • Numeri interi entro il 100
✓ Contare in senso progressivo e regressivo.	• Sistema di numerazione decimale e posizionale
✓ Conoscere ed operare con il sistema di numerazione decimale e posizionale	• Relazioni di uguaglianza, maggioranza e minoranza
✓ Conoscere il concetto di maggiore, minore e uguale.	• Addizione, sottrazione e moltiplicazione. • Convenzioni di calcolo
✓ Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna con e senza cambio.	• Tabelline • Terminologia specifica.
✓ Eseguire moltiplicazioni in riga e in colonna con e senza cambio.	
✓ Conoscere le tabelline.	•

Competenza 2: rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali.

Abilità	Conoscenze
✓ Localizzare, collocare e rappresentare in uno spazio fisico oggetti, avendo come riferimento se stessi persone e oggetti.	• Concetti topologici • Percorsi
✓ Localizzare oggetti su n piano cartesiano.	• Piano Cartesiano • Linee aperte, chiuse, rette, curve, spezzate, miste.
✓ Effettuare e descrivere spostamenti.	
✓ Riconoscere e rappresentare le linee e regioni.	• Confine, regione interna, esterna. • Quadrato, triangolo, rettangolo e cerchio
✓ Riconoscere e denominare figure geometriche	• Simmetria interna ed esterna
✓ Distinguere e completare figure simmetriche.	• Terminologia specifica
✓ Compiere confronti fra grandezze.	
✓ Discriminare grandezze di vario tipo.	

Competenza 3: rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.

Abilità	Conoscenze
✓ Classificare oggetti in base a uno o più attributi.	• Tabelle e grafici
✓ Ricavare informazioni dalla lettura di semplici grafici.	• Connettivi logici: e, o, non • Quantificatori: pochi, tanti, alcuni.
✓ Raccogliere dati, organizzarli e rappresentarli.	• Eventi certi, impossibili, probabili. • Terminologia specifica
✓ Comprendere e utilizzare i connettivi logici.	
✓ Comprendere e utilizzare i quantificatori.	
✓ Riconoscere situazioni di certezza, incertezza e probabilità.	

Competenza 4: riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere la situazione problematica	• Elementi di un problema
✓ Analizzare il testo in problema.	• Rappresentazione grafica dei dati raccolti.
✓ Rappresentare situazioni problematiche con disegni, parole e simboli.	• Numeri fino a 100
✓ Scegliere le strategie risolutive.	• Addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni. • Terminologia specifica

CURRICOLO DI MATEMATICA al termine della classe terza della scuola primaria.

Competenza 1: utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti Reali.

Abilità	Conoscenze
✓ Conoscere i numeri naturali (entro il 9999)	• Simbologia
✓ Contare in senso progressivo e regressivo.	• Numeri interi entro il 9999.
✓ Indicare i precedenti e i successivi di un dato numero.	• Sistema di numerazione decimale e posizionale.
✓ Stabilire le relazioni $<$ $>$ $=$	• Relazioni di uguaglianza, maggioranza, minoranza.
✓ Conoscere il valore posizionale delle cifre.	• Addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione.
✓ Scomporre e ricomporre i numeri secondo il sistema decimale.	• Proprietà delle operazioni
✓ Individuare e definire i numeri pari e dispari.	• Terminologia specifica
✓ Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni in riga e in colonna con e senza cambio.	

✓ Eseguire divisioni con una cifra al divisore con e senza resto.	
✓ Eseguire prove come operazioni inverse.	
✓ Moltiplicare e dividere numeri interi per 10, 100 e 1000	
Competenza 2: rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invariati, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali.	
Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere, rappresentare, denominare oggetti tridimensionali.	• Figure solide
✓ Riconoscere, rappresentare, denominare figure piane	• Figure piane • Punto, retta, semiretta, segmento
✓ Riconoscere e rappresentare le linee.	• Rette incidenti, perpendicolari, parallele.
✓ Riconoscere e definire gli angoli	• Angoli
✓ Riconoscere linee incidenti, perpendicolari e parallele.	• Perimetro e area
✓ Distinguere il perimetro e l'area.	• Sistema Metrico Decimale.
✓ Riconoscere unità di misura non convenzionali.	• Terminologia specifica.
✓ Comprendere il Sistema metrico decimale in relazione a pesi, lunghezze e capacità.	
✓ Utilizzare strumenti di misura.	
Competenza 3: rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	
Abilità	Conoscenze
✓ Classificare oggetti in base a una o più caratteristiche.	• Tabelle e grafici
✓ Rappresentare le classificazioni con diagrammi	• Connettivi logici: e, o, non.
✓ Identificare eventi certi, incerti ed impossibili.	• Eventi certi, impossibili, probabili.
✓ Realizzare indagini statistiche.	• Terminologia specifica
✓ Interpretare dati.	
✓ Rappresentare i dati attraverso grafici e tabelle.	

Competenza 4: riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

Abilità	Conoscenze
✓ Analizzare il testo di un problema e individuare dati e domande.	• Elementi di un problema.
✓ Risolvere problemi on le quattro operazioni, con una o due domande.	• Numeri fino alle migliaia. • Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni. • Terminologia specifica, linguaggio logico.

CURRICOLO DI MATEMATICA al termine della classe quarta della scuola primaria.

Competenza 1: utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con rifermento a contesti reali.

Abilità	Conoscenze
✓ Leggere e scrivere sia in cifre che in lettere i numeri naturali e decimali, comprendendo il valore posizionale delle cifre e l'uso dello zero e della virgola.	• Simbologia
✓ Confrontare e ordinare numeri naturali, decimali e operare con essi.	• Il valore posizionale delle cifre e gli algoritmi di calcolo relativi lle qatto operazioni.
✓ Rappresentare i numeri interi e decimali sulla retta numerica.	• Le relazioni fra i numeri naturali...
✓ Riconoscere e costruire relazioni fra numeri naturali (multipli e divisori).	• Ordine di grandezza e di approssimazione.
✓ Scoprire l'unità frazionaria.	• I numeri interi relativi.
✓ Confrontare frazioni equivalenti, proprie, improprie, apparenti.	• La frazione e la sua rappresentazione simbolica.
✓ Trasformare la frazione decimale in numeri decimali.	• I numeri decimali.
✓ Confrontare e ordinare le frazioni più semplici utilizzando opportunamente la linea dei numeri. Eseguire addizioni,	• Diversi tipi di scrittura dello stesso numero: frazione, frazione decimale, numero decimale.

sottrazioni, moltiplicazioni con i numeri naturali e usare le relative proprietà.	
✓ Eseguire divisioni con due cifre al divisore.	• Terminologia specifica.
✓ Usare procedure e strategie del calcolo mentale.	
✓ Effettuare consapevolmente calcoli approssimati, anche prevedendo i risultati di calcoli.	
Competenza 2: rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto partire da situazioni reali.	
Abilità	Conoscenze
✓ Disegnare, analizzare e classificare le principali figure geometriche.	• Elementi che caratterizzano le principali figure geometriche.
✓ Calcolare perimetri delle principali figure geometriche piane.	• Triangoli
✓ Operare semplici trasformazioni geometriche.	• Quadrilateri
	• Sistema metrico decimale
	• Simmetria, rotazione, traslazione
	• Terminologia specifica
Competenza 3: rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	
Abilità	Conoscenze
✓ Raccogliere, sistemare, confrontare e interpretare dati.	• Dati qualitativi e quantitativi riferibili a situazioni di vario genere.
✓ Distinguere il carattere qualitativo dei dati da quello quantitativo.	• Tabelle e grafici.
✓ Ricercare e “leggere” informazioni desunte da statistiche ufficiali.	• Eventi certi, impossibili, probabili.
✓ Rappresentare dati attraverso grafici e tabelle.	• Connettivi logici: non, e, o.
✓ Riconoscere situazioni di incertezza.	• Terminologia specifica.

Competenza 4: riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi.

Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere situazioni problematiche sia nell'ambito dell'esperienza personale, sia nell'ambito del contesto culturale della classe.	• Elementi di un problema
✓ Analizzare il testo di una situazione problematica, individuandone i dati necessari, superflui, nascosti, mancanti.	• Diagrammi, grafici
✓ Formulare ipotesi, organizzare e realizzare un percorso di soluzione.	• Numeri interi e decimali
✓ Riflettere sul procedimento scelto e confrontarlo con altre possibili strategie risolutive.	• frazioni
✓	• Operazioni
✓	• Formule geometriche
✓	• Sistema metrico decimale
✓	• Terminologia specifica

CURRICOLO DI MATEMATICA al termine della classe quinta della scuola primaria.

Competenza 1: utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale anche con riferimento a contesti reali.

Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere le differenze tra diversi sistemi di numerazione.	• Simbologia
✓ Operare con i numeri interi e decimali oltre il milione.	• Sistemi numerici

✓ Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni con i numeri interi e decimali con le relative proprietà.	• Numeri interi
✓ Utilizzare strategie per il calcolo mentale.	• Numeri decimali
✓ Costruire e rappresentare sequenze di operazioni tra numeri naturali a partire da semplici problemi.	• Frazioni
✓	• Percentuali
✓	• Relazioni di eguaglianza e disuguaglianza
✓	• Le quattro operazioni e le relative proprietà
✓	• Convenzioni di calcolo (regole)
✓	• Potenze
✓	• Terminologia specifica.
Competenza 2: rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone variati, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.	
Abilità	Conoscenze
✓ Esplorare, descrivere e rappresentare lo spazio.	• Enti geometrici fondamentali (punto, retta, piano).
✓ Riconoscere, descrivere e confrontare le principali figure piane, cogliendo analogie e differenze e individuandone le caratteristiche.	• Rette incidenti, parallele e perpendicolari.
✓ Costruire e disegnare figure geometriche utilizzando gli strumenti opportuni (riga, compasso e squadra).	• Caratteristiche delle figure piane.
✓ Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti e figure.	• Simmetrie, rotazioni, traslazioni.
✓ Effettuare isometrie	• Scomposizione e ricomposizione di poligoni.
✓ Effettuare stime e misure utilizzando le principali unità di misura (metro e goniometro)	• Congruenza ed equivalenza di figure geometriche.
✓ Riconoscere figure equiestese, usando la scomponibilità per la determinazione di aree.	• Unità di misura di lunghezze, aree e angoli.
✓ Misurare e calcolare perimetro e area delle figure geometriche piane.	• Equivalenze tra le diverse unità di misura (lunghezza, capacità, peso/massa, area, tempo e sistema monetario)
✓	• Perimetri e aree delle figure geometriche piane (triangoli, quadrato,

	rettangolo, rombo, romboide, trapezi, poligoni regolari e cerchio).
✓	• Piano cartesiano • Terminologia specifica.
Competenza 3: rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	
Abilità	Conoscenze
✓ Raccogliere e classificare dati.	• Dati qualitativi e quantitativi riferibili a situazioni di vario genere.
✓ Registrare e rappresentare dati attraverso tabelle e grafici.	• Tabelle e grafici.
✓ Interpretare rappresentazioni elaborate da altri.	• Media aritmetica, moda, mediana.
✓ Riconoscere situazioni di certezza, incertezza e probabilità.	• Eventi certi, impossibili, probabili.
✓ Comprendere ed utilizzare i connettivi logici.	• Connettivi logici: non, e, o,.
✓	• Terminologia specifica.
Competenza 4: riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi.	
Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere la situazione problematica (logica, aritmetica e geometrica).	• Elementi di n problema
✓ Selezionare dati, informazioni e strumenti.	• Diagrammi, grafici, espressioni aritmetiche
✓ Riconoscere, ai fini della soluzione del problema, i dati utili, inutili, superflui e mancanti.	• Numeri interi e decimali
✓ Scegliere le strategie risolutive.	• Frazioni, percentuali
✓ Valutare la compatibilità delle soluzioni trovate.	• Operazioni (addizione, sottrazione, moltiplicazione, divisione)
✓ Esporre il procedimento seguito.	• Formule geometriche
✓	• Sistema metrico decimale
✓	• Terminologia specifica

