



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

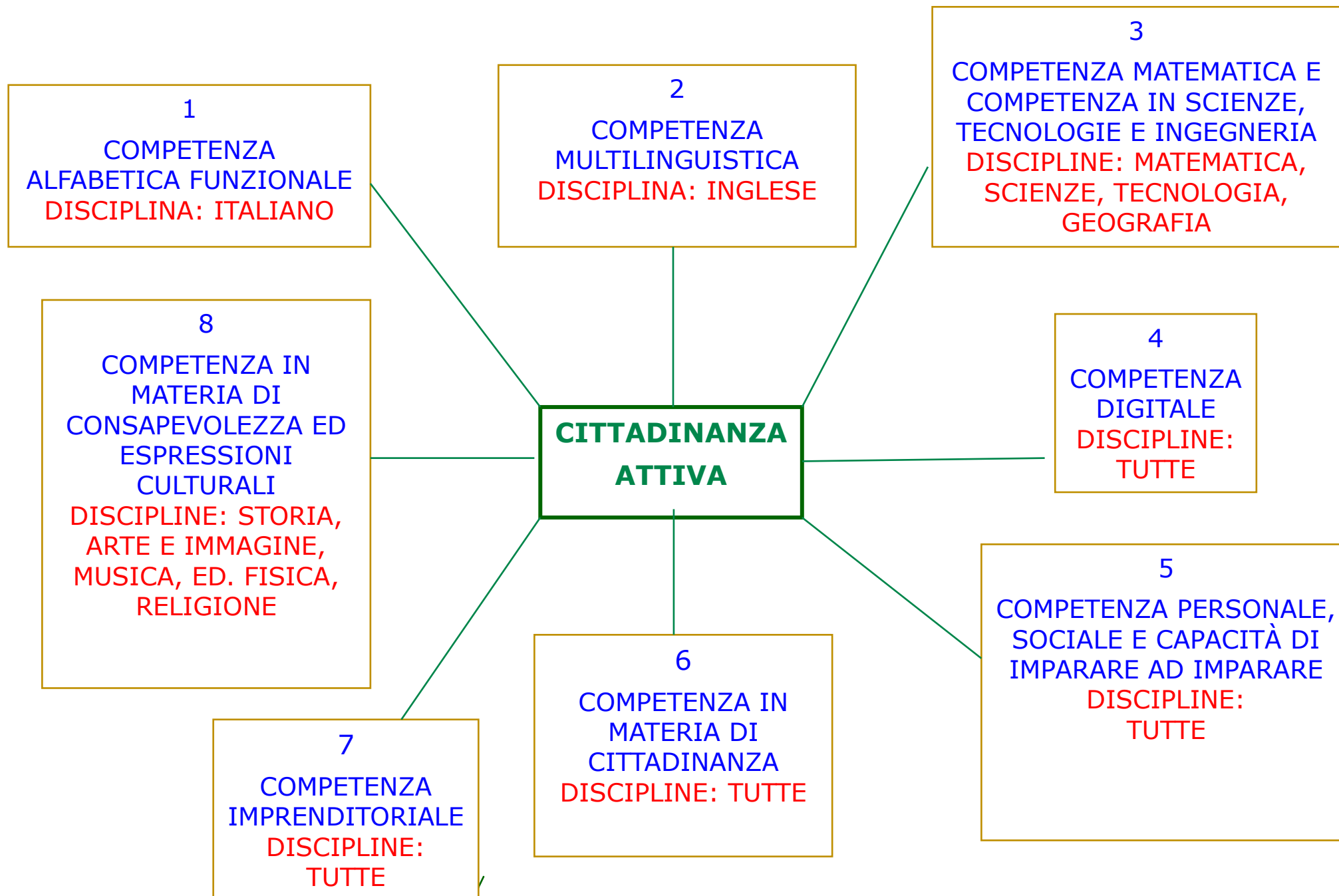


Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Istituto Comprensivo "G. Marconi" di Casalmaggiore Via De Gasperi, 4 – 26041 Casalmaggiore
C.F. 81002130193 Tel. 0375285611 Fax 0375285697
e-mail: cric816008@istruzione.it e-mail certificata: cric816008@pec.istruzione.it
sito: <http://www.icmarconicasalmaggiore.it>

CURRICOLO DI ISTITUTO PER COMPETENZE



Anno Scolastico 2018/2019



COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Disciplina di riferimento: ITALIANO

Discipline concorrenti: Tutte

Premessa alla disciplina.

La conoscenza e l'uso della lingua italiana costituisce il primo strumento di comunicazione e di accesso ai saperi. Essa si basa sulla capacità di comprendere, esprimere ed interpretare opinioni, pensieri, fatti, sia in forma orale che scritta, in diversi contesti di vita. La lingua scritta, in particolare, rappresenta un mezzo decisivo per l'esplorazione del mondo, l'organizzazione del pensiero e per la riflessione sull'esperienza ed il sapere dell'umanità".

ITALIANO, traguardi di sviluppo al termine della classe terza primaria

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Ascoltare, comprendere e parlare	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare testi di vario genere cogliendone il senso globale • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe • Interagire negli scambi comunicativi con interventi pertinenti • Raccontare in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico, storie ed esperienze personali • Ampliare il patrimonio lessicale 	<p>Regole basilari dell'ascolto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corretta postura del corpo • Sguardo verso l'interlocutore • Rispetto del silenzio <p>Regole della conversazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto degli altri • Alzata di mano • Rispetto del turno <p>Indicatori temporali (poi, in seguito, successivamente, adesso, contemporaneamente, mentre...)</p> <p>Elementi essenziali di un testo ascoltato (personaggi, luoghi e tempi)</p>
Leggere e comprendere	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lettura strumentale • Leggere con espressività rispettando i principali segni di interpunzione • Comprendere testi di vario tipo individuandone le informazioni principali e le loro relazioni 	<p>Alfabeto nei tre caratteri</p> <p>Sillabe</p> <p>Parole</p> <p>Frase</p> <p>Brevi storie in sequenza</p> <p>Testi di vario tipo (narrativo, descrittivo, poetico, regolativo ...)</p>

Scrivere	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire capacità manuali, percettive e cognitive per l'apprendimento della scrittura. • Scrivere sotto dettatura rispettando le regole ortografiche • Produrre frasi e/o testi, connessi a situazioni quotidiane o di fantasia • Rispettare l'organizzazione spaziale della pagina • Ampliare il patrimonio lessicale • Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi (uso del vocabolario) 	<p>Alfabeto nei tre caratteri Sillabe Parole Frase</p> <p>Elementi strutturali di un testo (ad esempio inizio, svolgimento, conclusione ...) Lessico specifico</p>
Riflettere sulla lingua	<ul style="list-style-type: none"> • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella produzione scritta • Avviare alla consapevolezza dell'errore e all'autocorrezione • Conoscere le parti variabili del discorso • Avviare all'analisi grammaticale • Conoscere i primi elementi di analisi logica • Riflettere sul significato di parole, frasi, espressioni e testi 	<ul style="list-style-type: none"> • Stampato maiuscolo, minuscolo, corsivo • Segni ortografici convenzionali • Convenzioni ortografiche: doppie, maiuscole, punteggiatura (punto fermo, punto esclamativo e di domanda) • Regole ortografiche • Articolo, nome, aggettivo, verbo • Frase minima (soggetto e predicato) • Frase espansa (soggetto, predicato, espansione)

