



**DIREZIONE DIDATTICA STATALE 3° CIRCOLO
"Baldo Bonsignore"**

Via E. Amari n° 1 91026 MAZARA DEL VALLO TP
Cod. Fiscale 82006260812 - C.M.TPEE058003
TELEFONO E FAX 0923.942810
E-MAIL-PEO: tpee058003@istruzione.it
PEC: tpee058003@pec.istruzione.it
SITO WEB: www.terzocircolomazara.edu.it

IL CURRICOLO VERTICALE A.S. 2020/2021

Il nuovo Curricolo pensato nella logica dell'internazionalizzazione fa riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012 e alle Indicazioni nazionali e Nuovi scenari 2018. Nel Curricolo Verticale le conoscenze e le abilità (*obiettivi di apprendimento*) sono declinati per i tre anni della scuola dell'Infanzia e per le classi della scuola Primaria in riferimento al completamento del primo triennio (prime, seconde e terze) e dell'ultimo biennio (quarte, quinte), sulla base delle otto competenze chiave europee, rimodulate il 22 maggio 2018 dal Consiglio europeo (*Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente* e Allegato Quadro di riferimento europeo), filo conduttore unitario dell'insegnamento/apprendimento, «*per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'occupabilità, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva*».

Come da schema esemplificativo che segue, gli apprendimenti declinati nella **SEZIONE A** tengono conto delle competenze europee, delle competenze specifiche attraverso i percorsi di insegnamento scanditi dagli OA e dei contenuti disciplinari. Sono espletati nella **SEZIONE B** i livelli di padronanza attraverso gli obiettivi formativi specifici e correlati ai processi della crescita personale e culturale dell'alunno.

L'ambito della programmazione/valutazione riguarda la **SEZIONE C**, i cui traguardi definiti dagli indicatori di valutazione saranno rilevati dalle UDA e dai compiti di realtà.

LA STRUTTURA DEL CURRICOLO

L'intero percorso di ...

Progettazione/valutazione

...è incentrato sulle

**Competenze chiave
europee**

...e declinato in

**Competenze specifiche
Obiettivi di apprendimento
Contenuti disciplinari**

al fine di acquisire i

Livelli di padronanza

che vengono verificati attraverso...

**Compiti significativi inerenti
al progetto d'istituto e ai
progetti etwinning ed
Erasmus**

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA /DISCIPLINE
COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI	I DISCORSI E LE PAROLE ITALIANO
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	INGLESE
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO MATEMATICA – SCIENZE – TECNOLOGIA SVILUPPO SOSTENIBILE/ED. AMBIENTALE
COMPETENZA DIGITALE	CAMPI DI ESPERIENZA E DISCIPLINE TUTTE CITTADINANZA DIGITALE
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	IL SÉ E L'ALTRO – IL CORPO IN MOVIMENTO E DISCIPLINE TUTTE
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SÉ E L'ALTRO - CITTADINANZA E COSTITUZIONE – EDUCAZIONE CIVICA
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	CAMPI DI ESPERIENZA E DISCIPLINE TUTTE
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IMMAGINI, SUONI E COLORI RELIGIONE- ARTE E IMMAGINE –MUSICA- STORIA- GEOGRAFIA-CONOSCENZA E TUTELA DEL TERRITORIO

Le competenze chiave europee si connotano dei linguaggi delle discipline. Per ogni disciplina sono indicate 2 SEZIONI.

La **SEZIONE A** riporta le competenze specifiche articolate in contenuti disciplinari e in obiettivi di Apprendimento per campi di esperienza, per il triennio e il biennio della primaria.

La **SEZIONE B** evidenzia i compiti significativi (compiti di realtà) e/o le performance che testimoniano l'agire competente dell'alunno, in riferimento ai progetti della scuola (Erasmus, potenziamento, continuità) per campi di esperienza e per disciplina della primaria.

La **SEZIONE C** riporta i descrittori con 4 livelli di padronanza rispetto alle competenze, al termine della scuola primaria.

COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI
I DISCORSI E LE PAROLE / ITALIANO

SEZIONE A		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE/ABILITÀ SCUOLA INFANZIA	CONTENUTI DISCIPLINARI SCUOLA PRIMARIA
<p>A. Partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>B. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti.</p> <p>C. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.</p> <p>D. Ascolta e comprende testi orali di diverso tipo cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.</p> <p>E. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>F. Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi e formula su di essi giudizi personali.</p> <p>G. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura.</p> <p>H. Rielabora oralmente e per iscritto testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.</p> <p>I. Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico.</p>	<p>ANNI 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - PRONUNCIA SEMPLICI PAROLE - MIGLIORA LA PRONUNCIA DEI SUONI E DELLE PAROLE - STRUTTURA SEMPLICI FRASI (SOGGETTO, VERBO, COMPLEMENTO) - ESPRIME I PROPRI BISOGNI - RACCONTA PICCOLE ESPERIENZE VISSUTE - RIPETE SEMPLICI FILASTROCCHIE, CANZONCINE E POESIE - ASCOLTA BREVI RACCONTI - RACCONTA UNA STORIA CON IL SUPPORTO DI IMMAGINI <p>ANNI 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - PRONUNCIA CORRETTAMENTE LE PAROLE DAL PUNTO DI VISTA FONOLOGICO - INIZIA A STRUTTURARE FRASI COMPLESSE - COMUNICA ED ESPRIME EMOZIONI VISSUTE - ASCOLTA E COMPRENDE MESSAGGI E CONSEGNE - RACCONTA ESPERIENZE VISSUTE IN MODO APPROPRIATO - MEMORIZZA E RIPETE FILASTROCCHIE, POESIE E CANZONCINE - ASCOLTA E COMPRENDE STORIE - RIORDINA IN SEQUENZA - FAMILIARIZZA CON SUONI DIVERSI DA QUELLI DELLA PROPRIA LINGUA MATERNA <p>ANNI 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - SI ESPRIME CON UNA PRONUNCIA CORRETTA E CON RICCHEZZA DI VOCABOLI - FORMULA FRASI CORRETTE E APPROPRIATE - SA INTERAGIRE VERBALMENTE NELLE DIVERSE SITUAZIONI - INIZIA AD ESPRIMERE LE PROPRIE OPINIONI - MEMORIZZA E RIPETE POESIE E CANZONCINE - COMPRENDE,RIELABORA E INVENTA STORIE - FAMILIARIZZA CON IL CODICE SCRITTO - SI CIMENTA NELLA SCRITTURA DELLE PRIME PAROLE - FAMILIARIZZA CON SUONI DIVERSI DA QUELLI DELLA PROPRIA LINGUA MATERNA - UTILIZZA LE PRIME FORME DI COMUNICAZIONE DELLE TECNOLOGIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Principali strutture grammaticali della lingua italiana 2. Elementi di base delle funzioni della lingua 3. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali 4. Contesto, scopo, destinatario della comunicazione 5. Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, informativo, regolativo 6. Strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi 7. Principali connettivi logici 8. Parti variabili del discorso ed elementi principali della frase semplice