SCIENZE

CURRICOLO DI SCIENZE al termine della classe prima della scuola primaria	
Competenza 1 : osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.	
Abilità	Conoscenze
✓ Osservare fatti e fenomeni partendo dalla propria esperienza quotidiana, manipolando materiali per coglierne proprietà e qualità.	⇒ Seriazione e classificazione di oggetti in base alle loro proprietà.
✓ Riconoscere le caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.	⇒ I cinque sensi.
✓ Identificare alcuni materiali.	⇒ Proprietà dei materiali: leggerezza, durezza, fragilità...
✓ Effettuare semplici confronti.	
Competenza 2 : problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne la validità con semplici esperimenti.	
Abilità	Conoscenze
✓ Realizzare semplici esperimenti.	⇒ Identificazione di alcuni materiali
Competenza 3 : relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.	
Abilità	Conoscenze
✓ Distinguere le parti principali del corpo umano.	⇒ Il corpo umano : organi di senso.
✓ Individuare nella vita quotidiana fattori utili o dannosi per la salute.	⇒ Fattori, comportamenti utili o dannosi per la salute.

CURRICOLO DI SCIENZE al termine della classe seconda della scuola primaria	
Competenza 1 : osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.	
Abilità	Conoscenze
✓ Individuare la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, riconoscerne funzioni e modo d' uso.	⇒ Gli oggetti e i materiali: materiali che compongono un oggetto, caratteristiche dei materiali e loro funzionalità.
✓ Osservare piante ed animali, individuarne le caratteristiche e l' adattamento all'ambiente e alle condizioni atmosferiche.	⇒ Le piante: il ciclo di crescita, le parti e le loro funzioni.
✓ Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali e naturali.	⇒ Gli animali: caratteristiche, comportamenti di difesa.
	⇒ L'adattamento di animali e vegetali all'ambiente e al clima.
Competenza 2 : problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne la validità con semplici esperimenti.	
Abilità	Conoscenze
✓ Realizzare semplici esperimenti individuando le fasi del metodo scientifico.	⇒ Le fasi del metodo sperimentale.
	⇒ Le condizioni fondamentali per la vita della pianta: terreno, acqua, luce, aria.
Competenza 3 : relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.	

Abilità	Conoscenze
✓ Individuare le caratteristiche di semplici fenomeni.	⇒ Oggetti, materiali e trasformazioni.
✓ Registrare dati significativi.	⇒ Esseri viventi e ambiente.
✓ Produrre semplici rappresentazioni grafiche.	⇒ Rappresentazioni grafiche.
CURRICOLO DI SCIENZE al termine della classe terza della scuola primaria	
Competenza 1 : osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana. .	
Abilità	Conoscenze
✓ Osservare fenomeni atmosferici.	⇒ Il ciclo dell'acqua
✓ Riconoscere l'importanza dell'acqua, dell'aria e del suolo per i viventi e i pericoli che le minacciano.	⇒ Sorgenti, risorgive, falda acquifera
	⇒ Acquedotto e fognatura
	⇒ Composizione dell'aria
	⇒ Gli strati del terreno
	⇒ Inquinamento

Competenza 2 : problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne la validità con semplici esperimenti.

Abilità	Conoscenze
✓ Realizzare semplici esperimenti. seguendo le fasi del metodo scientifico: - porsi domande - formulare ipotesi - verificarle - trovare conclusioni	⇒ Caratteristiche dell'aria: peso, pressione, dilatazione, combustione...
	⇒ Gli stati dell'acqua

Competenza 3 : relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.

Abilità	Conoscenze
✓ Osservare la realtà del mondo animale e vegetale.	⇒ Caratteristiche degli animali e dei vegetali
✓ Classificare animali e piante in base ad alcune caratteristiche comuni.	⇒ Classificazioni di animali
✓ Saper costruire ed usare schemi diversi per relazionare le conoscenze apprese.	⇒ Catena alimentare
	⇒ Acqua
	⇒ Temperatura
	⇒ Suolo
	⇒ Aria
	⇒ Fenomeni atmosferici
	⇒ Schemi e mappe

CURRICOLO DI SCIENZE al termine della classe quarta della scuola primaria	
Competenza 1: osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.	
Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere i vari stati della materia facendo riferimento alla struttura esterna dei vari corpi	⇒ Gli stati della materia
✓ Conoscere l'atmosfera ed alcune problematiche ambientali ad essa relativi.	⇒ Atmosfera e problemi ambientali.
✓ Osservare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo.	⇒ Planetario, eclissi, movimenti della Terra.
✓ Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni .	⇒ Struttura della Terra.
✓ Comprendere i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici.	⇒ Vulcani, terremoti, maremoti e frane
Competenza 2 : problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne l'esattezza con semplici esperimenti.	
Abilità	Conoscenze
✓ Progettare semplici esperimenti individuando le fasi del metodo scientifico: o porsi domande o formulare ipotesi o verificarle o trarre conclusioni	⇒ Fasi del metodo scientifico.
	⇒ Struttura del suolo, sperimentando con sassi e terricci

Competenza 3 : relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.	
Abilità Conoscenze	
✓ Relazionare le esperienze effettuate sugli argomenti trattati, utilizzando il linguaggio specifico.	⇒ Il linguaggio specifico delle scienze sperimentali: fisica e chimica.
✓ Schematizzare i risultati degli esperimenti.	⇒ Procedure e tecniche di schematizzazione: schemi e mappe concettuali.
CURRICOLO DI SCIENZE al termine della classe quinta della scuola primaria	
Competenza 1 : osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana	
Abilità	Conoscenze
✓ Osservare fatti e fenomeni partendo dalla propria esperienza quotidiana, manipolando materiali per coglierne proprietà e qualità.	⇒ I fenomeni fisici (forze, energia...) e le loro caratteristiche.
✓Cogliere relazioni tra proprietà e grandezze, in particolare identificando rapporti di causa ed effetto.	⇒ Seriazione e classificazione degli oggetti in base alle loro proprietà.
✓Comprendere le possibilità di sfruttamento delle diverse forme di energia, anche in relazione ai problemi ambientali.	⇒ Le diverse fonti di energia.
	⇒ I problemi ambientali.

Competenza 2 : problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne l'esattezza con semplici esperimenti.	
Abilità	Conoscenze
✓ Progettare semplici esperimenti individuando le fasi del metodo scientifico: o porsi domande o formulare ipotesi o verificarle o trarre conclusioni	⇒ Fasi del metodo scientifico.
✓ Relazionare le esperienze effettuate utilizzando il linguaggio specifico.	⇒ Organizzatori concettuali: causa/effetto, sistema, stato/trasformazione, equilibrio ed energia.
✓ Schematizzare i risultati degli esperimenti.	⇒ Procedure e tecniche di schematizzazione: grafici, mappe concettuali.
	⇒ Il linguaggio specifico delle scienze sperimentali: fisica, chimica e biologia.
Competenza 3 : relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.	
Abilità	Conoscenze
✓ Distinguere e descrivere le parti del corpo umano	⇒ Il corpo umano: cellule, tessuti, organi e apparati.
✓ Spiegare il funzionamento di organi , apparati e le relazioni esistenti fra loro.	⇒ Funzionamento delle diverse parti del corpo umano.
✓ Individuare nella vita quotidiana fattori utili o dannosi per la salute e saperli classificare.	⇒ Relazioni tra le varie parti del corpo umano.
	⇒ Fattori, comportamenti utili o dannosi per la salute.

GEOGRAFIA

CURRICOLO DI GEOGRAFIA al termine della classe prima della scuola primaria	
Competenza 1 : riconoscere ed utilizzare organizzazioni spaziali	
Abilità	Conoscenze
✓ Localizzare la propria posizione e quella degli oggetti rispetto a diversi punti di riferimento.	⇒ Indicatori spaziali: sopra, sotto, davanti, dietro, dentro, fuori, vicino, lontano, destra, sinistra, in alto, in basso, di fronte, tra...
✓ Utilizzare gli indicatori spaziali.	
✓ Verbalizzare i propri spostamenti nello spazio vissuto.	
Competenza 2 : conoscere ed analizzare elementi dello spazio vissuto	
Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere ed elencare gli elementi di un ambiente.	⇒ Gli elementi mobili e fissi dell'aula.
✓ Collegare ogni spazio alla sua funzione.	⇒ Gli spazi della scuola e le loro funzioni.
✓ Rappresentare graficamente spazi vissuti, utilizzando una simbologia convenzionale e non.	⇒ Punti di riferimento e percorsi.
✓ Rispettare gli ambienti scolastici.	⇒ Le regole di rispetto dell'ambiente e loro applicazione.

CURRICOLO DI GEOGRAFIA al termine della classe seconda della scuola primaria	
Competenza 1 : orientarsi e collocare sé, l'altro e gli oggetti nello spazio.	
Abilità	Conoscenze
✓ Individuare e posizionare elementi nello spazio raffigurato.	⇒ Orientamento nello spazio.
✓ Simbolizzare graficamente uno spazio.	⇒ Reticoli e percorsi.
✓ Rappresentare uno spazio usando i riferimenti topologici.	⇒ L'oggetto osservato e disegnato da diversi punti di vista.
✓ Leggere e realizzare semplici piante e mappe.	⇒ Mappe e piante con simboli e legende.
Competenza 2 : osservare, descrivere e confrontare paesaggi geografici con l'uso di carte e rappresentazioni.	
Abilità	Conoscenze
✓ Conoscere l'ambiente città.	⇒ spazi chiusi e aperti, spazi pubblici e privati.
✓ Individuare gli elementi di un paesaggio.	⇒ elementi naturali e antropici.
✓ Descrivere un paesaggio nei suoi elementi essenziali.	⇒ elementi fissi e mobili.
	⇒ elementi caratteristici di un paesaggio noto.
Competenza 3 : comprendere il rapporto di interazione tra l'ambiente fisico e antropico.	

Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere le modifiche del territorio operate dalla natura e dall'uomo nel tempo.	⇒ cambiamenti del territorio conseguenti ad azioni dell'uomo e a fenomeni naturali.
✓ Riconoscere le modalità di intervento non idonee alla protezione dell'ambiente	⇒ cambiamenti del territorio causati dal mancato rispetto dell'ambiente.

CURRICOLO DI GEOGRAFIA al termine della classe terza della scuola primaria

Competenza 1 : leggere l'organizzazione di un territorio, utilizzando il linguaggio e gli strumenti specifici della geografia

Abilità	Conoscenze
✓ Orientarsi nello spazio e sulla carta.	⇒ Punti di riferimento e punti cardinali.
✓ Leggere rappresentazioni cartografiche	⇒ Mappe di spazi noti
	⇒ Simboli convenzionali
	⇒ Carte geografiche: fisica – politica – tematica

Competenza 2 : comprendere il rapporto di interazione tra l'ambiente fisico e antropico

Abilità	Conoscenze
✓ Conoscere le caratteristiche e gli elementi che costituiscono i vari paesaggi	⇒ Elementi fisici e antropici.
	⇒ Rapporto ambiente – flora – fauna.
	⇒ Interazione ambienti e attività umane

Competenza 3 : conoscere le caratteristiche fisico-antropiche dei paesaggi geografici.	
Abilità	Conoscenze
✓ Conoscere le principali caratteristiche morfologiche di un ambiente.	⇒ Gli elementi di uno spazio fisico (morfologia, orografia, idrografia, clima).
✓ Conoscere l'origine dei paesaggi naturali.	⇒ L'origine di: montagne, colline, pianure, laghi, fiumi. Le caratteristiche antropiche: - insediamenti umani; - vie di comunicazione; - attività economiche.
✓ Conoscere le caratteristiche antropiche dei diversi paesaggi.	
Competenza 4 : rispettare l'ambiente e agire in modo responsabile nell'ottica di uno sviluppo sostenibile	
Abilità	Conoscenze
✓ Riflettere sulle modalità di osservazione e protezione dell'ambiente	⇒ Conseguenze negative dell'intervento dell'uomo nell'ambiente.
	⇒ Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente.
CURRICOLO DI GEOGRAFIA al termine della classe quarta della scuola primaria	

Competenza 1 : leggere l'organizzazione di un territorio,utilizzando il linguaggio e gli strumenti della geografia	
Abilità	Conoscenze
✓ Utilizzare e leggere grafici, carte geografiche,tematiche, cartogrammi.	⇒ I diversi tipi di rappresentazione cartografica: pianta, mappa, carta tematica, fisica, politica.
✓ Confrontare diversi tipi di carte geografiche traendone informazioni.	⇒ I sistemi di simbolizzazione (uso del colore,tratteggio, scala grafica e numerica).
✓ Orientarsi e muoversi nello spazio utilizzando piante, mappe, carte stradali.	⇒ le rappresentazioni grafiche e in tabella relative a dati geografici.
✓ Utilizzare i diversi tipi di scala per calcolare distanze su carte geografiche.	⇒ Simbologia degli elementi fisici ed antropici dei diversi paesaggi.
✓ Riprodurre e/o completare semplici carte geografiche e/o tematiche.	⇒ I confini dell'Italia.
Competenza 2 : comprendere il rapporto di interazione tra l'ambiente fisico ed antropico	
Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere le conseguenze dell'intervento dell'uomo nel tempo sul territorio.	⇒ Le risorse che hanno favorito l'insediamento umano sul territorio nazionale.
✓ Riconoscere le risorse del territorio italiano e il conseguente sviluppo dei vari settori economici.	⇒ Le risorse di un territorio.
✓ Esplicitare il nesso tra l'ambiente, le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo.	⇒ L'economia italiana : agricoltura, allevamento, industria, artigianato, commercio, servizi.
✓ Esaminare le conseguenze positive e/o negative dell'intervento dell'uomo sull'ambiente circostante.	⇒ Le vie di comunicazione.

Competenza 3 : conoscere le caratteristiche fisico-antropiche dell' Italia	
Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere le principali caratteristiche morfologiche di un ambiente del territorio nazionale : rilievi, pianure, fiumi, laghi.	⇒ Gli elementi del territorio fisico italiano (morfologia, orografia, idrografia, clima).
✓ Conoscere l'origine dello spazio fisico dell' Italia.	⇒ La popolazione italiana: distribuzione, densità, emigrazione, immigrazione, insediamento ed attività economiche nei vari ambienti.
✓ Orientarsi nel territorio italiano collocando opportunamente luoghi ed elementi significativi (rilievi, mari, fiumi..).	⇒ Le regioni climatiche e loro caratteristiche.
✓ Riconoscere le regioni climatiche italiane ed individuare i fattori del clima.	
Competenza 4 : rispettare l'ambiente e agire in modo responsabile nell'ottica di uno sviluppo sostenibile (Raccordo con educazione alla cittadinanza)	
Abilità	Conoscenze
✓ Individuare le problematiche del rapporto uomo-ambiente.	⇒ I problemi ecologici del territorio italiano. ⇒ Le regole comportamentali relative al rispetto dell'ambiente.
✓ Riflettere sulle trasformazioni positive e/o negative operate dall'uomo sull'ambiente.	⇒ Le regole comportamentali relative al risparmio energetico.
✓ Individuare e formulare semplici ipotesi per proteggere, salvaguardare e valorizzare il patrimonio ambientale.	
CURRICOLO DI GEOGRAFIA al termine della classe quinta della scuola primaria	

Competenza 1 : leggere l'organizzazione di un territorio, utilizzando il linguaggio e gli strumenti specifici della geografia.	
Abilità	Conoscenze
✓ Utilizzare i diversi sistemi di rappresentazione cartografica in relazione agli scopi.	⇒ I sistemi di simbolizzazione (uso del colore, tratteggio, scala grafica e numerica).
✓ Confrontare diversi tipi di carte geografiche traendone informazioni.	⇒ L'orientamento di una carta e i simboli convenzionali.
✓ Orientarsi nello spazio utilizzando piante, carte stradali e geografiche.	⇒ Le carte fisiche, politiche, tematiche ...
✓ Realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche.	⇒ I grafici e i cartogrammi per l'elaborazione di dati statistici.
✓ Ricavare informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche, fotografiche , ...	⇒ La superficie terrestre: oceani e continenti.
	⇒ Alcuni stati del continente europeo: loro collocazione.
	⇒ I confini politici dell'Italia.

Competenza 2 : comprendere il rapporto di interazione tra l'ambiente fisico e antropico.	
Abilità	Conoscenze

✓ Rilevare nel paesaggio i segni dell'attività umana.	⇒ Gli elementi fisici e antropici di un territorio.
✓ Riconoscere le risorse del territorio nazionale e il conseguente sviluppo dei vari settori economici.	⇒ Le risorse che hanno favorito l'insediamento umano nel territorio nazionale.
✓ Riconoscere alcune evidenti modificazioni apportate dall'uomo sul territorio locale, regionale e nazionale.	⇒ I settori economici: primario, secondario, terziario.
✓ Cogliere le conseguenze, positive o negative, che l'intervento dell'uomo ha avuto sull'ambiente	⇒ L'economia italiana: agricoltura, allevamento, pesca, industria, artigianato, commercio, servizi.
	⇒ Le reti dei trasporti e delle comunicazioni.
	⇒ Interventi dell'uomo sul territorio: bonifiche, agricoltura intensiva, urbanizzazione, industrializzazione, inquinamento.
Competenza 3 :conoscere le caratteristiche fisico-antropiche dell'Italia.	
Abilità	Conoscenze
✓ Individuare gli elementi caratterizzanti di un ambiente con particolare attenzione a quelli regionali e nazionali.	⇒ Gli elementi dello spazio fisico italiano (morfologia, orografia, idrografia, clima).
✓ Localizzare sulla carta geografica la posizione delle regioni fisiche e amministrative dell'Italia.	⇒ Concetto di "regione" nei diversi settori (regioni fisiche, climatiche, amministrative ...).
✓ Conoscere e collegare le caratteristiche fisiche a quelle antropiche dei territori regionali.	⇒ Per ciascuna regione dell'Italia: - collocazione - aspetti fisici - clima - insediamenti urbani - sviluppo economico - trasporti e comunicazioni - tradizioni - patrimonio artistico e culturale

	- problematiche ambientali.
✓ Orientarsi nei territori regionali collocando opportunamente luoghi ed elementi significativi (rilievi, fiumi, città,...).	
✓ Effettuare confronti tra regioni in relazione alle caratteristiche fisiche e antropiche.	

Competenza 4: rispettare l'ambiente e agire in modo responsabile nell'ottica di uno sviluppo sostenibile. (Raccordo con educazione alla cittadinanza)	
Abilità	Conoscenze
✓ Riflettere, a partire dalle proprie esperienze, sull'impatto positivo o negativo che le trasformazioni operate dall'uomo hanno avuto e possono avere sull'ambiente.	⇒ I principali problemi ecologici del territorio italiano.
✓ Adottare comportamenti di rispetto e di risparmio delle risorse naturali: acqua , energia, calore.	⇒ L'utilizzo delle fonti rinnovabili.
	⇒ Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente.
	⇒ Regole comportamentali relative al risparmio energetico.

TECNOLOGIA

CURRICOLO DI TECNOLOGIA al termine della classe prima e seconda della scuola primaria	
Competenza 1: esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo individuando le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.	
✓ Conoscere i bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le tecnologie che li soddisfano.	• Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni.
	• Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.
Competenza 2: usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e nel rispetto delle norme di sicurezza.	
Abilità	Conoscenze
✓ Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente.	• Principi di funzionamento di macchine semplici e apparecchi di uso comune.
✓ Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso incondizionato delle tecnologie.	• Segnali di sicurezza e simboli di rischio.
✓ Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi	• Terminologia specifica.
Competenza 3 : impiegare le TIC e i loro principali linguaggi multimediali	
Abilità	Conoscenze
✓ Conoscere i principali termini italiani e inglesi inerenti la tecnologia informatica.	• Conoscere il computer nelle sue parti e le relative funzioni.
✓ Conoscere le parti costitutive del computer.	• Accendere e spegnere correttamente il pc.
✓ Conoscere le principali procedure di utilizzo del computer.	• Utilizzare il p c per eseguire semplici giochi didattici.
✓ Saper utilizzare alcuni software didattici.	• Utilizzare le principali periferiche (mouse, tastiera, stampante).