ITALIANO, traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria		
Competenze	Abilità	Conoscenze
Ascoltare e parlare	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire in modo collaborativo; • comprendere il tema e le informazioni essenziali; • formulare domande precise e pertinenti; • comprendere consegne; • cogliere in una discussione le posizioni espresse 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico necessario per la convivenza e la comunicazione; • registri linguistici; • struttura della frase; • connettivi logici e temporali;

	<p>dai compagni ed esprimere le proprie opinioni;</p> <ul style="list-style-type: none"> • raccontare le esperienze personali o storie rispettando l'ordine cronologico e logico; • organizzare un semplice discorso orale su un tema o un'esposizione su un argomento di studio. 	<ul style="list-style-type: none"> • regole della conversazione; • scopi e funzioni della comunicazione.
Leggere e comprendere	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere correttamente e in modo scorrevole ed espressivo; • impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce; • usare nella lettura di vari tipi di testo opportune strategie per analizzare i contenuti; • leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi; • ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici e conoscitivi; • seguire istruzioni scritte; • leggere testi di vario tipo, cogliendone il senso e le caratteristiche formali più evidenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di lettura; • elementi essenziali delle varie tipologie testuali; • ambienti e strumenti per ricercare informazioni; • letteratura per l'infanzia significativa.
Produrre e scrivere	<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza; • produrre testi scritti individuali, di gruppo e collettivi; • rielaborare e riassumere testi; • produrre testi scritti sulla base di modelli dati; • utilizzare la scrittura digitale; • produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di scrittura; • strutture morfosintattiche della frase; • strutture del testo; • videoscrittura; • segni di interpunzione; • lessico pertinente.
Riflettere sulla lingua	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso); • arricchire il patrimonio lessicale; • comprendere che le parole hanno diverse 	<ul style="list-style-type: none"> • Vocaboli nuovi e specifici; • metafore e similitudini; • strutture grammaticali: articoli, nomi, verbi (modo finiti e indefiniti alla forma attiva), preposizioni, congiunzioni, aggettivi, pronomi e

	<p>accezioni e scegliere il significato adeguato in base al contesto;</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendere l'uso figurato delle parole; • comprendere ed utilizzare i termini specifici; • utilizzare il dizionario (cartaceo e digitale); • riconoscere la variabilità della lingua nello spazio e nel tempo; • riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice; • riconoscere nella frase o in un testo le parti del discorso (analisi logica) o le categorie lessicali; • riconoscere le fondamentali convenzioni ortografiche; • capacità di rivedere il testo prodotto. 	<p>avverbi;</p> <ul style="list-style-type: none"> • strutture sintattiche: soggetto, soggetto sottinteso, predicato verbale e nominale, espansione diretta e indiretta (complemento di termine, specificazione, tempo, luogo e compagnia).
--	---	--

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Disciplina di riferimento: INGLESE

Discipline concorrenti: Tutte

Premessa alla disciplina: La comunicazione in lingua inglese, come per la comunicazione in italiano, si basa sulla capacità di comprendere, esprimere ed interpretare opinioni, pensieri, fatti, sia in forma orale che scritta, in diversi contesti di vita, sia familiari che di studio. Essa favorisce l'interazione con contesti sociali e culturali diversi dal proprio.

INGLESE, traguardi di sviluppo al termine della classe terza primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Ascoltare e comprendere vocaboli e brevi frasi di uso quotidiano riferiti a contesti già noti	Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano	<ul style="list-style-type: none"> • Formule di saluto • Espressioni per presentarsi e chiedere il nome, l'età, la provenienza • Comandi legati al vissuto scolastico • Semplici richieste • Chiedere ed esprimere preferenze • Simple present alla forma affermativa, ne-
Comunicare oralmente semplici frasi riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note	Comprendere ed utilizzare il lessico specifico	

Leggere e comprendere vocaboli e brevi messaggi, accompagnati da supporti visivi o sonori	Leggere e comprendere vocaboli e brevi messaggi	<p>gativa, interrogativa del verbo to be e to have</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numeri fino al 100 • Oggetti e ambienti della casa e scolastici • Lessico relativo alla famiglia, all'abbigliamento, ai giocattoli, ai cibi, ai colori, agli animali, alle parti del corpo, alle festività, giorni, mesi e stagioni • Preposizioni (in – on- under- between- in front of- near – behind...) • Pronomi personali soggetto • Aggettivi possessive • There is / there are • Uso della "S" nel plurale
Riprodurre parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo, accompagnate da disegni	<ul style="list-style-type: none"> • Formulare domande • Rispondere a domande • Ripetere un ascolto • Ricopiare semplici vocaboli, frasi, messaggi di auguri • Abbinare parole e immagini 	

INGLESE, traguardi alla fine della scuola primaria		
Competenza	Abilità	Conoscenze
Ascoltare e comprendere brevi frasi di uso quotidiano e testi di tipologie diverse riferiti a contesti già noti e pronunciati chiaramente.	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano • Identificare il tema generale di un discorso 	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento degli ambiti lessicali già presentati • Lessico relativo a sport, mestieri, hobbies, daily routine, paesaggi, tempo meteorologico • Aggettivi per descrivere cose e persone • Avverbi di frequenza (always, never, often, sometimes)
Comunicare oralmente semplici frasi riferite ad	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale 	

<p>oggetti, luoghi, persone, situazioni note.</p> <p>Esprimersi oralmente con frasi e brevi periodi riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere persone, luoghi, oggetti familiari • Riprodurre dialoghi seguendo una struttura o una drammatizzazione • Riprodurre canti e filastrocche 	<ul style="list-style-type: none"> • Formule per dire e chiedere l'ora • Formule per dire e chiedere il prezzo • Formule per dare indicazioni stradali • Uso dei verbi like, can e dei verbi relativi alla propria quotidianità (a casa e a scuola) • Uso del verbo avere ed essere al present continuous, simple past • Simple past dei verbi regolari
<p>Leggere e comprendere brevi messaggi e testi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e pronunciare correttamente semplici parole e frasi conosciute • Leggere e comprendere frasi, brevi testi, dialoghi, semplici poesie 	
<p>Riprodurre e completare frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre oralmente e per iscritto brevi frasi, domande, risposte. • Completare mini dialoghi • Produrre una breve descrizione correlata ad una immagine • Ricavare informazioni da testi di vario tipo 	

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

Disciplina di riferimento: MATEMATICA – SCIENZE – TECNOLOGIA

Discipline concorrenti: Tutte

Premessa alla disciplina: MATEMATICA

La matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e il ragionamento per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. La matematica offre strumenti per la comprensione scientifica del mondo, per percepire, interpretare e collegare tra loro fenomeni naturali, concetti e artefatti costruiti dall'uomo, nonché per rappresentarli attraverso numeri, grafici, diagrammi. Essa

contribuisce a sviluppare la capacità di comunicare e discutere, di argomentare in modo corretto.

traguardi di sviluppo al termine della classe terza primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Contare e numerare	<ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti in situazioni varie e significative. • Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre ... • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. • Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. • Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. • Leggere, scrivere, confrontare frazioni e numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. 	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri entro il cento. • I numeri entro le decine di migliaia. • Il valore posizionale delle cifre. • Ordine crescente e decrescente. • Numerazione in senso progressivo e regressivo. • Quantificatori (maggiore, minore, uguale, nessuno, ogni, tutti, uno). • Numeri pari e numeri dispari. • Operazioni in riga, in colonna e in tabella. • Gli algoritmi delle quattro operazioni. • Le proprietà delle quattro operazioni. • Le strategie di calcolo mentale. • Le tabelline. • Il doppio, il paio, la coppia e la metà. • I numeri decimali in contesti reali. • L'euro. • La frazione.
Rappresentare e descrivere lo spazio e le figure	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze a partire dal proprio corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • La stima.