CLASSI PRIME/ SECONDE/ TERZE	CLASSI QUARTE /QUINTE
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ascoltare testi e coglierne il senso globale e risporli in modo comprensibile. 2. Comprendere l'argomento e confrontare le informazioni principali di testi vari e conversazioni. 3. Comprendere semplici istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. 4. Acquisire la strumentalità della scrittura. 5. Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Intervenire alle conversazioni di classe formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. 7. Acquisire la strumentalità della lettura con l'utilizzo di tecniche espressive. 8. Leggere, comprendere e analizzare testi di vario tipo. 9. Rielaborare testi e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. 10. Raccogliere le idee, organizzarle, rielaborarle e pianificarle in un contesto scritto. 11. Conoscere e utilizzare le strutture morfo-sintattiche della lingua italiana. 12. Conoscere e applicare le principali convenzioni ortografiche.

SEZIONE B

COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI- I DISCORSI E LE PAROLE/ITALIANO

LE PERFORMANCE DELL'ALUNNO/A	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ol style="list-style-type: none">1. Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari, sia in presenza che in modalità virtuale.2. Ascolta testi di vario tipo diretti e trasmessi dai media, riferendone il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi.3. Comprende testi di vario tipo ovvero sa:<ul style="list-style-type: none">- porre interpretazioni- esemplificare- classificare- riassumere- inferire- comparare- spiegare4. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer ecc.).5. Utilizza la ricerca attiva e la sintesi argomentativa.6. Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni.7. Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.8. Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori (storytelling).9. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale, di alto uso, di alta disponibilità).10. Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso, ovvero sa:<ul style="list-style-type: none">- attribuire- analizzare- rievocare11. Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.	<p>INFANZIA</p> <p>Fiabe e rime</p> <ul style="list-style-type: none">- le favole- amico libro- un mondo di parole scritte <p>PRIMARIA</p> <ol style="list-style-type: none">1. L'analisi comunicativa e argomentativa attraverso l'utilizzo di filmati, conversazioni in classe, griglie di osservazione e mappe concettuali.2. Analisi di testi comunicativi particolari e produzione autonoma: testo pubblicitario, opuscolo, notiziario, storytelling.3. Produzioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: visite a istituzioni, interviste a persone; spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento ecc..4. Narrazione e recitazione di testi in contesti significativi (spettacoli, letture pubbliche, letture a bambini più giovani o ad anziani...).5. Selezione e reperimento di informazioni da testi diversi e produzione di sintesi.6. Esposizioni, relazioni, presentazioni; manuali di istruzioni di semplici manufatti costruiti; regolamenti di giochi, della classe, della scuola; lettere non formali e formali per scopi diversi; lettere informali e formali; modulistica legata all'esperienza concreta.7. Redazione nell'ambito di compiti più ampi, di opuscoli informativi, pieghevoli, semplici guide da distribuire anche alla cittadinanza (ad esempio: sulla raccolta differenziata, sui beni culturali della città, sulle corrette abitudini alimentari...).

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

INGLESE

SEZIONE A		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE/ABILITÀ SCUOLA INFANZIA	CONTENUTI DISCIPL SCUOLA PRIMARIA
<p>A. Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio: informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi.</p> <p>B. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.</p> <p>C. Interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana, scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.</p> <p>D. Interagisce per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati</p> <p>E. Valorizza l'aspetto interculturale e la diversità etnica.</p>	<p>ANNI 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - FAMILIARIZZA CON SUONI DIVERSI DA QUELLI DELLA PROPRIA LINGUA MATERNA - PRONUNCIA SEMPLICI PAROLE LEGATE ALLA CONOSCENZA DELLE PARTI DEL CORPO - ASCOLTA BREVI RACCONTI - CON IL SUPPORTO - DI IMMAGINI <p>ANNI 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - PRONUNCIA CORRETTAMENTE LE PAROLE DAL PUNTO DI VISTA FONOLOGICO - ASCOLTA E COMPRENDE SEMPLICI MESSAGGI E CONSEGNE - MEMORIZZA E RIPETE BREVI FILASTROCCHE, POESIE E CANZONCINE - ASCOLTA E COMPRENDE SEMPLICI STORIE SUPPORTATE DA IMMAGINI <p>ANNI 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - SI ESPRIME CON UNA PRONUNCIA CORRETTA UTILIZZANDO VOCABOLI PERTINENTI ALLA VITA QUOTIDIANA - FORMULA FRASI CORRETTE E APPROPRIATE - MEMORIZZA E RIPETE POESIE E CANZONCINE - PRODUCE DISEGNI E UTILIZZA PAROLE APPROPRIATE NELLE ATTIVITÀ INTERCULTURALI 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lessico di base su argomenti di vita quotidiana 2. Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. 3. Strutture di comunicazione semplici e quotidiane 4. Uso del dizionario bilingue 5. Regole grammaticali fondamentali 6. Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti, lettere informali 7. Cenni di civiltà e cultura dei paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze...)

CL. PRIME/ SECONDE/ TERZE	CLASSI QUARTE /QUINTE
OB. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. 2. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. 3. Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi accompagnati da supporti visivi o sonori. 4. Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. 6. Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. 7. Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. 8. Riferire semplici informazioni sulla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. 9. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. 10. Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. 11. Scrivere messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc. 12. Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. 13. Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. 14. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.

SEZIONE B	
COMPETENZA MULTILINGUISTICA - INGLESE	
LE PERFORMANCE DELL'ALUNNO/A	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Interagisce verbalmente con i pari su argomenti di diretta esperienza, di routine, di studio. 2. Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze). 3. Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio. 4. Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media, ovvero sa: <ul style="list-style-type: none"> - interpretare - riassumere - inferire - comparare - spiegare 5. Opera confronti linguistici e relativi a elementi culturali tra la lingua materna e le lingue studiate. 	<p>INFANZIA</p> <p>Insieme ci ritroviamo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un mondo di amici - Io e gli altri <p>PRIMARIA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. conversazione in inglese incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, le regole di convivenza 2. corrispondenza via mail o con posta ordinaria, attraverso piattaforma etwinning con coetanei di altri paesi. 3. Produzione di descrizioni, semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in inglese. 4. Recitazione testi in inglese (poesie, teatro, prosa...) anche in contesti pubblici. 5. Ascolto alla TV o con PC e sintesi espositiva di comunicati, notiziari, programmi in inglese 6. Lettura e produzione di fogli di istruzioni, regolamenti, guide turistiche e semplici testi di vario tipo.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
LA CONOSCENZA DEL MONDO / MATEMATICA