CURRICOLO DI TECNOLOGIA al termine della classe terza, quarta e quinta della scuola primaria	
Competenza 1: esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo individuando le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina e il tipo di energia che viene	
Abilità	Conoscenze
✓ Individuare le funzioni di un artefatto o di una semplice macchina e distinguere la funzione dal funzionamento.	• Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo.
✓ Osservare oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive	• Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.
Competenza 2: usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e nel rispetto delle norme di sicurezza.	
Abilità	Conoscenze
✓ Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente.	• Principi di funzionamento di macchine semplici e apparecchi di uso comune.
✓ Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso incondizionato delle tecnologie.	• Segnali di sicurezza e simboli di rischio.
✓ Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.	• Terminologia specifica.
Competenza 3 : impiegare le TIC e i loro principali linguaggi multimediali.	
✓ Utilizzare materiali informatici per l'apprendimento.	• Dispositivi automatici di input e output.

✓ Disegnare utilizzando programmi di grafica.	• Sistema operativo e i più comuni software applicativi.
✓ Scrivere brani utilizzando la videoscrittura	• Procedure per la produzione di testi e disegni.
✓ Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca.	• Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare.
	• Terminologia specifica: nuovi media, strumenti di comunicazione.

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE	
Traguardi formativi		
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
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	Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere 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 Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive	I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA DIGITALE	
Traguardi formativi			
		FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE		ABILITA'	CONOSCENZE
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		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	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 fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini

IMPARARE A IMPARARE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Imparare ad imparare significa impadronirsi delle strategie di consapevolezza di come apprendiamo per scegliere quelle più efficaci, per controllare e guidare il proprio processo di formazione, per imparare ad imparare per tutta la vita. Si tratta di una abilità trasversale, che attraversa tutte le discipline. 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. Tutti gli insegnanti possono insegnare consapevolmente ed intenzionalmente questa fondamentale abilità cognitiva. Il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	IMPARARE A IMPARARE			
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Acquisire ed interpretare l'informazione Individuare collegamenti e	Leggere un testo e porsi domande su di esso Rispondere a domande su un testo	Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle,	Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti	Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di

relazioni; trasferire in altri contesti Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro	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	scalette Semplici strategie di organizzazione del tempo	Utilizzare i dizionari e gli indici Utilizzare schedari bibliografici Leggere un testo e porsi domande su di esso Rispondere a domande su un testo 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 (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche ...) Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi	ricerca, testimonianze, reperti Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali Leggi della memoria e strategie di memorizzazione Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di
---	---	---	---	--

			Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale	studio Strategie di autoregolazione e di organizzazione
Evidenze e compiti significativi				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		IMPARARE A IMPARARE		
EVIDENZE (i comportamenti “sentinella dell’agire competente)		COMPITI SIGNIFICATIVI(gli esempi di compiti significativi da affidare agli alunni)		
Pone domande pertinenti Reperisce informazioni da varie fonti Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) Applica strategie di studio		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, web quest Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando		

Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite	le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti
Autovaluta il processo di apprendimento	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; verificare la completezza delle informazioni a disposizioni e reperire quelle mancanti o incomplete Dato un tema riferito, ad esempio ad una teoria scientifica, una tecnologia, un fenomeno sociale, reperire tutte le informazioni utili per comprenderlo ed esprimere valutazioni e riflessioni Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o, viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide) Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: Storia, Cittadinanza e Costituzione;

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

La competenza sociale è collegata al benessere personale e sociale che richiede la consapevolezza di ciò che gli individui devono fare per conseguire una salute fisica e mentale ottimali. La base comune di questa competenza comprende la capacità di comunicare in modo costruttivo in ambienti diversi, di mostrare tolleranza, di esprimere e di comprendere diversi punti di vista, di negoziare. La competenza civica si basa sulla conoscenza dei concetti di democrazia, giustizia, uguaglianza, cittadinanza e diritti civili. Le abilità in materia di competenza civica riguardano la capacità di impegnarsi in modo efficace

con gli altri nella sfera pubblica nonché di mostrare solidarietà e interesse per risolvere i problemi che riguardano la collettività locale e la comunità allargata.

Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità	Conoscenze
-Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni 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	-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, 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	-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, 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 Comune -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: UNICE, WWF

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	alla salvaguardia dell'ambiente e all'oculato utilizzo delle risorse e mette in atto quelli alla sua portata -Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. -Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente -Prestare aiuto ai compagni in difficoltà	
---	--	--

TRAGUARDI FORMATIVI (descrizione dei traguardi di apprendimento declinati in competenze, abilità e conoscenze)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità	Conoscenze
-Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni 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	-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, frustrazioni -Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione	-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 e della Regione -Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di 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

democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo	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, individuandone somiglianze e differenze -Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire il	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....
--	---	---

	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	
--	---	--

Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

EVIDENZE (i comportamenti “sentinella dell’agire competente)	COMPITI SIGNIFICATIVI (gli esempi di compiti significativi da affidare agli alunni)
Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta, prima di chiedere. Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta. In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività. Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni. Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell’ambiente. Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti:	ESEMPI Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola Effettuare una ricognizione dell’ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all’esperienza quotidiana Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni 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

Comune, Provincia, Regione Conosce gli Organi dello Stato e le funzioni di quelli principali: Presidente della Repubblica, Parlamento, Governo, Magistratura Conosce i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato Conosce i principali Enti sovranazionali: UE, ONU...	sottesi; produrre notiziari a stampa o video; slogan pubblicitari utilizzando le tecniche tipiche del genere di comunicazione Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale 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 persone in difficoltà, di cura di animali o 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 (documentari sulle culture del mondo; feste interculturali; mostre di opere artistiche, di manufatti provenienti da paesi diversi ...
--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

LIVELLI DI PADRONANZA (competenza dall'inizio alla fine della scuola primaria)

CLASSE PRIMA	PRIMO BIENNIO	SECONDO BIENNIO
Utilizza i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola con cura. Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente. Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, compreso il proprio e i relativi obblighi e rispetta i propri. Rispetta le regole nei giochi. Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche aggressive.	Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura. Utilizza con parsimonia e cura le risorse energetiche e naturali: acqua, luce, riscaldamento, trattamento dei rifiuti ... Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; rispetta le regole della comunità di vita. Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità. Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro. Ha rispetto per l'autorità e per gli adulti; tratta con correttezza tutti i compagni, compresi quelli diversi per condizione, provenienza, cultura, ecc. e quelli per i quali non ha simpatia. Conosce tradizioni e usanze del	Utilizza materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le conseguenze sulla comunità e sull'ambiente di condotte non responsabili. Osserva le regole di convivenza interne e le regole e le norme della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe e della scuola con contributi personali. Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali. Sa adeguare il proprio comportamento e il registro comunicativo ai diversi contesti e al ruolo degli interlocutori. Accetta sconfitte, frustrazioni, contrarietà, difficoltà, senza reazioni esagerate, sia fisiche che verbali. Ascolta i compagni tenendo conto

	proprio ambiente di vita e le mette a confronto con quelle di compagni provenienti da altri Paesi, individuandone, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.	dei loro punti di vista; rispetta i compagni diversi per condizione, provenienza, ecc. e mette in atto comportamenti di accoglienza e di aiuto. Conosce le principali strutture politiche, amministrative, economiche del proprio Paese; alcuni principi fondamentali della Costituzione, i principali Organi dello Stato e quelli amministrativi a livello locale. E' in grado di esprimere semplici giudizi sul significato dei principi fondamentali e di alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (es. il Codice della Strada; le imposte, l'obbligo di istruzione, ecc.) Mette a confronto norme e consuetudini del nostro Paese con alcune di quelle dei Paesi di provenienza di altri compagni per rilevarne, in contesto collettivo, somiglianze e differenze
--	---	--

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' (O INTRAPRENDENZA)

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione e 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.. Anche 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. E' anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

Traguardi formativi

	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
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	Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti Giustificare le scelte con semplici argomentazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco ... Confrontare la propria idea con quella altrui. Conoscere i ruoli nei	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un problema Fasi di un'azione Modalità di decisione	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 (es: nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni	Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro Modalità di decisione riflessiva Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale Le fasi di una procedura Diagrammi di flusso Fasi del problem solving

nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'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		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 per portare a termine un compito e quelli mancanti. Collocare i propri impegni nel calendario	
--	--	--	--	--

	Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti		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.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
Evidenze e compiti significativi	
EVIDENZE (i comportamenti “sentinella dell’agire competente)	COMPITI SIGNIFICATIVI (gli esempi di compiti significativi da affidare agli alunni)
Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. Coordina l’attività personale e/o di un gruppo Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto.	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, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

LIVELLI DI PADRONANZA (competenza dall'inizio alla fine della scuola primaria)

CLASSE PRIMA	PRIMO BIENNIO	SECONDO BIENNIO
Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni. In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.	Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità. Porta a termine i compiti assegnati; sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse. Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle	Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità. Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio. Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte. Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti. Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

ARTE

CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE al termine della classe prima della scuola primaria	
Competenza 1 : osservare, descrivere e leggere immagini di diverso tipo	
Abilità	Conoscenze
✓ Leggere immagini .	⇒ Lettura di immagini.
Competenza 2 : produrre messaggi, immagini e forme con l'uso di tecniche e materiali diversi	
Abilità	Conoscenze
✓ Usare gli elementi del linguaggio visivo (linea, segno, colore).	⇒ I colori e le forme.
✓ Esprimere le proprie emozioni attraverso le raffigurazioni grafiche, utilizzando tecniche e materiali diversi.	⇒ Potenzialità espressive dei materiali.
✓ Rappresentare la figura umana con uno schema corporeo strutturato.	⇒ Le parti del corpo.
✓ Utilizzare la linea dell'orizzonte, inserendo elementi del paesaggio.	⇒ Le relazioni spaziali.
CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE al termine della classe seconda della scuola primaria	

Abilità	Conoscenze
✓ Distinguere e rappresentare gli elementi del linguaggio visivo: segno, linea, colore e spazio.	⇒ Gli elementi del linguaggio visivo: punto, linea, colore, volume, struttura compositiva.
✓ Distinguere e classificare i colori: primari, secondari, caldi, freddi.	⇒ Tecniche espressive grafiche, pittoriche e plastiche.
✓ Utilizzare la rappresentazione iconica per esprimersi e illustrare.	⇒ Lettura di immagini.
✓ Utilizzare creativamente diversi materiali.	
✓ Leggere immagini di diverso tipo.	
Competenza 2 : produrre creativamente immagini con l'uso di tecniche e materiali diversi.	
Abilità	Conoscenze
✓ Rappresentare un paesaggio occupando totalmente lo spazio a disposizione (scelto).	⇒ Soluzioni utilizzate per distribuire elementi decorativi su una superficie.
✓ Creare sequenze e ritmi di colore.	⇒ Rapporto figura sfondo.
✓ Cogliere alcuni elementi del linguaggio delle immagini: campi, piani ..., attraverso immagini.	
CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE al termine della classe terza della scuola primaria	
Abilità	Conoscenze
✓ Osservare e analizzare immagini e interpretarle.	⇒ Elementi di base della comunicazione iconica (linee, colori, forme, proporzioni, ...)
✓ Identificare in immagini statiche gli elementi fondanti (linee, colori, forme e ritmi).	