	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare, descrivere e disegnare figure geometriche; costruire modelli materiali anche nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> • I concetti topologici. • I percorsi. • Piano e coordinate cartesiane. • Le principali figure geometriche solide in contesti reali. • Le figure geometriche piane. • Le figure simmetriche. • La riduzione in scala. • I principali strumenti per il disegno geometrico (righello, squadra). • Vari tipi di linea. • Le misure arbitrarie. • Le misure convenzionali (le misure di lunghezza). • L'angolo.
--	--	--

<p>Applicare la statistica e la probabilità; effettuare previsioni, classificazioni e relazioni.</p> <p>Applicare la logica e risolvere situazioni problematiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. • Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. • Misurare grandezze (lunghezza, tempo ...) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio ...). • Descrivere situazioni usando espressioni del tipo: certo, possibile e impossibile ... • Leggere e comprendere il testo di un problema. • Rappresentare una situazione problematica, con schemi opportuni, in modo da individuarne la soluzione. • Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto. • Argomentare le tecniche e le fasi risolutive di un problema. • Sviluppare il pensiero logico. 	<ul style="list-style-type: none"> • La classificazione in base a uno o più criteri. • Rappresentazioni di una situazione, attraverso diagrammi, schemi, tabelle, grafici. • Istogramma e ideogramma. • Le misure arbitrarie. • Le misure convenzionali (misure di lunghezza, di tempo, di valore). • Elementi essenziali del linguaggio della probabilità. • Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni grafiche. • Tecniche risolutive di un problema. • I connettivi logici (e, o, non ...).
--	---	---

MATEMATICA, traguardi alla fine della scuola primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Contare e numerare	<ul style="list-style-type: none">• Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali e decimali.• Eseguire le quattro operazioni con sicurezza (calcolo mentale, scritto e utilizzo della calcolatrice).• Individuare multipli e divisori di un numero.• Stimare il risultato di una operazione.• Operare con le frazioni.• Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.• Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.• Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate.• Conoscere sistemi di notazione dei numeri in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.	<ul style="list-style-type: none">• Relazione tra numeri naturali oltre il milione.• Introduzione dei numeri decimali. –Introduzione in contesti concreti dei numeri interi relativi.• Ordinamento dei numeri naturali interi, decimali e interi relativi sulla retta numerica.• Consolidamento delle 4 operazioni e dei relativi algoritmi di calcolo con numeri naturali e decimali.• Nozione intuitiva legata a contesti concreti delle frazioni e loro rappresentazione simbolica.• Scritture diverse dello stesso numero: frazione, frazione decimale, numero decimale e percentuale.• Ordine di grandezza e approssimazione.• Diversi sistemi di notazione dei numeri.
Rappresentare e descrivere lo spazio e le figure	<ul style="list-style-type: none">• Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano per una prima visualizzazione.• Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali.• Descrivere, denominare e classificare figure in base a caratteristiche geometriche.• Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni	<ul style="list-style-type: none">• Dai solidi alle figure piane.• Consolidamento del concetto di angolo.• Analisi degli elementi significativi (lati, angoli...) delle principali figure geometriche piane.• Denominazione di triangoli e quadrangoli con riferimento alle simmetrie presenti nelle figure, alla lunghezza dei lati e all'ampiezza degli angoli.• Concetto di isoperimetria e di equi-estensione in contesti concreti.

	<p>(riga, squadra, goniometro e compasso).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. • Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. • Utilizzare e distinguere tra loro i concetti di parallelismo, perpendicolarità, orizzontalità, verticalità. • Riprodurre in scala una figura assegnata. • Determinare il perimetro di una figura. • Determinare l'area di principali figure geometriche per scomposizione. • Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento di simmetrie, rotazioni, traslazioni.
<p>Applicare la statistica e la probabilità; effettuare previsioni, classificazioni e relazioni. Applicare la logica e risolvere situazioni problematiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. • Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica. • Consolidare il concetto di probabilità. • Risolvere situazioni problematiche in tutti gli ambiti di contenuto utilizzando diverse strategie di rappresentazione. • Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse/pesi e di valore per effettuare misure e stime. • Operare con le diverse unità di misura. • Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi di analogie e differenze in contesti diversi (classificare oggetti, figure, numeri in base a una/due o più proprietà date e viceversa, ordinare elementi in base a una determinata caratteristica, riconoscere ordinamenti assegnati) e le loro rappresentazioni. • Analisi e confronto di raccolte di dati, individuando moda, mediana e media. • Ricerca di informazioni desunte da statistiche ufficiali. (Istat, Comune, Provincia). • Qualificazione e prima quantificazione delle situazioni incerte. • Risoluzione di problemi su argomenti di logica, geometria, misura, statistica, costo unitario, costo complessivo, compravendita, peso lordo - peso netto - tara. • Conoscenza delle diverse unità di misura, equivalenze.

		<ul style="list-style-type: none"> • Lessico ed espressioni matematiche relative a numeri, figure, dati, relazioni, simboli.
--	--	---

Premessa alla disciplina: SCIENZE

La competenza in scienze si riferisce alla capacità di esplorare e descrivere oggetti, materiali e trasformazioni, esseri viventi e non viventi. E' la capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie apprese, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti osservati e registrati.

SCIENZA, traguardi di sviluppo al termine della classe terza primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Osservare, analizzare, descrivere la realtà, si pone problemi, formula ipotesi e le verifica (metodo scientifico).	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. • Individuare e costruire semplici strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame; fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. • Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai materiali liquidi, solidi e gassosi, al cibo, al calore, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proprietà degli oggetti e dei materiali in situazioni sperimentabili. • Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti); passaggi di stato della materia. <ul style="list-style-type: none"> • L'acqua e i cambiamenti di stato. • Le trasformazioni della materia.
Riconoscere le principali interazioni tra la natura e l'uomo. Individuare alcune problematiche dell'intervento	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. • Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e ve- 	<ul style="list-style-type: none"> • Viventi e non viventi. • Classificazione dei viventi. • Organi dei viventi e loro funzioni. • Le piante: il ciclo di crescita, le parti e le loro funzioni. • L'adattamento di animali e vegetali all'ambiente e al clima.