SEZIONE A		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE/ABILITÀ SCUOLA INFANZIA	CONTENUTI DISCIPLINARI SCUOLA PRIMARIA
<p>A. Utilizza con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, con riferimento a contesti reali</p> <p>B. Rappresenta, confronta e analizza figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali</p> <p>C. Rileva dati significativi per analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo</p> <p>D. Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici</p>	<p>ANNI 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - RAGGRUPPA OGGETTI IN BASE A 1-2 CRITERI DATI - RICONOSCE LA QUANTITÀ TANTO/POCO <p>ANNI 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - CONFRONTA OGGETTI E QUANTITÀ - CLASSIFICA PER COLORE, FORMA, GRANDEZZA - CONTA FINO A 10 - ESEGUE RITMI DI COLORE E FORMA <p>ANNI 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - RICONOSCE E DENOMINA LE PRINCIPALI FIGURE GEOMETRICHE - CONTA DA 1 A 20 - USA E INTERPRETA SIMBOLI 	<ol style="list-style-type: none"> 1. I numeri: rappresentazioni, operazioni, ordinamento 2. Sistemi di numerazione 3. Operazioni e proprietà 4. Figure geometriche piane 5. Piano e coordinate cartesiani 6. Misure di grandezza 7. Misurazione e rappresentazione in scala 8. Fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi 9. Principali rappresentazioni di un oggetto matematico 10. Tecniche risolutive di un problema 11. Unità di misura diverse 12. Grandezze equivalenti 13. Elementi essenziali di logica 14. Elementi essenziali del linguaggio della probabilità

CL. PRIME/SECONDE/TERZE OB. DI APPRENDIMENTO	CLASSI QUARTE /QUINTE OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Contare a voce e mentalmente oggetti o eventi in senso progressivo e regressivo. 2. Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale; confrontarli ed ordinarli e rappresentarli sulla retta. 3. Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali ed eseguire semplici operazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. 4. Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. 5. 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. 6. Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. 7. Misurare grandezze (lunghezze, tempi, ecc ...) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.). 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Leggere, scrivere, confrontare numeri interi e decimali, positivi e negativi. 9. Eseguire le quattro operazioni, ricorrendo al calcolo mentale o scritto. 10. Individuare multipli e divisori di un numero. 11. Comprendere il concetto di frazione, operare con le frazioni e riconoscere le diverse tipologie di frazioni. 12. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi. 13. Conoscere i diversi sistemi di notazione numerica antichi e moderni. 14. Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie. 15. Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). 16. Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. 17. Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. 18. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. 19. Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. 20. Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). 21. Determinare il perimetro di poligoni utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. 22. Determinare l'area di poligoni utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. 23. Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.). 24. Costruire e smontare figure geometriche solide trasformando oggetti bidimensionali in tridimensionali e viceversa. 25. Rappresentare relazioni e dati e ricavare informazioni da tabelle relative ad indagini statistiche. 26. Comprendere i concetti di frequenza, di moda e di media aritmetica. 27. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. 28. Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, pesi, capacità, tempo, euro per effettuare misure e stime. 29. Operare con le equivalenze. 30. Comprendere il concetto di probabilità. 31. Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
LA CONOSCENZA DEL MONDO / SCIENZE E TECNOLOGIA

SEZIONE A		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE/ABILITÀ SCUOLA INFANZIA	CONTENUTI DISCIPLINARI SCUOLA PRIMARIA
<p>A. Osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.</p> <p>B. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico e osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p> <p>C. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>D. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</p> <p>E. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>F. Riconosce le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.</p> <p>G. Utilizza il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.</p> <p>H. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento e ha cura della sua salute.</p>	<p>ANNI 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - OSSERVA I CAMBIAMENTI DELLA NATURA - OSSERVA I FENOMENI ATMOSFERICI - UTILIZZA STRUMENTI TECNOLOGICI PER GIOCARE - SCOPRE CON I SENSI LE PROPRIETÀ DELLE COSE - ESPLORA L'AMBIENTE <p>ANNI 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - RICONOSCE LE CARATTERISTICHE STAGIONALI E I SIMBOLI ATMOSFERICI - OSSERVA LA REALTÀ CHE LO CIRCONDA, PONE DOMANDE, RACCOGLIE DATI <p>ANNI 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - SCOPRE LE CARATTERISTICHE FISICHE DI UN OGGETTO - RICONOSCE LE TRASFORMAZIONI DELLA NATURA NELLE STAGIONI - RICOSTRUISCE FATTI ATTRAVERSO L'DOCUMENTAZIONE MULTIMEDIALE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. I fenomeni della vita legati al cibo, al calore, ai liquidi, alle forze, al movimento. 2. Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti); passaggi di stato della materia. 3. I fenomeni atmosferici. 4. Proprietà degli oggetti e dei materiali. 5. La rilevazione dei dati e loro classificazione. 6. Viventi e non viventi. 7. Classificazioni dei viventi. 8. Organi dei viventi e loro funzioni. 9. Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente. 10. Ecosistemi e catene alimentari 11. Il funzionamento del proprio corpo (fame, sete, movimento, dolore, freddo e caldo, ecc.) 12. Le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo.

CLASSI PRIME/ SECONDE/ TERZE	CLASSI QUARTE /QUINTE
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici; analizzare qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. 2. Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. 3. Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando semine in terrari ed orti. 4. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. 5. Osservare con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque. 6. Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. 7. Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. 9. Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. 10. Osservare a occhio nudo, o con appropriati strumenti, una porzione di ambiente vicino individuando gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. 11. Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti. 12. Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente. 13. Comprendere il funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. 14. Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. 15. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. 16. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.