Competenza 2 : rielaborare, modificare e comporre creativamente immagini e forme con l'uso di tecniche e materiali diversi.	
Abilità	Conoscenze
✓ Utilizzare le tecniche artistiche presentate	⇒ Le più comuni tecniche pittoriche , plastiche e loro commistioni.
✓ Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente.	
Competenza 3 : esprimere e comunicare emozioni ed esperienze attraverso il linguaggio visivo.	
Abilità	Conoscenze
✓ Individuare le funzioni di un'immagine dal punto di vista informativo ed emotivo conformemente all'adeguato sviluppo evolutivo.	⇒ Elementi e significati del linguaggio visivo.
Competenza 4 : conoscere ed apprezzare i beni del patrimonio artistico-culturale.	
Abilità	Conoscenze
✓ Iniziare con l'aiuto dell'insegnante ad osservare tipologie di beni artistici e culturali.	⇒ Funzione del museo: generi artistici, linguaggio-stile dell'artista attraverso percorsi culturali.
	⇒ Concetto di sensibilità e rispetto per la salvaguardia.
CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE al termine della classe quarta della scuola primaria	
Competenza 1 : osservare, descrivere, leggere la realtà circostante, le immagini statiche e in movimento utilizzando gli elementi fondamentali del linguaggio visuale.	
Abilità	Conoscenze
✓ Osservare e descrivere un'immagine in modo globale ed interpretarla	⇒ Gli elementi di base della comunicazione visiva(linea, punto, colore, forme..)

✓ Distinguere un'immagine fissa da una in movimento (quadro, foto, video...)	⇒ La decodificazione delle immagini fisse e in movimento
✓ Identificare in un testo visivo gli elementi principali (linea, colore, forme...)	
✓ Individuare le diverse funzioni svolte da un'immagine	
Competenza 2 : rielaborare, modificare e comporre creativamente immagini e forme con l'uso di tecniche e materiali diversi.	
Abilità	Conoscenze
✓ Utilizzare diverse tecniche artistiche	⇒ Le tecniche pittoriche e plastiche (pittura, collage, fotografia,...)
✓ Rielaborare, ricomporre e modificare creativamente immagini	
Competenza 3 : Esprimere, comunicare emozioni ed esperienze attraverso il linguaggio visivo.	
Abilità	Conoscenze
✓ Esprimere emozioni, sensazioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali.....) utilizzando materiali e tecniche adeguati	⇒ Gli elementi del linguaggio visuale
Competenza 4 : analizzare ed apprezzare i beni del patrimonio artistico- culturale.	
Abilità	Conoscenze
✓ Osservare , descrivere, confrontare le tipologie di beni artistici	⇒ La funzione del museo
✓ Analizzare, classificare, apprezzare i beni del patrimonio artistico- culturale	⇒ I generi artistici
	⇒ Il rispetto per la salvaguardia dei beni culturali

CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE al termine della classe quinta della scuola primaria	
Competenza 1 : osservare, descrivere, leggere la realtà circostante, le immagini statiche e in movimento utilizzando gli elementi fondamentali del linguaggio visuale.	
Abilità	Conoscenze
✓ Osservare e analizzare un'immagine e interpretarla;	• Elementi di base della comunicazione iconica(linee, colori, forme, proporzioni,...)
✓ Identificare in immagini statiche e in movimento gli elementi (linee, colore, forme, ritmi).	
Competenza 2 : rielaborare, modificare e comporre creativamente immagini e forme con l'uso di tecniche e materiali diversi.	
Abilità	Conoscenze
✓ Utilizzare tecniche artistiche;	• Le più comuni tecniche pittoriche e plastiche
✓ Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente.	
Competenza 3 : esprimere, comunicare emozioni ed esperienze attraverso il linguaggio visivo.	
Abilità	Conoscenze
✓ Individuare le funzioni di un'immagine dal punto di vista informativo ed emotivo.	• Elementi e significati del linguaggio visivo
Competenza 4 : Analizzare ed apprezzare i beni del patrimonio artistico - culturale.	
Abilità	Conoscenze
✓ Osservare, descrivere, confrontare le tipologie di beni artistici.	• Funzione del museo; i generi artistici e il linguaggio-stile dell'artista colti lungo un percorso culturale
	• Concetto di sensibilità e rispetto per la salvaguardia

CURRICOLO DI MUSICA al termine della classe prima della scuola primaria	
Competenza 1 : usare le risorse espressive (ritmo, intonazione..) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.	
Abilità	Conoscenze
✓ Usare le risorse espressive della vocalità intonando semplici brani.	⇒ Repertorio di semplici brani
✓ Eseguire semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo.	
✓ Usare semplici strumenti ritmici.	
Competenza 2 : usare forme di notazione analogiche o codificate.	
Abilità	Conoscenze
✓ Sperimentare modalità di produzione sonora.	⇒ Utilizzo di materiali sonori per attività espressive.
Competenza 3 : cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.	
Abilità	Conoscenze
✓ Scoprire che musiche differenti producono in noi emozioni differenti.	⇒ Repertorio musicale: filastrocche e canti.

CURRICOLO DI MUSICA al termine della classe seconda della scuola primaria	
Competenza 1 : usare le risorse espressive (ritmo, intonazione..) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.	
Abilità	Conoscenze
✓ Usare le risorse espressive della vocalità intonando semplici brani.	⇒ Repertorio di semplici brani
✓ Eseguire semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo.	
✓ Usare semplici strumenti ritmici.	
Competenza 2 : usare forme di notazione analogiche o codificate.	
Abilità	Conoscenze
✓ Sperimentare modalità di produzione sonora.	⇒ Utilizzo di materiali sonori per attività espressive.
Competenza 3 : cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.	
Abilità	Conoscenze
✓ Scoprire che musiche differenti producono in noi emozioni differenti.	⇒ Repertorio musicale: filastrocche e canti.

CURRICOLO DI MUSICA al termine della classe terza della scuola primaria	
Competenza 1 : usare le risorse espressive (ritmo, intonazione) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.	
Abilità	Conoscenze
✓ Sperimentare la propria voce in tutte le sue potenzialità	⇒ Approccio alle caratteristiche del suono: ritmo, intensità, durata, altezza
✓ Esplorare le potenzialità sonore del corpo e degli oggetti	⇒ Canto intonato
✓ Imitare suoni e rumori della realtà naturale e tecnologica	⇒ Strumentario didattico, oggetti ritmici e/o melodici
✓ Usare strumenti musicali didattici	⇒ Giochi musicali con l'uso della voce e del corpo
Competenza 2 : usare forme di notazione analogiche o codificate.	
Abilità	Conoscenze
✓ Inventare rappresentazioni grafiche del suono	⇒ Uso di sistemi di scrittura non convenzionali
Competenza 3 : cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi di un brano musicale.	
Abilità	Conoscenze
⇒ Attribuire il significato a ciò che si ascolta	⇒ Brani musicali di differenti repertori: opere musicali significative, canti, danze

CURRICOLO DI MUSICA al termine della classe quarta della scuola primaria	
Competenza 1 : usare le risorse espressive (ritmo, intonazione..) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.	
Abilità	Conoscenze
✓ Sperimentare la propria voce in tutte le sue potenzialità.	⇒ Riconoscimento delle caratteristiche del suono: ritmo, intensità, durata, altezza.
✓ Sperimentare le possibilità sonore del corpo e degli oggetti.	⇒ Canto intonato
✓ Usare strumenti musicali didattici.	⇒ Strumentario didattico, oggetti ritmici e/o melodici.
Competenza 2 : usare forme di notazione analogiche o codificate.	
Abilità	Conoscenze
✓ Avviare alla conoscenza delle rappresentazioni grafiche dei suoni della scala musicale.	✓ Avviare alla conoscenza delle rappresentazioni grafiche dei suoni della scala musicale.
Competenza 3 : cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.	
Abilità	Conoscenze
✓ Attribuire il significato a ciò che si ascolta.	⇒ Brani musicali di differenti repertori: opere musicali significative, canti e danze.

CURRICOLO DI MUSICA al termine della classe quinta della scuola primaria	
Competenza 1 : usare le risorse espressive (ritmo, intonazione..) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.	
Abilità	Conoscenze
✓ Usare le risorse espressive della vocalità nella lettura, recitazione e canto intonando semplici brani.	⇒ Elementi di base del codice musicale
✓ Eseguire semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo.	⇒ Repertorio di semplici brani e strumentali a più voci
✓ Usare semplici strumenti ritmici.	
Competenza 2 : usare forme di notazione analogiche o codificate .	
Abilità	Conoscenze
✓ Sperimentare modalità di produzione sonora.	• Sistemi di scrittura musicale
✓ Rappresentare graficamente i suoni della scala musicale con sistemi di notazione intuitiva o convenzionale.	
Competenza 3 : attribuire significato a ciò che si ascolta.	
Abilità	Conoscenze
✓ Cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.	⇒ Tipologie di brani musicali
✓ Tradurre con parole, azione motoria e segno grafico i brani ascoltati.	⇒ Usi funzioni contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer)
	⇒ Componenti antropologiche della musica in relazione a culture, tempi e luoghi diversi

CURRICOLO DI STORIA al termine della classe prima della scuola primaria

Competenza specifica 1: collocare nel tempo esperienze ed eventi.