<p>antropico negli ecosistemi.</p>	<p>getali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare, anche con appropriati strumenti, l'ambiente circostante; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. <p>Osservare la struttura del suolo, le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). • Osservare e rappresentare in forma grafica alcuni passaggi di stato. • Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/nighte, percorsi del sole, stagioni). 	<ul style="list-style-type: none"> • L'acqua e i cambiamenti di stato. • Caratteristiche del giorno e della notte. • Le trasformazioni del mondo vegetale e animale, la ciclicità delle stagioni, i fenomeni atmosferici.
<p>Utilizzare le proprie conoscenze per comprendere le problematiche attuali. Assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. • Attuare comportamenti corretti e rispettosi dell'ambiente. • Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi 	<ul style="list-style-type: none"> • Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente. • La raccolta differenziata, il riciclo, risparmio idrico ed energetico ecc • Ecosistema e catene alimentari. • Le parti del corpo umano. • I sensi.

e all'uso delle risorse	ai propri. <ul style="list-style-type: none"> • Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni dirette e personali. 	
-------------------------	---	--

SCIENZE, traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Osservare, analizzare, descrivere la realtà, porsi problemi, formulare ipotesi e verificarle (metodo scientifico).	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. • Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. • Osservare, utilizzare e, quando possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali. • Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc). • Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (tempera- 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali • Energia: concetto, fonti, trasformazione • Forze e leve. • Acqua: caratteristiche (dolce, salata,...) e ruolo nell'ambiente; • Aria: caratteristiche e ruolo nell'ambiente; • Suolo: caratteristiche e ruolo nell'ambiente. • Fenomeni atmosferici • Fenomeni fisici e chimici

	tura in funzione del tempo, ecc).	
Riconoscere le principali interazioni tra la natura e l'uomo. Individuare alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.	<ul style="list-style-type: none"> • Favorire osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. • Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. • Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regno minerale • La Terra e il sistema solare.
Utilizzare le proprie conoscenze per comprendere le problematiche attuali. Assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. • Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale. • Favorire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. • Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un 	<ul style="list-style-type: none"> • Ecosistema e catene alimentari • Regno animale • Regno vegetale • Regno dei funghi • Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza.

	<p>ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none">• Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare.• Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio.• Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità	
--	---	--

Premessa alla disciplina: TECNOLOGIA

Le tecnologia si occupa degli eventi e delle trasformazioni che l'uomo opera nell'ambiente per garantirsi la sopravvivenza e stimola l'attitudine umana a porre e trattare problemi. Essa consiste nell'applicazione delle conoscenze e delle metodologie apprese in questo ambito matematico-scientifico. Essa implica la capacità di comprendere e di utilizzare semplici strumenti ed oggetti di uso quotidiano in modo appropriato e di comprenderne il funzionamento.

TECNOLOGIA, traguardi di sviluppo al termine della classe terza primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Vedere e osservare	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale cogliendone le differenze per forma materiali e funzioni. <ul style="list-style-type: none"> Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Principali componenti di PC e tablet (monitor, mouse, tastiera, stampante...) Tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi...
Prevedere e immaginare	<ul style="list-style-type: none"> Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di oggetti. Effettuare stime approssimative Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe Pianificare la realizzazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari 	<ul style="list-style-type: none"> Le proprietà e le caratteristiche di un oggetto La stima I fondamentali principi di sicurezza Il ciclo di trasformazione
Intervenire e trasformare	<ul style="list-style-type: none"> Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti. Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche sul proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline. 	<ul style="list-style-type: none"> Programmi su PC e tablet

TECNOLOGIA traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria

Vedere e	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi fenomeni di tipo artificiale cogliendone le dif- 	<ul style="list-style-type: none"> Principali componenti di PC e tablet (monitor, mouse, tastiera, stampante...)
-------------	--	---

osservare	<p>ferenze per forma materiali e funzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento. • Rappresentare i dati dell'osservazione • Leggere e ricavare informazioni utili 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi...
Prevedere e immaginare	<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di oggetti. • Effettuare stime approssimative • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe • Pianificare la realizzazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari • Organizzare una gita o una visita a un museo usando internet per reperire notizie e informazioni • Iniziare a riconoscere criticamente le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le proprietà e le caratteristiche di un oggetto • La stima • I fondamentali principi di sicurezza • Il ciclo di produzione di una azienda: dalla materia prima al prodotto finito. • Internet
Intervenire e trasformare	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti. • Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche sul proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline. 	<ul style="list-style-type: none"> • Programmi e applicazioni su PC e tablet

Premessa alla disciplina: GEOGRAFIA

La geografia è disciplina che consente di mettere in relazione temi economici, giuridici, antropologici, scientifici e ambientali. Spiega l'interazione tra l'uomo e il proprio ambiente di vita. La geografia contribuisce a fornire gli strumenti per formare persone autonome e critiche, che siano in grado di assumere decisioni responsabili nella gestione del territorio e nella tutela dell'ambiente, capaci di mettere in relazione la dimensione locale e globale.

GEOGRAFIA, traguardi di sviluppo al termine della classe terza primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Orientarsi nello spazio	<ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante orientandosi attraverso punti di riferimento e mappe mentali 	<ul style="list-style-type: none"> Indicatori spaziali (sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, destra/sinistra....) Punti cardinali Reticolo cartesiano Rappresentazione da diversi punti di vista Legenda con Simbologia non convenzionale e convenzionale Riduzioni e ingrandimenti Piante, mappe, carte Spazi pubblici e privati Paesaggi naturali e antropici Elementi del territorio e le sue trasformazioni Problematiche legate alla tutela dell'ambiente Cenni sul clima Linguaggio specifico
Riconoscere ambienti e paesaggi	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il territorio attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta Individuare e descrivere elementi fisici e antropici del paesaggio 	
Regione e sistema territoriale	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane Conoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi Progettare soluzioni per l'ambiente esercitando la cittadinanza attiva 	

GEOGRAFIA traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Orientarsi nello spazio	<ul style="list-style-type: none"> Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali; estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta. 	<ul style="list-style-type: none"> Punti cardinali reticolo geografico (paralleli, meridiani) fascie climatiche carte geografiche: politica, fisica, tematiche legenda, simboli e colori scale di riduzione e ingrandimento
Usare il linguaggio	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare i principali caratteri fisici del 	

geografico	territorio; <ul style="list-style-type: none"> • analizzare fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici; • localizzare sulla carta geografica dell'Italia regioni fisiche, storiche e amministrative; • localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia, dell'Europa e dei continenti; • localizzare i principali oggetti geografici e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani. 	<ul style="list-style-type: none"> • elementi antropici e naturali • regioni e elementi fisici principali dell'Italia • continenti • gestione politico-amministrativa del territorio: comuni, province, regioni • problemi legati al fenomeno della globalizzazione: migrazioni, usi e costumi, povertà ...
Riconoscere ambienti e paesaggi	<ul style="list-style-type: none"> • Comparare i vari ambienti; • individuare gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare; • individuare problemi relativi alla tutela e alla valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le principali problematiche ambientali: inquinamento degli ambienti, disboscamento... • Raccolta differenziata • riciclo
Rielaborare le conoscenze acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Esporre un contenuto studiato utilizzando un lessico appropriato; • produrre mappe, cartine, grafici e tabelle per esporre e visualizzare oggetti geografici e fenomeni anche mediante l'uso delle nuove tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico specifico • carte geografiche, mappe,

COMPETENZA DIGITALE

Disciplina di riferimento: INFORMATICA E TECNOLOGIA

Discipline concorrenti: Tutte

Premessa alla disciplina: La competenza digitale consiste nel sapere utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e collaborare tramite internet.