SEZIONE B

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA – LA CONOSCENZA DEL MONDO/SCIENZE E TECNOLOGIA

LE PERFORMANCE DELL'ALUNNO/A	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ol style="list-style-type: none">1. Si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni.2. Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.3. Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.4. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale e le situazioni reali.5. Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni, ovvero sa:<ul style="list-style-type: none">- differenziare- attribuire- organizzare- applicare6. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi, valutando le informazioni.7. Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.8. Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza, si orienta con valutazioni di probabilità.9. Usare il coding per realizzare un algoritmo e formalizzare un problema, ovvero sa:<ul style="list-style-type: none">- generare,- pianificare- produrre	<p style="text-align: center;">INFANZIA</p> <p>I numeri intorno a me</p> <ul style="list-style-type: none">- concetti topologici- le forme- educazione stradale <p>La natura intorno a me</p> <ul style="list-style-type: none">- le stagioni- il tempo- l'ambiente <p style="text-align: center;">PRIMARIA</p> <p>MATEMATICA</p> <ol style="list-style-type: none">1. Esecuzione di calcoli, stime, approssimazioni applicati ad eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali.2. Rappresentazione di situazioni reali e procedure con diagrammi di flusso, tabelle, grafici.3. Le riduzioni in scala4. I dati statistici5. Il problem solving6. Ricercare e pianificare strategie per risolvere problemi (pensiero computazionale) <p>SCIENZE E TECNOLOGIA</p> <ol style="list-style-type: none">1. Concetti di energia che riguardano le questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabile e non; uso delle risorse energetiche), ma anche le questioni di igiene ed educazione alla salute (cibi ed alimentazione).2. Ecologia ed ambiente.3. Osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare rischi di natura fisica, chimica, biologica. Inquinamento dell'acqua, del mare e della terra.4. Presenza di bioindicatori nel proprio ambiente di vita e valutazioni pertinenti sullo stato di salute dell'ecosistema.5. Classificazione di piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuando le regole che governano la classificazione, come ad esempio l'appartenenza di un animale a un raggruppamento.6. La biodiversità, l'adattamento degli organismi all'ambiente dal punto di vista morfologico, delle caratteristiche e dei modi di vivere.7. Costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali ...8. Utilizzo di strumenti di uso comune domestico o scolastico.9. Protocolli di istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale.10. Riconoscimenti per valutare i rischi presenti nell'ambiente; istruzioni preventive e misure correttive di tipo organizzativo, comportamentale e strutturale.11. La segnaletica per le emergenze.12. Uso di strumenti di laboratorio e tecnologici semplici e sicuri.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
IL SÉ E L'ALTRO - CITTADINANZA E COSTITUZIONE – EDUCAZIONE CIVICA

SEZIONE A		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE/ABILITÀ SCUOLA INFANZIA	CONTENUTI DISCIPL. SCUOLA PRIMARIA
<p>A) SVILUPPO SOSTENIBILE: EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL TERRITORIO</p> <p>A1. Assume comportamenti positivi che rispondono efficacemente alle richieste e alle sfide della vita quotidiana</p> <p>A2. Comprende l'importanza del patrimonio ambientale, artistico e culturale come bene comune da difendere e rispettare.</p> <p>A3. Organizza il proprio apprendimento mediante una gestione efficace delle informazioni.</p> <p>A4. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.</p> <p>A5. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p> <p>A6. Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale del loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.</p> <p>B) CITTADINANZA DIGITALE: USO CONSAPEVOLE E RESPONSABILE DEI MEZZI DI COMUNICAZIONE VIRTUALE</p> <p>B1. Usa il computer per reperire, valutare, conservare e produrre informazioni.</p> <p>B2. È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.</p> <p>B3. È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p> <p>B4. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy, tutelando se stesso e il bene collettivo.</p> <p>B5. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p> <p>C) COSTITUZIONE: DIRITTO (NAZIONALE ED INTERNAZIONALE), LEGALITÀ, SOLIDARIETÀ</p> <p>C1. Ha consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>C2. Comprende il significato della vita che lo circonda e riflette sul senso e sulle conseguenze delle sue azioni.</p> <p>C3. Assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.</p> <p>C4. Riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini, a livello locale e nazionale.</p> <p>C5. È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</p> <p>C6. Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.</p>	<p>ANNI 3</p> <p>A) INTERAGISCE CON LE COSE, L'AMBIENTE E LE PERSONE, PERCEPENDO LE REAZIONI ED I CAMBIAMENTI.</p> <p>B) RICONOSCE E DISTINGUE STRUMENTI TECNOLOGICI DI RICERCA SEMPLICE O DI GIOCO.</p> <p>C) SI RELAZIONA POSITIVAMENTE CON GLI ADULTI E I PARI.</p> <p>C) CONDIVIDE SERENAMENTE LA RELAZIONE NEL GRUPPO-SEZIONE.</p> <p>ANNI 4</p> <p>A) INTERAGISCE CON LE COSE, L'AMBIENTE E LE PERSONE, PERCEPENDO LE REAZIONI ED I CAMBIAMENTI.</p> <p>A) RILEVA LE CARATTERISTICHE DI OGGETTI, ESSERI VIVENTI, SITUAZIONI, FORMULA IPOTESI E RICERCA SOLUZIONI A SITUAZIONI DI VITA QUOTIDIANA.</p> <p>B) INIZIA A USARE LO STRUMENTO TECNOLOGICO (MOUSE, TASTIERA, TOUCH).</p> <p>C) SI RELAZIONA POSITIVAMENTE CON GLI ADULTI E I PARI.</p> <p>C) CONDIVIDE SERENAMENTE LA RELAZIONE NEL GRUPPO-SEZIONE.</p> <p>ANNI 5</p> <p>A) INTERAGISCE CON LE COSE, L'AMBIENTE E LE PERSONE, PERCEPENDO LE REAZIONI ED I CAMBIAMENTI.</p> <p>A) RILEVA LE CARATTERISTICHE DI OGGETTI, ESSERI VIVENTI, SITUAZIONI, FORMULA IPOTESI E RICERCA SOLUZIONI A SITUAZIONI PROBLEMATICHE DI VITA QUOTIDIANA.</p> <p>A) METTE IN ATTO COMPORTAMENTI DI TUTELA AMBIENTALE QUALI RACCOLTA DIFFERENZIATA, RICICLAGGIO, RISPETTO DEGLI ANIMALI.</p> <p>B) INIZIA A USARE LO STRUMENTO TECNOLOGICO (MOUSE, TASTIERA, TOUCH).</p> <p>B) GIOCA CON LE TECNOLOGIE PER ABBINARE, SCEGLIERE, RICERCARE CREARE. COMUNICA E CONDIVIDE, CON ADULTI E COETANEI, LA PROPRIA ESPERIENZA MENTRE GIOCA.</p> <p>B) IMPARA A CONDIVIDERE IL GIOCO. RACCONTA CIÒ CHE VEDE SUGLI SCHERMI.</p> <p>C) RISPETTA IL PROPRIO TURNO E DÀ IL PROPRIO CONTRIBUTO.</p> <p>C) SI RELAZIONA POSITIVAMENTE CON GLI ADULTI E I PARI.</p> <p>C) CONDIVIDE SERENAMENTE LA RELAZIONE NEL GRUPPO-SEZIONE.</p> <p>C) RICONOSCE I COMPORTAMENTI IDONEI NELLA CONDIVISIONE DI SPAZI COMUNI</p>	<p>A1. Igiene e alimentazione.</p> <p>A2. Le perdite e gli sprechi alimentari.</p> <p>A3. Il rispetto dell'ambiente e la raccolta differenziata.</p> <p>A4. La tutela degli animali.</p> <p>A5. Il rispetto per i beni comuni.</p> <p>A6. Il futuro dell'agricoltura sostenibile.</p> <p>A7. Iniziative ambientaliste.</p> <p>A8. I beni pubblici.</p> <p>A9. Il patrimonio mondiale dell'umanità.</p> <p>A10. Piano di evacuazione</p> <p>B1. Giochi online.</p> <p>B2. Coding.</p> <p>B3. Uso di app funzionali allo studio.</p> <p>B4. Cyberbullismo.</p> <p>B5. Insidie del mondo digitale e segnalazione alla polizia postale.</p> <p>B6. Uso di piattaforme e learning.</p> <p>B7. Ricerchesul web.</p> <p>B8. Fake/ non fake.</p> <p>C1. Costruzione del senso di legalità e sviluppo dell'etica della responsabilità.</p> <p>C2. Conoscenza della Costituzione della Repubblica italiana: procedure, compiti, ruoli e potere.</p> <p>C3. Le organizzazioni nazionali ed internazionali.</p> <p>C4. Diritti dell'infanzia.</p> <p>C5. Diritti dell'uomo e del cittadino.</p> <p>C6. Pari opportunità.</p> <p>C7. Società <i>onlus</i>.</p> <p>C8. Razzismo.</p>