Abilità	Conoscenze
⇒ Individuare e definire fatti ed eventi come una serie di azioni successive.	• Verbalizzazione e rappresentazione di azioni ed eventi in ordine cronologico.
⇒ Verbalizzare vissuti ed eventi nella giusta successione, partendo dall'esperienza personale.	• Indicatori temporali :prima, ora, adesso, dopo, poi, infine...
⇒ Usare i nessi temporali di successione. ⇒Cogliere la contemporaneità nelle situazioni.	• Indicatori temporali: mentre, intanto, nello stesso momento...
⇒ Valutare la durata di un'azione.	• Il concetto di durata e il confronto di azioni di durata diversa. • La durata oggettiva e soggettiva nei giochi e nelle attività scolastiche.
⇒ Utilizzare strumenti convenzionali e non per la misurazione e periodizzazione del tempo.	• Strumenti convenzionali e non : linea del tempo,calendario...
⇒ Riconoscere la ciclicità del tempo.	• Parti della giornata, giorni della settimana, mesi

Competenza specifica 2: riconoscere, comprendere, vivere regole di convivenza sociale

Abilità	Conoscenze
➔ Conoscere e rispettare le regole del vivere in gruppo.	• Scoperta e applicazione delle regole
➔ Usare le parole della cortesia	• Parole di cortesia: forme di saluto, di ringraziamento, di scusa, di richiesta...
• Comprendere alcune regole di rispetto dell'ambiente.	• Gestione del proprio e altrui materiale scolastico; rispetto dell'aula e degli spazi comuni, raccolta differenziata.

CURRICOLO DI STORIA al termine della classe seconda della scuola primaria

Abilità	Conoscenze
Competenza specifica 1: collocare nel tempo fatti ed esperienze e riconoscere i rapporti di successione e contemporaneità	
• Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali.	• Concetto di tempo. • Differenza tra tempo meteorologico e storico.
• Utilizzare i concetti di contemporaneità legati all'esperienza personale o a racconti	• Indicatori temporali • Successione logica e cronologica di fatti ed eventi. • Linea del tempo: passato/presente/futuro

Competenza specifica 2 :valutare la durata delle azioni; saper cogliere la ciclicità del tempo;saper cogliere i nessi causali.

Abilità	Conoscenze
Utilizzare la suddivisione convenzionale del tempo sul calendario .	Suddivisione del tempo: giorni, settimana, mesi , stagioni, anni
Cogliere la ciclicità del tempo	- Successione, ciclicità e durata. - Tempo soggettivo e oggettivo.
Rilevare l'ora dall'orologio analogico usando la relativa terminologia	- Parti dell'orologio. - Uso dell'orologio
Utilizzare la terminologia adeguata per descrivere un fatto con la relativa causa e conseguenza	Nessi causali di avvenimenti legati all'esperienza personale o a racconti (perché, perciò)

Competenza specifica 3: ricostruire il passato attraverso tracce, indizi, trasformazioni e fonti

Abilità	Conoscenze
Ricostruire il passato attraverso la ricerca di fonti storiche	- Lettura di tracce e indizi con osservazione e confronto di oggetti e persone. - Fonti orali, iconografiche , scritte e materiali.
Riconoscere mutamenti e trasformazioni essenziali di oggetti nel tempo	Storia personale

CURRICOLO DI STORIA al termine della classe terza della scuola primaria

Competenza specifica 1: Collocare fatti e fenomeni storici nello spazio e nel tempo

Abilità	Conoscenze
• Collocare un evento o un periodo storico sulla linea del tempo	• La linea del tempo
- Riconoscere relazioni di successione e definire durate temporali	• Il concetto di periodizzazione

Competenza specifica 2: Contestualizzare fatti e fenomeni storici stabilendo relazioni causali e interrelazioni

Abilità	Conoscenze
✓ Stabilire relazioni di cause-effetti tra più eventi: ambiente – evoluzione; ambiente – attività umane.	⇒ L'origine dell'universo.
✓ Ricostruire cronologicamente eventi.	⇒ L'evoluzione della vita.

Competenza 3 : riconoscere le componenti costitutive e le caratteristiche dei diversi

periodi storici .	
✓ Conoscere, ricostruire e comprendere eventi e trasformazioni storiche.	⇒ La storia dell'uomo.
	⇒ Il Paleolitico.
	⇒ Il Neolitico.
Competenza 4 : conoscere e utilizzare i procedimenti del metodo storiografico per compiere semplici operazioni di ricerca storica.	
Abilità	Conoscenze
Rispettare le regole. ✓ Esprimere correttamente e rispettosamente il proprio pensiero.	⇒ Le regole per atteggiamenti e comportamenti positivi e corretti.
✓ Lavorare insieme nel rispetto dei ruoli.	⇒ Regole di comportamenti adeguati nelle relazioni di gruppo.
✓ Usare correttamente le risorse: acqua, energia elettrica, carta.	⇒ Le modalità di riciclo e riutilizzo dei materiali

CURRICOLO DI STORIA al termine della classe quarta della scuola primaria	
Competenza 1 : collocare fatti e fenomeni storici nello spazio e nel tempo.	
✓ Utilizzare correttamente gli indicatori temporali e le datazioni.	⇒ Il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo - dopo Cristo).
✓ Collocare sulla linea del tempo fatti ed eventi delle civiltà studiate.	⇒ Le misure del tempo: decennio, secolo, millennio.
✓ Individuare sulla linea del tempo elementi di contemporaneità, successione e durata delle civiltà studiate.	⇒ Cronologia essenziale delle civiltà studiate (le civiltà dei fiumi e le civiltà del Mediterraneo).
✓ Leggere carte storiche e geografiche, individuando i luoghi dove si sono sviluppate le civiltà studiate.	⇒ Posizione geografica di : Asia, Africa e stati del bacino del Mediterraneo.
Competenza 2 : contestualizzare fatti e fenomeni storici stabilendo relazioni causali e riconoscere le componenti costitutive dei diversi quadri di civiltà.	
Abilità	Conoscenze
✓ Individuare i possibili nessi tra lo sviluppo	⇒ Le civiltà dei fiumi.

delle civiltà e le caratteristiche geografiche del territorio.	
✓ Riconoscere gli aspetti costitutivi di un quadro di civiltà.	⇒ Le civiltà del Mediterraneo.
✓ Confrontare quadri di civiltà individuando analogie e differenze.	⇒ Aspetti delle civiltà: territorio – periodo organizzazione sociale e politica economia- arte e cultura-religione – vita quotidiana
✓ Selezionare in un testo storico le informazioni richieste.	
✓ Interpretare semplici tabelle e mappe concettuali.	
✓ Utilizzare il linguaggio specifico, esponendo i contenuti appresi in modo appropriato.	
Competenza 3: conoscere e utilizzare i procedimenti del metodo storiografico per compiere semplici operazioni di ricerca storica.	
Abilità	Conoscenze
✓ Individuare i possibili nessi tra lo sviluppo delle civiltà e le caratteristiche	⇒ Le civiltà dei fiumi.

geografiche del territorio.	
✓ Riconoscere gli aspetti costitutivi di un quadro di civiltà.	⇒ Le civiltà del Mediterraneo.
✓ Confrontare quadri di civiltà individuando analogie e differenze.	⇒ Aspetti delle civiltà: territorio – periodo organizzazione sociale e politica economia - arte e cultura-religione – vita quotidiana.
✓ Selezionare in un testo storico le informazioni richieste.	
✓ Interpretare semplici tabelle e mappe concettuali.	
✓ Utilizzare il linguaggio specifico, esponendo i contenuti appresi in modo appropriato.	
Competenza 3: conoscere e utilizzare i procedimenti del metodo storiografico per compiere semplici operazioni di ricerca storica.	
Abilità	Conoscenze
✓ Ricavare informazioni da alcuni tipi di	⇒ Tipologia di fonti (materiali, scritte,

fonte scritta e iconografica.	orali, iconografiche).
Competenza 4 : comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo per sviluppare atteggiamenti consapevoli e responsabili.	
Abilità	Conoscenze
✓ Confrontare e individuare collegamenti fra fenomeni del mondo attuale e analoghi fenomeni del passato.	⇒ Il Codice di Hammurabi.
✓ Riconoscere i principali diritti/doveri propri e altrui.	⇒ I diritti fondamentali nella Costituzione italiana.
✓ Approfondire, discutere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana.	
CURRICOLO DI STORIA al termine della classe quinta della scuola primaria	
Competenza 1 : collocare fatti e fenomeni storici nello spazio e nel tempo.	

Abilità	Conoscenze
✓ Inquadrare cronologicamente e nello spazio gli eventi e i fenomeni principali delle civiltà studiate.	⇒ Aspetti fondamentali della preistoria, della protostoria e delle civiltà studiate.
✓ Leggere carte storiche e geografiche, individuando permanenze e mutamenti.	⇒ Il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo - dopo Cristo).
✓ Utilizzare correttamente gli indicatori temporali e le datazioni (secolo, millennio, età).	⇒ Cronologia essenziale della storia antica (con alcune date paradigmatiche).
✓ Riconoscere e posizionare macro fenomeni sulla linea del tempo (dalla preistoria alla caduta dell'impero romano).	⇒ Cronologia essenziale delle civiltà studiate (greca, etrusca, romana).
✓ Riconoscere e posizionare sulla linea del tempo gli eventi caratteristici di una civiltà.	⇒ Il planisfero: i continenti, l'Europa e gli stati del bacino del Mediterraneo.

✓ Individuare sulla linea del tempo elementi di contemporaneità, successione e durata dei quadri di civiltà studiati.	
Competenza 2 : contestualizzare fatti e fenomeni storici stabilendo relazioni causali e interrelazioni.	
Abilità	Conoscenze
✓ Individuare i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio.	⇒ Il governo di Sparta e di Atene.
✓ Collegare fatti e fenomeni di uno stesso periodo, individuando rapporti di causa-effetto (guerra e fame, commercio e nuovi lavori).	⇒ I Greci: un popolo di navigatori.
✓ Trovare nelle diverse civiltà somiglianze o differenze tra fatti, fenomeni e situazioni.	⇒ Navigazione e commerci.
✓ Leggere e spiegare tabelle che illustrano relazioni causali e interrelazioni.	⇒ Le colonie greche.
✓ Esprimere relazioni costruendo mappe concettuali e strisce del tempo.	⇒ La fondazione di Roma: dove e perché.
✓ Ricavare da un testo storico le informazioni principali.	⇒ Le lotte fra patrizi e plebei.
	⇒ Le conquiste della plebe.

	⇒ Dalla repubblica all'impero.
	⇒ Crisi e caduta dell'Impero Romano d'Occidente.