INFORMATICA, traguardi di sviluppo al termine della classe terza primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
------------	---------	------------

<p>Utilizzare 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i principali strumenti del software L.I.M. (gomma, matita, forme, frecce) • Utilizzare la lavagna multimediale per attività, giochi didattici ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, per visionare immagini, documentari, opere artistiche, testi multimediali • Utilizzare semplici programmi di videoscrittura: scrivere, maiuscolo, minuscolo, spaziatura, invio, back space/canc – con la tastiera-, ripristina – sulla barra degli strumenti. • utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le principali componenti del computer e della LIM: gomma, matita, forme, frecce • Procedimenti di accensione e spegnimento del pc • Le principali funzioni della LIM: trascinalamento, selezione • Comandi alla tastiera: barra spaziatrice, tasto invio/back-space,/canc • Comandi sulla barra degli strumenti: ripristina, salva, nominare • modificare il carattere (maiuscolo, minuscolo, spaziatura) •
<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i rischi dell' utilizzo della rete con pc o telefonini e possibili comportamenti preventivi • utilizzare internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, utilizzando le basilari misure di sicurezza. • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici • Rischi nell'utilizzo della rete con PC e Tablet • Motori di ricerca
<p>INFORMATICA, traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria</p>		
<p>Competenza</p>	<p>Abilità</p>	<p>Conoscenze</p>

<p>Utilizzare 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Con la super visione dell'insegnante, utilizzare internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, utilizzando le più comuni misure di sicurezza. • Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. • Utilizzare programmi di video scrittura • Utilizzare programmi di presentazione • Utilizzare / lim / tablet e programmi applicativi con la guida dell'insegnante; • Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. 	<ul style="list-style-type: none"> • Motori di ricerca • Link testuali • Dizionari on line • Salvare, copiare immagini e inserirle sul foglio di lavoro • Principali periferiche: scanner e stampanti • Inserire una tabella, utilizzare word art, selezionare un testo e modificare il formato, carattere, colore, dimensione. • Inserire diapositive, inserire caselle di testo per scrivere, inserire un'immagine, applicare alcune effetti di transizione • principali comandi della lim e del tablet • digitare un indirizzo web • esplorare piattaforme didattiche
<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i rischi dell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e possibili comportamenti preventivi. • Individuare i rischi dell'utilizzo della rete con pc o telefonini o tablet e possibili comportamenti preventivi; 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 e tablet

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E DI IMPARARE AD IMPARARE

Disciplina di riferimento: Tutte

Premessa: "La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di gestire il proprio apprendimento e il proprio percorso esperienziale. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo"

traguardi di sviluppo al termine della classe terza primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Acquisire e interpretare l'informazione	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare dizionari e indici • Leggere testi • Leggere tabelle e immagini • Porsi domande • Rispondere a domande relative a testi letti sia attraverso la comprensione letterale sia per inferenza 	<ul style="list-style-type: none"> • Dizionari cartacei e on-line • Diverse tipologie testuali • Tabelle, immagini
Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite con informazioni già possedute • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere problemi 	<ul style="list-style-type: none"> • Tutte le fonti di informazione
Organizzare il proprio apprendimento individuando, scegliendo e 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	<ul style="list-style-type: none"> • Saper leggere l'orario scolastico con anticipo per organizzare in autonomia il materiale • Avviare alla scelta e all'utilizzo di varie fonti e modalità di informazione anche in funzione dei tempi disponibili e del proprio lavoro • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione • Applicare semplici strategie di studio • Compilare elenchi, liste e tabelle 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabelle, glossari, linea del tempo • Tecniche di memorizzazione • Sottolineare, dividere testi in sequenze, costruire brevi sintesi

traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria		
Competenza	Abilità	Conoscenze
Acquisire e interpretare l'informazione	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare dizionari e indici • Leggere testi • Leggere tabelle, grafici, immagini • Porsi domande • Rispondere a domande relative a testi letti sia attraverso la comprensione letterale sia per inferenza 	<ul style="list-style-type: none"> • Dizionari cartacei e on line • Diverse tipologie testuali • Tabelle, immagini • Grafici a torta, a colonna, tabelle, immagini
Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti tra informazioni reperite e informazioni già possedute • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere problemi anche di vita quotidiana • Trasferire le informazioni in altri contesti disciplinari 	<ul style="list-style-type: none"> • Tutte le fonti di informazioni
Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e 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	<ul style="list-style-type: none"> • Saper leggere l'orario scolastico con anticipo per organizzare in autonomia il materiale e gli impegni scolastici • Saper scegliere e utilizzare varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro • Utilizzare strategie di memorizzazione • Applicare strategie di studio • Compilare elenchi, liste e tabelle • Organizzare sotto forma di scaletta le informazioni essenziali di un testo ponendole in ordine logico e cronologico • Saper modificare un testo in modo logico (concludere un testo in modo pertinente, prevedere il titolo, dalla conclusione ricostruire l'inizio, cogliere eventuali incongruenze) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabelle, glossari, linea del tempo • Tecniche di memorizzazione • Sottolineare, dividere testi in sequenze, costruire brevi sintesi

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Discipline di riferimento: Tutte

Premessa: "La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità." Essa si esprime soprattutto nella capacità di vivere in maniera rispettosa e solidale nella comunità scolastica, manifestando il rispetto di persone, cose, ambienti, regole.

CITTADINANZA E COSTITUZIONE, traguardi di sviluppo al termine della classe terza primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i ruoli e le funzioni dei gruppi di appartenenza e il proprio ruolo negli stessi • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di gruppo, comunità, famiglia, classe, "cittadino" • Le regole che permettono di vivere in comune • Concetto di partecipazione, collaborazione, reciproco aiuto, responsabilità

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE, traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
<p>Conoscere le organizzazioni territoriali a livello locale, regionale, nazionale</p> <p>Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere gli elementi che compongono il Consiglio Comunale • Individuare e distinguere i ruoli della Provincia e della Regione • Distinguere ruoli e composizione dei due rami del parlamento • Leggere e analizzare i principali articoli della Costituzione • Leggere e conoscere alcuni articoli fondamentali della Dichiarazione dei diritti Bambini • Mettere in atto comportamenti di autocontrollo • Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza, nella circolazione stradale , nei luoghi pubblici 	<ul style="list-style-type: none"> • Comune, regione, stato e nazioni • Confini • Consigli (comunali, regionali) la giunta • Le due camere del parlamento • Concetto e funzione delle leggi • Alcuni articoli della Costituzione • Alcuni articoli della dichiarazione dei diritti dei bambini • Principali feste nazionali: 25 aprile, 2 giugno • Significato di diritti e doveri • Regole di comportamento e modalità di autocontrollo • Regole dei giochi e della convivenza scolastica • Segnaletica stradale • Comportamenti da mettere in atto in caso di incendio, terremoto • Dialoghi, conversazioni e confronti collettivi

e del confronto e del dialogo	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in atto comportamenti sicuri per sé e per gli altri • Esprimere il proprio punto di vista confrontandolo con i compagni • Assumere incarichi e svolgere compiti • Prestare aiuto a compagni ed a persone in difficoltà • Rispettare gli ambienti e gli animali, attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio ed utilizzo responsabile delle risorse • Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni • Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture • Conoscere organi ed associazioni del volontariato per scopi umanitari e difesa dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle realtà associative presenti sul territorio • Conoscenza delle altre culture
-------------------------------	---	---