CLASSI PRIME/ SECONDE/ TERZE	CLASSI QUARTE /QUINTE
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apprezzare la natura e contribuire alla definizione di regole per il suo rispetto. 2. Prendere gradualmente coscienza che le risorse del pianeta Terra sono preziose e vanno utilizzate con responsabilità. 3. Assumere comportamenti di rispetto e di tutela di beni pubblici, artistici e ambientali. 4. Conoscere le principali parti del computer 5. Utilizzare semplici programmi 6. Usare in modo guidato giochi didattici on line 7. Avviare al pensiero computazionale 8. Rispettare consapevolmente le regole del convivere concordate. 9. Sentirsi parte integrante del gruppo classe 10. Prendere consapevolezza dell'importanza di curare l'igiene personale per la propria salute e per i rapporti sociali. 11. Conoscere se stessi e gli altri per realizzare relazioni interpersonali positive e soddisfacenti 12. Partecipare con impegno e collaborare con gli altri per migliorare il contesto scolastico. 13. Acquisire consapevolezza che le difficoltà possono essere risolte attraverso una stretta collaborazione tra le persone. 14. Prendere gradualmente coscienza che tutte le persone hanno pari dignità sociale senza discriminazione di genere. 15. Mettere in atto comportamenti responsabili quale utente della strada. 16. Cogliere l'importanza della Convenzione internazionale dei diritti dell'infanzia. 	<ol style="list-style-type: none"> 17. Esplorare gli ambienti circostanti e attuare forme di rispetto. 18. Praticare forme di utilizzo e riciclaggio dei materiali. 19. Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi d'acqua e di energia, forme di inquinamento. 20. Apprendere comportamenti attenti all'utilizzo moderato delle risorse. 21. Individuare ed analizzare un problema ambientale rilevante a livello locale. 22. Conoscere e rispettare i beni artistici e ambientali a partire da quelli presenti nel territorio di appartenenza. 23. Avvalersi in modo corretto e costruttivo dei servizi del territorio. 24. Acquisire informazioni e competenze utili per un uso consapevole dei mezzi di comunicazione digitale. 25. Conoscere rischi ed insidie che il mondo digitale comporta. 26. Ricercare ed organizzare le informazioni digitali, in funzione di uno scopo. 27. Creare semplici contenuti multimediali. 28. Interpretare la realtà con spirito critico e capacità di giudizio. 29. Prendere consapevolezza che la Costituzione è un bene comune. 30. Saper riconoscere, nelle esperienze di vita quotidiana, la presenza o l'assenza dei valori fondamentali della Costituzione intesi sia come diritti sia come doveri 31. Acquisire consapevolezza di essere titolare di diritti e soggetto a doveri. 32. Mostrare attenzione alle diverse culture e valorizzare aspetti peculiari. 33. Identificare fatti e situazioni in cui viene offesa la dignità della persona e dei popoli.. 34. Riconoscere, anche in fatti di cronaca e in articoli di giornale, episodi significativi di violazione dei diritti. 35. Impegnarsi personalmente in iniziative di solidarietà 36. Conoscere le principali norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti. 37. Essere consapevoli del problema alimentare nel mondo e contribuire, nei propri limiti personali, ad affrontarlo e risolverlo con opportune iniziative ed adeguati comportamenti.

SEZIONE B

COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA – IL SÉE L'ALTRO/EDUCAZIONE CIVICA

LE PERFORMANCE DELL'ALUNNO/A	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppa il senso dell'identità personale. 2. Percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. 3. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. 4. Analizza le proprie capacità nella vita scolastica riconoscendone i punti di debolezza e i punti di forza, e sa gestirli, ovvero sa: <ul style="list-style-type: none"> - differenziare - organizzare - attribuire 5. È consapevole dei propri comportamenti. 6. Si confronta con gli altri in modo costruttivo. 7. Raggiunge una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. 8. Inizia ad organizzare il proprio apprendimento utilizzando le informazioni ricevute, anche in funzione dei tempi disponibili. 9. Acquisisce un personale metodo di studio. 10. Elabora e realizzare semplici prodotti di genere diverso utilizzando le conoscenze apprese. 11. Si confronta e collabora con gli altri nelle attività di gruppo e nelle discussioni, apportando il proprio contributo nel rispetto dei diritti di tutti. 12. Rispetta le regole condivise in varie situazioni. 13. Assolve gli obblighi scolastici con responsabilità. 14. Assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria 15. Analizza informazioni da immagini e testi scritti di contenuto vario ricavate anche dalle più comuni tecnologie della comunicazione. 16. Acquisisce gli strumenti di pensiero necessari per apprendere e selezionare le informazioni. 17. Riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini, a livello locale e nazionale. 	<p>INFANZIA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rappresentazioni grafiche sulle principali norme igieniche soprattutto in periodo di pandemia 2. Semplici indagini sull'alimentazione. 3. Conoscenza dell'ambiente circostante attraverso semplici esplorazioni e successive rappresentazione. 4. Le regole previste dal piano di evacuazione <p>PRIMARIA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rappresentazioni grafiche sulle principali norme igieniche soprattutto in periodo di pandemia. 2. Semplici indagini sull'alimentazione. 3. Conoscenza dell'ambiente circostante attraverso semplici esplorazioni, raccolta e tabulazione dati. 4. Realizzazione di un semplice regolamento per la fruizione dell'ambiente scolastico in periodo di pandemia. 5. La raccolta differenziata di semplici materiali per realizzare manufatti creativi precedentemente progettati. 6. Ricerche e realizzazione di prodotti multimediali sugli ambienti protetti e sugli animali presenti nel territorio di appartenenza. 7. Sviluppo dell'agricoltura sostenibile. 8. Partecipazione ad iniziative ambientaliste. 9. Semplici prodotti multimediali per promuovere il nostro territorio. 10. Rappresentare le regole previste dal piano di evacuazione. 11. Attività di coding unplugged 12. Ricerche e produzione di materiali multimediali e non, su bullismo e cyberbullismo, razzismo, violazione dei diritti, pari opportunità. 13. Rappresentazione dei principali principi della Costituzione della Repubblica italiana.