Competenza 3 :riconoscere le componenti costitutive e le caratteristiche dei diversi quadri di civiltà.	
Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere gli aspetti costitutivi di un quadro di civiltà: popolo/gruppo umano (chi), territorio/ambiente (dove), inizio e fine della civiltà (quando), organizzazione sociale e politica, religione, economia, arte, cultura e la vita quotidiana.	⇒ Aspetti della civiltà greca: la polis, la

✓ Cogliere l'interdipendenza di alcuni aspetti costitutivi di un quadro di civiltà (territorio – economia, organizzazione sociale - vita quotidiana ...).	⇒ società greca, la religione, le Olimpiadi, la decadenza delle polis.
✓ Comprendere che i bisogni dei gruppi umani determinano l'evoluzione delle forme di organizzazione sociale (società nomadi e stanziali).	⇒ Aspetti della civiltà etrusca: le città-stato, la religione, le necropoli.
✓ Confrontare quadri di civiltà individuando somiglianze e differenze.	⇒ Aspetti della civiltà romana: la monarchia, l'organizzazione della repubblica, la società romana, l'impero romano, tecniche di costruzione, le case romane, la vita quotidiana, la religione, il Cristianesimo.
✓ Utilizzare il linguaggio specifico ed esporre i concetti appresi in modo appropriato.	
✓ Utilizzare i concetti di monarchia, oligarchia, democrazia, impero, repubblica	
Competenza 4: conoscere e utilizzare i procedimenti del metodo storiografico per	

compiere semplici operazioni di ricerca storica.	
Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere i diversi tipi di fonte e utilizzarli con l'aiuto dell'insegnante per ricavare informazioni relative a una ricerca tematica	⇒ Concetto di traccia, documento, fonte.
✓ (organizzazione sociale, vita quotidiana...).	⇒ Tipologia di fonti (materiali, scritte, orali, iconografiche).
✓ Utilizzare con l'aiuto dell'insegnante i diversi tipi di fonte per formulare ipotesi e ricostruire fatti del passato nel territorio locale.	⇒ Procedure di ricerca e consultazione di testi (storici – epici), carte storiche, linee del tempo
✓ Utilizzare il linguaggio specifico nella rielaborazione di semplici testi storici.	⇒ Gli elementi costitutivi del metodo storiografico: - scelta del problema / tema; - analisi di fonti e documenti; - utilizzo di testi storici; - raccolta delle informazioni; - produzione di un testo storico.
✓ Distinguere tra la ricostruzione storica del passato e la spiegazione fantastica di miti e leggende.	

Competenza 5 : comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo per sviluppare atteggiamenti consapevoli e responsabili.	
Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo sulla base di testi giornalistici, programmi televisivi, film.	⇒ Fenomeni del mondo contemporaneo (conflitti fra i popoli, migrazioni, sviluppi della scienza).
✓ Confrontare e individuare collegamenti fra fenomeni del mondo attuale e analoghi fenomeni del passato.	⇒ Concetti di identità, pace, uguaglianza, libertà, giustizia.
✓ Riconoscere i principali diritti/doveri propri e altrui.	⇒ Articoli principali della Dichiarazione dei diritti dell'uomo.
✓ Approfondire, discutere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana.	⇒ I principi fondamentali della Costituzione.
	⇒ L'ordinamento dello Stato: l'elettorato, il Parlamento e gli organi costituzionali.

CURRICOLO DI ED. FISICA al termine della classe prima della scuola primaria	
Competenza 1: acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	
Abilità	Conoscenze
✓ Identificare le varie parti del corpo.	⇒ Riconoscimento e denominazione delle varie parti del corpo.
Competenza 2 : partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.	
Abilità	Conoscenze
✓ Comprendere e rispettare le indicazioni e le regole delle attività motorie e sportive.	⇒ Regole dei giochi praticati e conseguenti comportamenti corretti.
✓ Interagire e cooperare nel gruppo e confrontarsi lealmente con gli altri accettando i propri e gli altrui limiti.	⇒ Relazioni: da solo, in coppia, in gruppo, in squadra.
✓ Accogliere le diversità manifestando senso di responsabilità.	⇒ Concetti di lealtà, rispetto partecipazione, cooperazione, limite.
Competenza 3 : muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.	
Abilità	Conoscenze
✓ Utilizzare in modo appropriato gli spazi e le attrezzature.	⇒ Comportamenti corretti nell'ambiente scolastico.
Competenza 4: adottare semplici comportamenti igienico-alimentari per il proprio benessere.	
Abilità	Conoscenze
✓ Assumere adeguati comportamenti e stili di vita igienici e salutistici.	⇒ Informazioni riguardo le norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere.

CURRICOLO DI ED. FISICA al termine della classe seconda della scuola primaria	
Competenza 1 : acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	
Abilità	Conoscenze
✓ Muoversi in modo coordinato e con agilità;	⇒ Schemi motori di base.
✓ Utilizzare in modo efficace la motricità fine;	⇒ schemi posturali.
✓ Adeguare il movimento al tempo, allo spazio, al ritmo;	⇒ coordinate spaziali.
✓ Muoversi controllando la lateralità;	⇒ sequenze ritmiche.
✓ Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per esprimere emozioni e situazioni.	⇒ Lateralità.
	⇒ modalità espressivo-corporee
Competenza 2 : partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.	
Abilità	Conoscenze
✓ Comprendere e rispettare le indicazioni e le regole delle attività motorie;	⇒ Regole dei giochi praticati e conseguenti comportamenti corretti.
✓ Adeguare il proprio movimento ai ritmi ed alle capacità degli altri;	⇒ Relazioni: da solo, in coppia, in gruppo, in squadra.
✓ Interagire con gli altri valorizzando le diversità;	⇒ Concetti di: lealtà, rispetto, partecipazione e limite
✓ Cooperare all'interno di un gruppo	
Competenza 3 : muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.	
Abilità	Conoscenze
✓ Utilizzare in modo corretto e sicuro, per sé e per i compagni, spazi ed attrezzature.	⇒ Comportamenti corretti nell'ambiente scolastico.

Competenza 4 : adottare semplici comportamenti igienico-alimentari per il proprio benessere.	
Abilità	Conoscenze
✓ Assumere adeguati comportamenti alimentari e salutistici.	⇒ Informazioni igienico-sanitarie per la salute e il benessere.
✓ Applicare le elementari norme igieniche legate alle attività ludico-motorie.	
CURRICOLO DI ED. FISICA al termine della classe terza della scuola primaria	
Competenza 1 : acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	
Abilità	Conoscenze
✓ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori, anche combinati tra loro.	⇒ Schemi motori di base (corsa, salto, palleggi, lanci...)
✓ Controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico – dinamico del proprio corpo.	⇒ Abilità motorie in forma singola – a coppie – in gruppo.
✓ Gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali e a strutture ritmiche.	⇒ Coordinazione dei vari segmenti: occhio- mano, occhio – piede...
	⇒ Esercizi di equilibrio - percorsi
	⇒ Contemporaneità – successione
	⇒ Ritmo
Competenza 2 : partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.	

Abilità	Conoscenze
✓ Rispettare le regole dei giochi organizzati.	⇒ Conoscenza e rispetto delle regole dei giochi praticati.
✓ Cooperare all'interno di un gruppo	⇒ Concetti di lealtà, rispetto, partecipazione, limite.
✓ Interagire positivamente con gli altri valorizzando le diverse capacità.	⇒ Utilizzo consapevole delle proprie capacità motorie tenendo conto delle capacità altrui.
Competenza 3: muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.	
Abilità	Conoscenze
✓ Conoscere e utilizzare in modo corretto ed appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.	⇒ Comportamenti corretti per muoversi in modo sicuro per sé e per gli altri nell'ambito scolastico.
Competenza 4: adottare semplici comportamenti igienico-alimentari per il proprio benessere.	
Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute.	⇒ Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico.

CURRICOLO DI ED. FISICA al termine della classe quarta della scuola primaria	
Competenza 1 : acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	
Abilità Conoscenze	
• Utilizzare correttamente gli schemi motori di base in successione e in interazione fra loro.	⇒ Le grandi articolazioni: caviglie, polsi, anche, spalle, collo.
• Sperimentare situazioni di contrazione e decontrazione di movimenti.	⇒ Schemi motori e posturali funzionali all'esecuzione di prassie motorie semplici e complesse
• Eseguire semplici progressioni motorie, utilizzando codici espressivi diversi.	
Competenza 2 : partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.	
Abilità	Conoscenze
• Utilizzare efficacemente le abilità motorie funzionali all'esperienza di gioco e sport.	⇒ Conoscenze e rispetto delle regole dei giochi praticati.
• Rispettare le regole nell'attività ludico-sportive organizzate anche in forma di gara.	⇒ Concetti di lealtà, rispetto, partecipazione, cooperazione e limite.
• Accettare la diversità delle prestazioni motorie, rispettando gli altri e confrontandosi in modo leale.	⇒ Utilizzo consapevole delle capacità motorie.
• Cooperare nel gruppo e interagire positivamente con gli altri.	⇒ Giochi sportivi semplificati, organizzati anche sotto forma di gara.
Competenza 3 : muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.	
Abilità	Conoscenze
• Adottare comportamenti corretti ed adeguati per	⇒ Informazioni sui comportamenti corretti e/o

la sicurezza propria e altrui.	pericolosi nell'ambiente scolastico.
Competenza 4: adottare semplici comportamenti igienico-sanitari per il proprio benessere.	
Abilità	Conoscenze
• Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.	⇒ Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico.
	⇒ Norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere.
CURRICOLO DI ED. FISICA al termine della classe quinta della scuola primaria	
Competenza 1 : acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	
Abilità	Conoscenze
✓ Utilizzare consapevolmente la propria capacità motoria;	• Schemi motori di base.
✓ Esprimere con il linguaggio del corpo modalità comunicativo-espressive.	• Potenzialità in rapporto a coordinate spaziotemporali.
	• Linguaggio del corpo come espressione anche di contenuti emozionali
Competenza 2 : partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta delle attività motorie e sportive;	
Abilità	Conoscenze
✓ Comprendere e rispettare le indicazioni e le	• Regole dei giochi praticati e conseguenti

regole	comportamenti corretti.
✓ Interagire e cooperare nel gruppo e confrontarsi lealmente con gli altri accettando i propri e gli altrui limiti;	• Relazioni: da solo, coppia, gruppo, squadra
✓ Accogliere le diversità manifestando senso di responsabilità.	• Pluralità di esperienze, di gioco e di sport
	• Concetti di lealtà, rispetto partecipazione, cooperazione, limite.
Competenza 3 : muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.	
Abilità	Conoscenze
✓ Applicare e rispettare le regole funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita.	• Informazioni su vantaggi, rischi o pericoli connessi all'attività ludico-motoria, sicurezza per sé e per gli altri
Competenza 4 : adottare semplici comportamenti igienico-alimentari per il proprio benessere.	
Abilità	Conoscenze
✓ Assumere adeguati comportamenti e stili di vita igienici e salutistici	• Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico.
	• Informazioni riguardo le norme igienicosanitarie per la salute e il benessere.

CURRICOLO DI RELIGIONE CATTOLICA al termine della classe prima della scuola primaria

Competenza 1 :sviluppare il concetto d'identità personale e saper interagire con i compagni e gli adulti in modo sereno e collaborativo.

ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 :sviluppare il concetto d'identità personale e saper interagire con i compagni e gli adulti in modo sereno e collaborativo.	
☐ Riconoscere alcuni tratti delle proprie individualità. ☐ Scoprire l'importanza e l'unicità di ognuno . ☐ Assumere atteggiamenti di relazione positiva con i compagni e gli adulti. ☐ Rendersi conto del valore positivo dello stare insieme agli altri e collaborare con tutti i compagni e adulti.	☐ Il valore del nome. ☐ Le regole a scuola ed in famiglia. ☐ Crescita del senso morale e sviluppo di una convivenza civile, responsabile e solidale

Competenza 2: riflettere su Dio Creatore e Padre.

ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Riconoscere nell'ambiente i segni che richiamano ai cristiani la presenza di Dio Creatore e Padre.	☐ La bellezza del mondo e della vita umana come dono gratuito di Dio Padre.

Competenza 3 :riconoscere nella vita quotidiana il significato cristiano del Natale e della Pasqua.

ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Cogliere i segni cristiani del Natale e della Pasqua attraverso la vita di Gesù ed i suoi insegnamenti.	☐ I segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente

Competenza 4: : identificare la Chiesa come comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e la Bibbia come libro sacra dei Cristiani.

ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Riconoscere la Chiesa come famiglia di Dio che fa memoria di Gesù e del suo messaggio. ☐ Individuare i tratti essenziali della chiesa. ☐ Riconoscere il significato dei gesti e dei segni liturgici propri della religione cattolica.	☐ La Chiesa, comunità dei cristiani aperta a tutti. ☐ L'edificio chiesa: elementi interni ed esterni. ☐ Gesti e segni liturgici propri della religione cattolica

CURRICOLO DI RELIGIONE CATTOLICA al termine della classe seconda della scuola primaria

Competenza 1 : comprendere che il mondo è opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo

ABILITÀ	CONOSCENZE
- Apprezzare l'armonia e la bellezza del creato, opera di Dio Padre, riconoscendone il valore. - Mettere in atto comportamenti di rispetto e cura della realtà naturale ed umana, dono di Dio.	- La bontà, varietà e l'utilità delle opere create. - Conoscere significative figure di cristiani come esempi di tutela e amore del creato. - La vita e le opere di Francesco :il santo che amava ogni creatura animata ed inanimata. - Forme di tutela e di rispetto del creato.

Competenza 2 : riconoscere il significato del Natale e della Pasqua.

ABILITÀ	CONOSCENZE
- Comprendere il significato cristiano dell'Avvento e della tradizione del presepe. - Riconoscere nella visita dei magi la realtà di Gesù quale Figlio di Dio. - Riconoscere i momenti salienti della storia di Pasqua.	- Le origini del primo presepe e il significato del tempo di Avvento. - La visita dei magi, i loro doni e il segno della stella. - Il Vangelo di Pasqua

Competenza 3 : conoscere Gesù Figlio di Dio e portatore del suo messaggio d'amore

ABILITÀ	CONOSCENZE
- Scoprire le caratteristiche principali dell'ambiente in cui è vissuto Gesù nella sua infanzia. - Riconoscere Gesù attraverso i suoi insegnamenti d'amore verso tutti gli esseri umani, specialmente i più deboli e i più sofferenti	- La terra di Gesù, la sua abitazione e gli oggetti. - I miracoli e le parabole di Gesù.

Competenza 4 : individuare i tratti essenziali della Chiesa comunità e della chiesa edificio.

ABILITÀ	CONOSCENZE
---------	------------

☐ Riconoscere la chiesa come luogo d'incontro, comunione e preghiera dei credenti in Gesù Cristo	☐ La Domenica per i Cristiani: celebrazione eucaristica e preghiera. ☐ Elementi nella chiesa :significato e funzioni. ☐ La preghiera cristiana : il Padre Nostro
Competenza 5 : cogliere il significato del sacramento del Battesimo interrogandosi sul valore che esso ha nella vita dei Cristiani	
ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Comprendere il significato del sacramento del Battesimo inizio della vita cristiana.	☐ Il Battesimo : significato, riti.

CURRICOLO DI RELIGIONE CATTOLICA al termine della classe terza della scuola primaria	
Competenza 1 : scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre.	
ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Riconoscere nei racconti mitologici il tentativo dell'uomo di rispondere alle domande sull'origine della vita e del cosmo. ☐ Comprendere che i popoli da sempre hanno cercato Dio esprimendo la loro fede in modo e forme diverse.	☐ Racconti mitologici sull'origine del mondo. ☐ Le antiche religioni politeiste. ☐ La prima forma di monoteismo. ☐ La creazione del mondo nella Genesi. ☐ L'origine dell'universo secondo la scienza e la religione.
Competenza 2 : scoprire che per la religione cristiana Dio fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele.	
ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Comprendere che la storia dei Patriarchi nell'Antico Testamento è la storia e identità di un popolo. ☐ Conoscere, attraverso la storia di Giuseppe, il progetto di Dio per il suo popolo. ☐ Apprendere la storia di Mosè e il valore dell'Alleanza stipulata sul Sinai.	☐ L'Alleanza con i Patriarchi d'Israele. ☐ Le radici storiche di Ebraismo e Cristianesimo. ☐ La storia di Giuseppe e il disegno divino. ☐ La chiamata di Mosè e il valore del Decalogo. ☐ I re d'Israele e il Tempio di Gerusalemme

☐ Riconoscere nei primi re d'Israele, uomini scelti da Dio, per giudicare il suo popolo	
Competenza 3 : riconoscere il significato cristiano della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tale festività, nell'esperienza familiare, personale e sociale.	
ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Individuare nella Pasqua ebraica gli elementi di continuità ed alterità con la Pasqua cristiana.	☐ La Pasqua nell' antica e nuova alleanza.

CURRICOLO DI RELIGIONE CATTOLICA al termine della classe quarta della scuola primaria	
Competenza 1 : Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù ,nel contesto storico,sociale,politico e religioso del tempo.	
ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Scoprire le caratteristiche principali dell'ambiente sociale in cui è vissuto Gesù discriminando le fonti storiche. ☐ Individuare il territorio geografico della Palestina collocandovi le informazioni sull'ambiente sociale del tempo	☐ La terra di Gesù. ☐ I gruppi sociali (scribi,farisei,sacerdoti,contadini,sadducei..) ☐ I rapporti di potere tra il mondo giudaico e romano. ☐ Mentalità e cultura della Palestina di venti secoli fa.
Competenza 2 : Riconoscere nel Vangelo la fonte storico-religiosa privilegiata per la conoscenza di Gesù.	
ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Scoprire l'origine e la struttura dei Vangeli . ☐ Apprezzare la figura e l'opera degli evangelisti,memoria storica e di fede della vita di Gesù. ☐ Individuare,a partire da significativi passi evangelici,i principali generi letterari della Bibbia	☐ Iter di formazione dei Vangeli. ☐ Gli evangelisti identità,opera e simboli. ☐ Genere letterari:poetico,storico,normativo etc

Competenza 3 : Comprendere il senso religioso del Natale e della Pasqua,a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa	
ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Interpretare i racconti evangelici del Natale e della Pasqua secondo una prospettiva storico-artistica.	☐ Il Vangelo di Natale: notizie storiche. ☐ Il Natale nell'arte pittorica. ☐ I simboli della Pasqua. ☐ Storia biblica della Pasqua.
Competenza 4 : Comprendere che Gesù rivela agli uomini l'amore di Dio con parole e azioni.	
ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Comprendere che per i cristiani la missione di Gesù ha una natura divina,riflettendo sugli eventi che ne segnano l'inizio. ☐ Comprendere l'insegnamento evangelico di Gesù espresso con parole e gesti significativi.	☐ IL Battesimo di Gesù . ☐ La chiamata dei Dodici. ☐ Azioni prodigiose di Gesù. ☐ Le parabole
Competenza 5 :Ricavare informazioni sulla religione cattolica anche nella vita dei santi.	
ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Comprendere l'importanza della vita dei santi nella storia del cristianesimo	☐ La vita e le opere di alcuni santi.

CURRICOLO DI RELIGIONE CATTOLICA al termine della classe quinta della scuola primaria	
Competenza 1 : DIO E L' UOMO	
- Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della chiesa cattolica fin dalle origini. - Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni.	
ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Conoscere le origini della chiesa attraverso il libro degli Atti degli Apostoli. ☐ Analizzare la vita delle prime comunità. ☐ Confrontare lo stile di vita delle prime comunità cristiane con la comunità cristiana di oggi. ☐ Conoscere lo sviluppo storico della chiesa.	☐ Conoscere la chiesa primitiva: nascita e sviluppo. ☐ Conoscere le caratteristiche principali delle grandi religioni mondiali.

☐ Scoprire le caratteristiche delle tre religioni monoteistiche. ☐ Accostarsi alle grandi religioni orientali per scoprire l'origine e le tradizioni.	
Competenza 2 : LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI - Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di Santi e in Maria, la madre di Gesù.	
ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Riconoscere in alcuni testi biblici la figura di Maria, presente nella vita del figlio Gesù e in quella della chiesa.	☐ La Chiesa popolo di Dio nel mondo: avvenimenti, persone, strutture.
Competenza 3 : Il linguaggio religioso - Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e della vita della Chiesa.	
ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ In occasione della festa del Natale e della Pasqua ricercare le usanze e le tradizioni dei vari paesi nel mondo ed “interrogarsi sul valore di tale festività”.	☐ Conoscere la festa del Natale e della Pasqua in alcuni paesi del mondo.
Competenza 4 : I valori etici e religiosi - Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili in vista di un personale progetto di vita.	
ABILITÀ	CONOSCENZE
☐ Conoscere la struttura fondamentale della Chiesa. ☐ Scoprire i Sacramenti come segni della fede. ☐ Sapere che la Chiesa possiede anche un'azione missionaria e ne comprende il vero significato	☐ Riconoscere l'importanza della Chiesa per i Cristiani.

CURRICOLO DI RELIGIONE CATTOLICA

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
- L'alunno adotta sentimenti di responsabilità e stili di vita nei confronti del creato.	- Scoprire il mondo come dono di Dio.	Dio Creatore del mondo e Padre di tutti gli uomini.
- L'alunno interpreta alcuni simboli ed atteggiamenti cogliendone il senso religioso. - L'alunno riconosce atteggiamenti di solidarietà e rispetto coerenti con il messaggio evangelico.	- Cogliere alcuni linguaggi simbolici caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani. - Descrivere l'ambiente di vita di Gesù e il suo insegnamento.	Gesù di Nazaret e il suo insegnamento.
- L'alunno è in grado di cogliere nel suo ambiente esperienze di comunità. - L'alunno riconosce la Chiesa come comunità dei cristiani che fa memoria di Gesù e del suo messaggio.	Riconoscere la Chiesa come comunità di uomini e donne uniti nel nome di Gesù.	La Chiesa e il comandamento evangelico dell'amore.