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Disciplina di riferimento: Tutte le discipline

Competenze concorrenti: Tutte

Premessa: Il concetto di imprenditorialità fa riferimento alla capacità di una persona di tradurre le idee in azione e di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni attività in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. E' una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento, è anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'auto efficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

traguardi di sviluppo al termine della classe terza primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti	<ul style="list-style-type: none"> • Formulare proposte di lavoro e di gioco • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco e di lavoro • Formulare ipotesi di soluzione in si- 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della discussione • I ruoli e la loro funzione • Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) • Fasi di un problema

<p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi d'esperienza</p> <p>Essere in grado di realizzare semplici progetti pianificando e organizzando il proprio lavoro</p>	<p>tuazioni reali d'esperienza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare giochi simbolici in autonomia e nel rispetto delle regole • Giustificare le scelte con semplici argomentazioni • Effettuare semplici indagini su fenomeni d'esperienza con l'aiuto dell'insegnante • Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante • Cooperare con gli altri • Confrontare la propria idea con quella altrui • Saper esprimere valutazioni • Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili • Riconoscere e verbalizzare situazioni problematiche • Formulare proposte per risolvere situazioni problematiche • Ripercorrere verbalmente le fasi di un'attività 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi di un'azione • Modalità di decisione
traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria		
<p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità • Effettuare semplici indagini su fenomeni d'esperienza • Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine • decidere tra due alternative (in gioco, nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro • Modalità di decisione riflessiva • Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale • Le fasi di una procedura • Diagrammi di flusso • Fasi del problem solving

<p>d'esperienza</p> <p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata al vissuto personale • Convincere altri a fare una scelta o 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 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 	
--	---	--

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Disciplina di riferimento: STORIA, ARTE E IMMAGINE, MUSICA, MOTORIA, RELIGIONE, ATTIVITA' ALTERNATIVA,

Discipline concorrenti: Tutte

Premessa: "La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e

i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nei molteplici contesti esperiti.

Premessa alla disciplina: STORIA

L'insegnamento e l'apprendimento della storia contribuiscono all'educazione al patrimonio culturale e offrono un contributo fondamentale alla cittadinanza attiva. In particolare i due poli temporali del presente e del passato, devono avere entrambi il giusto peso nel curriculum ed è opportuno che si richiamino continuamente. È tuttavia evidente che proprio l'attenzione alle vicende complesse del presente chiamino in causa le conoscenze di storia generale, articolate nell'arco del primo ciclo, sulla base della loro significatività ai fini di una prima comprensione del mondo.

STORIA traguardi di sviluppo al termine della classe terza primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Usare le fonti	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le tracce e usarle come fonti per ricostruire eventi significativi del proprio passato e non • Classificare fonti e documenti di tipo diverso • Ricavare informazioni e conoscenze su aspetti del passato 	<ul style="list-style-type: none"> • La data • Uso del calendario • Fonti di tipo diverso (foto, immagini, racconti, testimonianze, reperti, documenti..) • Le tracce del passato nel nostro territorio
Acquisire strumenti concettuali	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali • Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi <p>Comprendere vicende storiche attraverso testi,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tempo ciclico: <ul style="list-style-type: none"> - parti del giorno - i giorni della settimana - mesi dell'anno - le stagioni • Passato, presente e futuro • Rapporto di causa-effetto

	<p>storie, racconti e biografie del passato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le trasformazioni nel tempo • Miti e leggende • La storia della terra: • l'origine della vita e dell'uomo • I gruppi umani preistorici dal • Paleolitico al Neolitico: • aspetti della vita sociale • politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa
Riferire le conoscenze acquisite	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire il linguaggio specifico • Avviare all'esposizione in forma orale e scritta le conoscenze acquisite 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parole del tempo(successione, contemporaneità...) • Lessico disciplinare specifico
STORIA traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria		
Competenza	Abilità	Conoscenze
Uso delle fonti	<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare e produrre informazioni con fonti di diversa natura; • rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato, presenti sul territorio vissuto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fonti materiali, orali, scritte, iconiche, riferite alle civiltà passato anche presenti nel proprio territorio
Organizzazione delle informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere una carta storico-geografica; • leggere una linea del tempo; • confrontare quadri storici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Carte storico-geografiche • linee del tempo • quadri storici • cronologie
Utilizzare strumenti concettuali	<ul style="list-style-type: none"> • Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico; 	<ul style="list-style-type: none"> • Calendarizzazione e lessico relativo agli organizzatori temporali (a.C - d.C.; contemporaneità e

	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate. 	successione tra civiltà) <ul style="list-style-type: none"> • strumenti di sintesi (mappe, quadri di civiltà, tabelle)
Produzione orale e scritta	<ul style="list-style-type: none"> • Esporre in forma orale e scritta conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico; <ul style="list-style-type: none"> • elaborare gli argomenti studiati usando anche le risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Linguaggio specifico riferito ai contenuti affrontati • glossari <ul style="list-style-type: none"> • produzioni cartacee e digitali (cartelloni, ricerche individuali e a gruppi, presentazioni power point)

Premessa alla disciplina: ARTE E IMMAGINE

La disciplina di arte immagine sviluppa e potenzia le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale, di osservare per leggere e comprendere le immagini e le diverse creazioni artistiche, di acquisire sensibilità estetica ed attenzione al patrimonio artistico. I bambini imparano ad utilizzare i diversi linguaggi espressivi sperimentando personalmente diverse tecniche e codici propri dell'arte.

ARTE E IMMAGINE traguardi di sviluppo al termine della classe terza primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Esprimersi e comunicare	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre elaborati grafico-pittorici per esprimere il vissuto personale o collettivo • Utilizzare il linguaggio mimico-gestuale per esprimersi e comunicare 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni attraverso il disegno: esperienze vissute, storie ascoltate e/o vissute • Il linguaggio mimico gestuale (interpretare ruoli esprimendosi con il corpo).
Osservare e leggere le immagini	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente • Riconoscere in un'immagine linee, colori, forme • Trasformare immagini e materiali 	<ul style="list-style-type: none"> • Le forme (quadrato, cerchio, triangolo) • Assemblare forme per realizzare disegni. • La figura umana • Lo schema corporeo strutturato.
Comprendere e apprezzare opere d'arte	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere in modo semplice ciò che si vede in un'opera d'arte. • Iniziare a riconoscere alcune forme d'arte presenti sul territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Opere d'arte • Lettura guidata di alcune opere presenti nel territorio