**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
IMMAGINI, SUONI E COLORI - ARTE E IMMAGINE - MUSICA**

SEZIONE A		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE/ABILITÀ SCUOLA INFANZIA	CONTENUTI DISCIPLINARI SCUOLA PRIMARIA
<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>A. Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e per rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, audiovisivi e multimediali).</p> <p>B. Osserva, esplora, descrive e legge immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria</p> <p>C. Padroneggia gli strumenti necessari all'utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).</p> <p>MUSICA</p> <p>A. Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <p>B. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.</p> <p>C. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti.</p> <p>D. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, compresi quelli della tecnologia informatica.</p> <p>E. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</p>	<p>ANNI 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - CAPISCE IL SIGNIFICATO CONVENZIONALE DI SEMPLICI GESTI. - INIZIA A IMITARE PERSONE, ANIMALI E COSE. - UTILIZZA LA MIMICA DEL VOLTO E DEL CORPO PER COMUNICARE. - È CAPACE DI PRODURRE SCARABOCCHI O SEMPLICI SCHEMI. - DISEGNA ALL'INTERNO DEL FOGLIO. - ESPLORA E MANIPOLA I COLORI. - MALGAMA, IMPASTA, MANIPOLA. - CONOSCE L'USO DI ALCUNI MEZZI TECNICI E STRUMENTI DI USO QUOTIDIANO. - INIZIA AD ASCOLTARE SUONI E MUSICHE DI VARIO GENERE. - RIPRODUCE SEMPLICI SUONI. - PARTECIPA ATTIVAMENTE A ESECUZIONI COLLETTIVE. - SEGUE LA SCANSIONE RITMICA CON IL BATTITO DELLE MANI. <p>ANNI 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - LEGGE I GESTI E IL VOLTO DELLE PERSONE. - PARTECIPA AL GIOCO SIMBOLICO ASSUMENDO VARI RUOLI. - RAPPRESENTA E MIMA ANIMALI, PERSONE, COSE. - SI ESPRIME CON SPONTANEITÀ ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO DEL CORPO. - PRODUCE SCHEMI PIÙ COMPLESSI. - COMPIE ESPERIENZE DI ESPLORAZIONE CROMATICA. - AMALGAMA, IMPASTA E MANIPOLA I VARI MATERIALI DANDO UN SIGNIFICATO AL PRODOTTO. - OSSERVA E DESCRIVE IMMAGINI. - SEGUE E PARTECIPA A PICCOLI SPETTACOLI. - RICONOSCE SUONI E RUMORI PROVENIENTI DA UNA FONTE. - PARTECIPA ATTIVAMENTE A ESECUZIONI COLLETTIVE. - SEGUE E RIPRODUCE UNA SCANSIONE RITMICA. <p>ANNI 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - COMUNICA, ESPRIME EMOZIONI E RACCONTA ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO E LA DRAMMATIZZAZIONE - COMPIE ACCOSTAMENTI CROMATICI - COLORA IN MODO REALISTICO ED ESPRIME ATTRAVERSO IL COLORE LA PROPRIA CREATIVITÀ - RIELABORA UN'IMMAGINE - UTILIZZA MEZZI TECNICI E STRUMENTI DI USO QUOTIDIANO E NE INTUISCE IL FUNZIONAMENTO. - ASCOLTA E SVILUPPA INTERESSE PER I VARI STILI MUSICALI - RICONOSCE LA PROVENIENZA DEL SUONO - PARTECIPA ATTIVAMENTE A ESECUZIONI COLLETTIVE - RIPRODUCE SCANSIONI RITMICHE 	<p>ARTE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Osservazione ed analisi di immagini 2. I colori primari e secondari. 3. Uso dei materiali plastici (argilla, plastilina, pasta sale, cartapesta...). 4. Uso appropriato di diverse tecniche grafico-pittoriche e plastiche. 5. Ritaglio e coloritura di immagini rispettando i confini. 6. Manufatti con materiali vari in occasione delle festività. 7. Rappresentazioni di vario genere con tecniche e strumenti diversi. 8. Figura e sfondo. 9. Il linguaggio del fumetto (segni, simboli, immagini, onomatopoeie, nuvolette e grafemi). Illustrazione di storie fantastiche e/o di esperienze. 10. Lettura globale ed analitica di immagini. 11. I principali monumenti e beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio. 12. L'opera d'arte veicolo di emozioni e riflessioni. 13. Giochi percettivi. 14. Descrizioni di paesaggi, situazioni e immagini varie, anche pubblicitarie. 15. Il linguaggio cinematografico. 16. Il disegno con elementi naturali. <p>MUSICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gli aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. 2. Gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).

CLASSI PRIME/ SECONDE/ TERZE	CLASSI QUARTE /QUINTE
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>ARTE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni. 2. Rappresentare e comunicare la realtà percepita. 3. Sperimentare strumenti e tecniche diversi per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici. 4. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. 5. Guardare e osservare con consapevolezza una immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. 6. Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio), individuando il loro significato espressivo. 7. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo, le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. 8. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio i principali monumenti storici e artistici. <p>MUSICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare voce e strumenti in modo creativo e consapevole, ampliando le proprie capacità di invenzione sonoro-musicale. 2. Produrre e creare eventi musicali relativi a differenti contesti di vita quotidiana. 3. Riconoscere la differenza tra velocità e durata, lento - veloce, accelerando rallentando. 4. Distinguere forte - debole, crescendo - diminuendo 5. Distinguere e riconoscere alcune famiglie di strumenti musicali a percussione. 6. Cogliere i valori espressivi di musiche ascoltate traducendole in azione grafico-pittoriche, motorie. 	<p>ARTE</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Elaborare produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni e per rappresentare la realtà percepita. 10. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. 11. Sperimentare strumenti e tecniche diverse. 12. Riconoscere gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo. 13. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici. 14. Osservare immagini e oggetti descrivendone gli elementi formali. 15. Individuare in un'opera d'arte o artigianale gli elementi essenziali. 16. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio i principali monumenti storici ed artistici. <p>MUSICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicali. 8. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. 9. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. 10. Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 11. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, tempi e luoghi diversi.

SEZIONE B

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IMMAGINI, SUONI E COLORI/ MUSICA - ARTE E IMMAGINE

LE PERFORMANCE DELL'ALUNNO/A	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio musicale per produrre semplici composizioni ritmate, ovvero sa: <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere la valenza narrativa dell'intensità dei suoni e il concetto di dinamica - riconoscere la funzione descrittivo-evocativa della durata dei suoni, l'andamento ritmico in un brano musicale, gli elementi timbrici in un brano musicale - sperimentare l'altezza dei suoni con l'uso di metallofoni, xilofoni, ecc. 2. Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche materiali e strumenti grafico-espressivi, pittorici e plastici, audiovisivi e multimediali. 3. Osserva, esplora, descrive e legge immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti ...) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati ...). 4. Disegna spontaneamente esprimendo sensazioni ed emozioni; disegna esprimendo descrizioni. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali e esecuzioni corali durante gli eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni...). 2. Ascolto di brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confronto di generi musicali diversi. 3. Costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali, utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica. 4. Allestimento di schedari, semplici guide e itinerari. 5. Ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio. 6. Rappresentazione di un periodo della storia attraverso foto e filmati, commentati dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti. 7. Drammatizzazioni con l'utilizzo di linguaggi diversi. 8. Allestimento di mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.

COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE
IL CORPO E IL MOVIMENTO / EDUCAZIONE FISICA

SEZIONE A		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE/ABILITÀ SCUOLA INFANZIA	CONTENUTI DISCIPL. SCUOLA PRIMARIA
<p>A. Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</p> <p>B. Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere la responsabilità delle proprie azioni per il bene comune.</p> <p>C. Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.</p> <p>D. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>ANNI 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - INIZIA AD AVERE COSCIENZA DEL PROPRIO CORPO IN RAPPORTO ALL'AMBIENTE CIRCOSTANTE - INIZIA A CONOSCERE SEMPLICI REGOLE DI CONVIVENZA - INIZIA A PRENDERE PADRONANZA DELLO SPAZIO - COMPIE LE PRIME AZIONI RELATIVE ALLE ATTIVITÀ IGIENICO-PRATICHE - SPERIMENTA LE PROPRIE CAPACITÀ MOTORIE - CONTROLLA GLI SCHEMI MOTORI DI BASE - SPERIMENTA LE RELAZIONI SPAZIALI - INIZIA A CONDIVIDERE CON I COMPAGNI LE MEDESIME REGOLE DI GIOCO - INIZIA AD AVER CURA DELLE PROPRIE COSE - INIZIA A UTILIZZARE CORRETTAMENTE IL MATERIALE A DISPOSIZIONE - INDICA E DENOMINA I COLORI FONDAMENTALI - DENOMINA LE PARTI DEL CORPO SU DI SÉ - RAPPRESENTA GRAFICAMENTE LA FIGURA UMANA CON TESTA ED ARTI <p>ANNI 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - È COSCIENTE DEL PROPRIO CORPO IN RAPPORTO ALL'AMBIENTE CIRCOSTANTE - SI MUOVE AUTONOMAMENTE NELLO SPAZIO - GESTISCE AUTONOMAMENTE LE ATTIVITÀ IGIENICO/PRATICHE - È IN GRADO DI UTILIZZARE LE PROPRIE CAPACITÀ MOTORIE - CONSOLIDA LE PRINCIPALI RELAZIONI SPAZIALI - SI PRENDE CURA DELLE PROPRIE COSE-UTILIZZA CORRETTAMENTE IL MATERIALE - MANIPOLA I MATERIALI E OSSERVA LE TRASFORMAZIONI - DISCRIMINA I PRINCIPALI CONTRASTI SENSO/PERCETTIVI - RICOMPONE LA FIGURA UMANA SCOMPOSTA IN PARTI - SCOPRE E RICONOSCE LE POSIZIONI FONDAMENTALI CHE IL CORPO PUÒ ASSUMERE IN MOVIMENTO - RAPPRESENTA GRAFICAMENTE LA FIGURA UMANA <p>ANNI 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - SI MUOVE CON SICUREZZA NELL'AMBIENTE CIRCOSTANTE - ESEGUE GIOCHI CHE RICHIEDONO IL RISPETTO DELLE REGOLE - GESTISCE AUTONOMAMENTE LE ATTIVITÀ IGIENICO/PRATICHE - È COSCIENTE DELLA PROPRIA IDENTITÀ SESSUALE - UTILIZZA E COORDINA LE PROPRIE CAPACITÀ MOTORIE - DISTINGUE LE RELAZIONI SPAZIALI - REALIZZA UN PROGETTO O UNA COSTRUZIONE COMUNE - RISPETTA E UTILIZZA IN MODO ADEGUATO I MATERIALI - AFFINA LA COORDINAZIONE OCULO/MANUALE E LA MOTRICITÀ FINE - SA DESCRIVERE LE CARATTERISTICHE PERCETTIVE DI UN OGGETTO - SI MUOVE SEGUENDO UN RITMO - CONOSCE E DENOMINA LE PRINCIPALI PARTI DEL CORPO - DISEGNA LA FIGURA UMANA IN MODO COMPLETO 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia. 2. Regole fondamentali di alcune discipline sportive. 3. Traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie per organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri. 4. I comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 5. Il giusto rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. 6. Conoscere e applicare le modalità esecutive di gioco-sport.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

TUTTE LE CLASSI

1. Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie e organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri.
2. Utilizzare, in forma originale e creativa, modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, trasmettendo anche contenuti emozionali.
3. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
4. Conoscere e applicare le modalità esecutive di *gioco-sport*.
5. Saper utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
6. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
7. Rispettare le regole nella competizione sportiva accettando la sconfitta e vivendo la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti.
8. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.
9. Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.
10. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.