Conoscere elementi del linguaggio artistico	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali diversi • Sperimentare semplici tecniche 	<ul style="list-style-type: none"> • Colori primari e secondari • Colori chiari e scuri • Colori caldi e freddi • Il segno: vari tipi di segno (punto-linea - corto-lungo -ondulato - ...). • Riempimento corretto dello spazio • Uso dello spazio nel foglio, collocazione degli elementi nel foglio • Sperimentare il riciclo creativo
ARTE E IMMAGINE traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria		
Competenze	Abilità	Conoscenze
Esprimersi e comunicare	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare creativamente produzioni personali e collettive • Utilizzare il linguaggio mimico-gestuale per esprimersi e comunicare 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzioni per esprimere sensazioni, emozioni personali • Rappresentazioni della realtà percepita • Riprodurre immagini di vario genere, anche dal vero
Osservare e leggere immagini	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare immagini e descriverne elementi • Il linguaggio del fumetto 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi e riproduzioni della realtà circostanze • Lo schema corporeo dettagliato • Diverse espressioni del volto umano • e posizioni del corpo umano e i suoi segmenti (statico e dinamico) <ul style="list-style-type: none"> • Le immagini: <ul style="list-style-type: none"> -osservazione e lettura di immagini relative a contenuti scritti (poesia – testo narrativo – descrittivo) • La funzione espressiva di un immagine • Diversi piani di rappresentazione • Cenni alla prospettiva • Lettura di immagini complesse

<p>Comprendere e apprezzare opere d'arte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. • Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico artistici. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'opera d'arte: <ul style="list-style-type: none"> -approccio alla conoscenza di alcuni artisti nei tratti personali e nella produzione artistica -i beni artistici - ambientali presenti nel proprio territorio • iconoscere ed apprezzare i beni del patrimonio ambientale-artistico culturale museale presenti nel proprio territorio. • unzioni e messaggi di alcune opere d'arte sia antica che moderna. <ul style="list-style-type: none"> • Al Museo: Carta, Colore, Creta (classe IV) • Disegno, Pittura, Scultura (classe V)
<p>Conoscere elementi del linguaggio artistico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trasformare ed elaborare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. • Sperimentare, in modo creativo, tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. • Introdurre nelle proprie produzioni elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del colore per esprimere le emozioni • Le relazioni spaziali: <ul style="list-style-type: none"> -uso dello sfondo -discriminazione della figura su piani diversi • Diverse tecniche espressive con l'utilizzo di diversi strumenti e materiali • La tecniche di coloritura, uso personale e creativo: <ul style="list-style-type: none"> acquerello – tempera- puntinismo • Le ombre e le luci • materiali diversi di facile reperibilità: carta, creta, plastica, varie paste modellabili • Sperimentare il riciclo creativo • Prodotti multimediali
<p>Osservare opere d'arte di uno o più periodi storici</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi caratteristici degli stili e delle produzioni di epoche e civiltà del passato 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare opere d'arte di uno o più periodi storici studiati <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare alcune tecniche di produzio-

studiati		ne artigianale
----------	--	----------------

Premessa alla disciplina: MUSICA

La musica, componente fondamentale e universale dell'esperienza umana, offre uno spazio simbolico e relazionale che incentiva l'attivazione di processi di cooperazione e socializzazione, l'acquisizione di strumenti di conoscenza, la valorizzazione della creatività e la partecipazione, lo sviluppo del senso di appartenenza ad una comunità, nonché l'interazione fra culture diverse. L'apprendimento della musica assolve funzioni formative tra loro indipendenti e, in quanto mezzo di espressione e di comunicazione, interagisce costantemente con le altre arti ed è aperta agli scambi e alle interazioni con i vari ambiti del sapere

MUSICA, traguardi di sviluppo al termine della classe terza primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Ascoltare e analizzare	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere rumori, suoni dell'ambiente e musica • Ascoltare brani musicali di diverso genere • Conoscere elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale: altezza, durata, intensità del suono 	<ul style="list-style-type: none"> • I parametri del suono
Esprimersi vocalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire piccoli e semplici ostinati ritmici e melodici • Eseguire in gruppo semplici brani vocali con il sussidio di base • Eseguire con la voce brani di diverso genere (per imitazione) • Articolare combinazioni musicali sonore e ritmiche con la voce 	<ul style="list-style-type: none"> • Il ritmo • Canti della tradizione locale • Canti di diversi generi e culture musicali
Usare semplici strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre semplici ritmi e sequenze ritmiche con l'uso del copro e di strumenti • Articolare combinazioni musicali sonore e ritmiche con strumenti musicali a percussione e con oggetti sonori 	<ul style="list-style-type: none"> • Il ritmo • Sistemi di notazione non convenzionale • Brani della tradizione locale • Brani di diversi generi e culture musicali

MUSICA traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria

Ascoltare e analizzare	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere tra suono e musica • Ascoltare brani musicali ed effettuare i primi confronti di genere • Interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere • Ascoltare brani musicali in silenzio e coglierne gli aspetti espressivi • Valutare gli aspetti funzionali ed estetici di un brano musicale, in relazione al genere, allo stile ed alla cultura di appartenenza • Riconoscere e discriminare le caratteristiche qualitative del suono (altezza, durata, intensità) • Riconoscere e decodificare i simboli della notazione non convenzionale e convenzionale • Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione ed improvvisazione. • Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. 	<ul style="list-style-type: none"> • I parametri del suono. • Il ritmo. • Strutture ed elementi costitutivi di un brano musicale (melodia, accompagnamento, ritornello, strofa) • La musica nelle sue radici storiche come espressione di cultura, funzionale a determinati contesti.
Esprimersi vocalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e riprodurre ritmi diversi con la voce • Eseguire piccoli ostinati ritmici e melodici 	<ul style="list-style-type: none"> • Canti corali a cappella o con l'utilizzo di basi musicali o con accompagnamento strumentale • Canti della tradizione locale

	<ul style="list-style-type: none"> • Modulare correttamente la voce per riprodurre i parametri del suono • Eseguire collettivamente ed individualmente brani vocali anche polifonici, curandone il sincronismo, l'intonazione e l'espressività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canti di diversi generi e culture musicali
Usare semplici strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e riprodurre ritmi diversi con semplici strumenti anche auto costruiti • Eseguire collettivamente ed individualmente brani strumentali di diverso genere e cultura, curandone il sincronismo, l'intonazione e l'espressività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemi di notazione convenzionale/non convenzionale • Brani della tradizione locale • Brani di diversi generi e culture musicali
Avvio allo studio del flauto	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere le note sul pentagramma • Riprodurre le note con il flauto dolce • Eseguire brani musicali con il flauto dolce 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemi di notazione convenzionale • Brani strumentali per flauto dolce

Premessa alla disciplina: EDUCAZIONE FISICA

L'educazione fisica promuove la conoscenza di sé e delle proprie potenzialità nella costante relazione con l'ambiente, con gli altri e gli oggetti. Essa promuove l'acquisizione progressiva del controllo del movimento corporeo e dei corretti comportamenti per il gioco di squadra, inoltre favorisce il consolidarsi di stili di vita corretti e salutari.

EDUCAZIONE FISICA, traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria

Competenze	Abilità	Conoscenze
Padroneggia gli schemi motori posturali di base	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare diversi schemi motori e posturali adattando i movimenti alle variabili spaziali e temporali contingenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori e posturali e loro possibili combinazioni
Utilizzare il linguaggio motorio e corporeo	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, adattando il movimento ad un contesto musicale e ritmico 	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità espressive che utilizzano il linguaggio corporeo.
Conoscere, utilizzare e rispettare le regole di	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare varie esperienze di gioco sport 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi - sport e giochi popolari (con regole essenziali e semplici)

gioco.	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare diverse gestualità tecniche • Comprendere le regole • Rispettare le regole nei giochi di squadra 	
Rispettare i criteri di base per la sicurezza propria e altrui.	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi • Riconoscere i principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e ad una corretta alimentazione 	<ul style="list-style-type: none"> • I comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e la sicurezza nei vari ambienti di vita • Le principali funzioni fisiologiche e i loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico • Le regole per la cura del proprio corpo e del proprio benessere psico-fisico
EDUCAZIONE FISICA, traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria		
Competenze	Abilità	Conoscenze
Padroneggia gli schemi motori posturali di base	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare diversi schemi motori e posturali adattando i movimenti alle variabili spaziali e temporali contingenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori e posturali e loro possibili combinazioni • Schemi motori funzionali all'esecuzione di azioni e compiti motori complessi
Utilizzare il linguaggio motorio e corporeo	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, adattando il movimento ad un contesto musicale e ritmico 	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità espressive che utilizzano il linguaggio corporeo.
Conoscere, utilizzare e rispettare le regole di gioco.	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare varie esperienze di gioco sport • Sperimentare diverse gestualità tecniche • Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole • Rispettare le regole nei giochi di squadra 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi - sport e giochi popolari (con regole anche complesse da rispettare e da integrare in modo ragionato e consapevole)
Rispettare i criteri di base per la sicurezza propria e altrui.	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare consapevolmente i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi 	<ul style="list-style-type: none"> • I comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e la sicurezza nei vari ambienti di vita

	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere in modo consapevole i principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e ad una corretta alimentazione 	<ul style="list-style-type: none"> Le principali funzioni fisiologiche e i loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico Le regole per la cura del proprio corpo e del proprio benessere psico-fisico
--	--	--

Premessa alla disciplina: RELIGIONE

L'insegnamento della religione cattolica offre occasioni per lo sviluppo integrale della personalità dei bambini, consentendo loro di riflettere, interrogarsi, di porsi le domande fondamentali sul senso della loro esperienza e della loro identità per l'elaborazione di un progetto di vita. Essa inoltre favorisce il confronto interculturale ed interreligioso.

RELIGIONE, traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Comprendere e conoscere.	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa Cattolica. Riconoscere i segni cristiani, in particolare del Natale e della Pasqua. Ascoltare, leggere e riferire alcuni episodi chiave dei racconti biblici. Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'Amore e del prossimo come insegnato da Gesù. 	<ul style="list-style-type: none"> L'uomo e la ricerca di risposte alle domande di senso sulla vita. Il linguaggio religioso. I testi principali dell'Antico e del Nuovo Testamento. I valori etici e religiosi.
Ricostruire e confrontare.	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno sa ricostruire la storia della nascita di Gesù e sa confrontarla con la propria. L'alunno ricostruisce e confronta la teoria della creazione del mondo e la teoria evolucionista. 	<ul style="list-style-type: none"> La storia della vita di Gesù. Teoria evolucionista e teoria creazionista.

RELIGIONE, traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Conoscere, comprendere e confrontare.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quelle delle altre religioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Il linguaggio religioso. Testi delle principali religioni non cristiane e le loro caratteristiche specifiche. Le grandi religioni. L'origine e lo sviluppo delle comunità paleocristiane. La storicità e l'insegnamento di Gesù. La Bibbia e le altre fonti.

	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. • Conoscere la storicità di Gesù attraverso l'analisi delle fonti e comprendere i suoi insegnamenti. 	
Descrivere e riflettere.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli aspetti più importanti che permettono il dialogo ecumenico e interreligioso. • Interrogarsi sul dialogo fra le Chiese e fra le religioni non cristiane. • L'alunno sa esprimere il proprio vissuto religioso rapportandosi con quello dei compagni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le grandi religioni. • Dialogo ecumenico e interreligioso.

Premessa alla disciplina: ATTIVITA' ALTERNATIVA

Data la presenza nell'istituto di bambini provenienti da paesi di tutto il mondo, questa attività ha lo scopo di promuovere l'incontro tra le diversità attraverso lo stare insieme. Il percorso progettato dall'Istituto ha come finalità quella di promuovere il riconoscimento della propria identità specifica nonché di proiettarsi nella scoperta di realtà diverse dalla propria favorendo l'ascolto, la scoperta, l'incontro, il dialogo ed il confronto tra i bambini.

ATTIVITA' ALTERNATIVA traguardi di sviluppo al termine della classe terza primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
Ascoltare e comprendere	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno ascolta e comprendere testi di vario genere (racconti, fiabe del mondo, etc.) . 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base via via sempre più complesso; • Contenuti essenziali di un testo.
Raccontare, confrontare e rielaborare	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esprime le proprie emozioni in merito all'ascolto dei testi proposti; • L'alunno conosce e sa rispettare i turni di conversazione; • L'alunno rielabora oralmente o per iscritto un pensiero personale in modo semplice ma chiaro e ordinato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Parole riferite alle emozioni; • Regole di conversazione (alzata di mano, ascolto e rispetto del turno di parola) e di rispetto dei differenti ambienti e contesti di vita comune.
Consapevolezza di sé e delle diversità	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende il proprio ruolo all'interno di un gruppo di pari; 	<ul style="list-style-type: none"> • Valori della diversità e dell'amicizia; • Feste, tradizioni e culture del mondo.

	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno apprezza valori e tradizioni di culture diverse dalla propria; • L'alunno ha cura di sé, rispetta i compagni di diverse provenienze. 	
Relazione con i pari	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno partecipa al confronto coi compagni rispettando i differenti punti di vista; 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei compagni.
Padronanza della lingua italiana	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si esprime in modo semplice e comprensibile; • L'alunno comprende la lingua italiana in modo funzionale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lingua italiana; • Lessico di base e specifico.
ATTIVITA' ALTERNATIVA traguardi di sviluppo al termine della scuola primaria		
Competenza	Abilità	Conoscenze
Conoscere, comprendere e condividere.	<ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende per iscritto testi di vario genere (biografie, testi regolativi, etc.); • Condivide ciò che ha appreso con i compagni in modo ordinato, completo e pertinente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico specifico e tipologie testuali differenti.
Descrivere e riflettere.	<ul style="list-style-type: none"> • Riflette sulle regole di convivenza; • Rispetta le personali differenze 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole di convivenza e conoscenza di norme; • I Diritti e la Costituzione.
Padronanza della lingua italiana	<ul style="list-style-type: none"> • Produce testi di vario genere in modo autonomo e corretto; • Esprime oralmente vissuti, esperienze e opinioni personali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Testi narrativi, testi biografici, testi storici inerenti a personaggi che hanno lottato per rendere il mondo un posto migliore.
Consapevolezza di sé e delle diversità	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende il proprio ruolo all'interno di un gruppo di pari e contribuisce al benessere comune; • L'alunno apprezza valori e tradizioni di culture diverse dalla propria; • L'alunno riconosce e rispetta i bisogni e le emozioni altrui; • L'alunno comprende che la conoscenza di diverse culture è arricchente; • Riconosce i propri punti di forza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Punti di forza e limiti personali; • Le religioni del mondo.