SEZIONE B

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
IL CORPO E IL MOVIMENTO / EDUCAZIONE FISICA

LE PERFORMANCE DELL'ALUNNO/A	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Coordina tra loro gli schemi motori di base con autocontrollo. 2. Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante. 3. Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni. 4. Accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità. 5. Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle drammatizzazioni. 6. Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia; segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui 	<ol style="list-style-type: none"> 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.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
STORIA

SEZIONE A

COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE/ABILITÀ SCUOLA INFANZIA	CONTENUTI DISCIPLINARI SCUOLA PRIMARIA
<p>A. Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del proprio paese, delle civiltà.</p> <p>B. Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia nel paesaggio, nelle società.</p> <p>C. Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli</p>	<p>ANNI 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - DISCRIMINA IL GIORNO E LA NOTTE - DISCRIMINA IL CONCETTO DI PRIMA E DOPO NELLE ATTIVITÀ PRATICHE - OSSERVA I CAMBIAMENTI DELLA NATURA <p>ANNI 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - RICONOSCE LE SCANSIONI DELLA GIORNATA - DISCRIMINA ADESSO, PRIMA, DOPO - RIORDINA STORIE IN SEQUENZE - RICONOSCE LE CARATTERISTICHE STAGIONALI E I SIMBOLI ATMOSFERICI - OSSERVA LA REALTÀ CHE LO CIRCONDA, PONE DOMANDE, RACCOGLIE DATI. <p>ANNI 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - UTILIZZA I CONCETTI DI PRIMA, ADESSO, DOPO ... - ESEGUE UN LAVORO RISPETTANDONE LA SEQUENZA - RIORDINA STORIE IN SEQUENZA - RICONOSCE LE TRASFORMAZIONI DELLA NATURA NELLE STAGIONI - RICOSTRUISCE FATTI ATTRAVERSO LA DOCUMENTAZIONE MULTIMEDIALE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, 2. periodizzazione 3. Fatti ed eventi; eventi cesura 4. Linee del tempo 5. Storia locale; usi e costumi della tradizione locale 6. Strutture delle civiltà: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose... 7. Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella preistoria e nella storia antica 8. Fonti storiche e loro reperimento.

CL. PRIME/ SECONDE/ TERZE	CLASSI QUARTE /QUINTE
OB. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ricostruire informazioni storiche utilizzando fonti di diversa natura. 2. Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. 3. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...). 4. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. 5. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. 7. Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. 8. Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. 9. Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. 10. Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo / dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. 11. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. 12. Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. 13. Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso cartacei e digitali. 14. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. 15. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.

SEZIONE B

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
STORIA

LE PERFORMANCE DELL'ALUNNO/A	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali. 2. Utilizza le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle). 3. Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo. 4. Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici. 5. Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità /discontinuità /similitudine/somiglianza o di diversità. 6. Collega fatti d'attualità a eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Studio di testi storici in formato cartaceo e digitale. 2. Le linee del tempo diacroniche e sincroniche rispetto alle civiltà, ai fatti e agli eventi studiati. 3. Confronti fra opinioni e culture diverse. 4. Aspetti e processi fondamentali della storia antica, medievale, moderna. 5. La nascita della Repubblica italiana anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. 6. Aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e possibile confronto con i fenomeni storici studiati. 7. Le fonti storiografiche. 8. La ricerca sul web e nella biblioteca. 9. Costruzione di plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali scenari relativi alle civiltà studiate. 10. Lo studio di caso storico e il gioco dei ruoli. 11. Reperimento nell'ambiente di vita di reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato per farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni. 12. Ricostruzione di manufatti scientifici e tecnologici del passato.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
GEOGRAFIA

SEZIONE A		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE/ABILITÀ SCUOLA INFANZIA	CONTENUTI DISCIPLINARI SCUOLA PRIMARIA
<p>A. Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.</p> <p>B. Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale ed antropico</p> <p>C. Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni.</p> <p>D. Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato</p>	<p>ANNI 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - SCOPRE CON I SENSI LE PROPRIETÀ DELLE COSE - ESPLORA L'AMBIENTE - RICONOSCE NELL'ATTIVITÀ MOTORIA LE PRINCIPALI RELAZIONI TOPOLOGICHE <p>ANNI 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - LOCALIZZA SE STESSO, PERSONE, COSE NELLO SPAZIO - RICONOSCE I PRINCIPALI CONCETTI SPAZIALI <p>ANNI 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - EFFETTUA, DESCRIVE E RAPPRESENTA PERCORSI MOTORI - RICONOSCE I CONCETTI TOPOLOGICI PIÙ COMPLESSI - COLLOCA OGGETTI E SIMBOLI NELLO SPAZIO. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione ingrandimento 2. Piante, mappe, carte 3. Elementi di orientamento 4. Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio) 5. Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del paese e loro usi; cenni su clima, territorio e influssi umani

CLASSI PRIME/ SECONDE/ TERZE	CLASSI QUARTE /QUINTE
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). 2. Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. 3. Conoscere gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano i principali paesaggi. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Orientarsi nello spazio fisico utilizzando punti di riferimento o strumenti convenzionali e non. 5. Leggere ed interpretare carte e mappe di vario tipo. 6. Orientarsi nello spazio codificato, utilizzando i punti cardinali. 7. Localizzare sulla carta geografica, sul planisfero e sul globo regioni, stati, continenti, mari e oceani. 8. Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. 9. Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. 10. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.

SEZIONE B	
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE GEOGRAFIA	
LE PERFORMANCE DELL'ALUNNO/A	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche, utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi. 2. Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. 3. Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura. 4. Distingue nei paesaggi italiani, europei e mondiali, gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali; ricerca informazioni e fa confronti anche utilizzando strumenti tecnologici. 5. Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo, e ne valuta gli effetti delle azioni dell'uomo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lettura di mappe e carte relative al proprio ambiente di vita; informazioni da collegare all'esperienza; confronto di informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente. 2. Confronto di carte fisiche e carte tematiche. Gli insediamenti umani, rapporto tra paesaggio fisico e intervento antropico. 3. Le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (ad esempio: dissesti idrogeologici, costruzioni non a norma ...). 4. Presentazione di un paese o di un territorio anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico ... 5. Realizzazione di semplici guide relative al proprio territorio. 6. Percorsi di orienteering utilizzando carte e strumenti di orientamento.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
RELIGIONE

SEZIONE A		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE/ABILITÀ SCUOLA INFANZIA	CONTENUTI DISCIPLINARI SCUOLA PRIMARIA
<p>A. Acquisisce il linguaggio religioso nelle sue declinazioni verbali e non verbali.</p> <p>B. Esprime i valori etici e religiosi nella pratica quotidiana.</p> <p>C. Colloca le differenti conoscenze di religione in un orizzonte di senso che ne esplicita la portata esistenziale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ ACQUISISCE IL LINGUAGGIO RELIGIOSO NELLE SUE DECLINAZIONI VERBALI E NON VERBALI. ○ B. ESPRIME I VALORI ETICI E RELIGIOSI NELLA PRATICA QUOTIDIANA. ○ VALORIZZA LA PROPRIA IDENTITÀ PERSONALE E GLI ALTRI. ○ COMPRENDE E INTERIORIZZA IL MESSAGGIO DI AMORE EVANGELICO. ○ IMPARA A VIVERE L'AMORE E LA PACE DONATECI DA GESÙ ○ INTUISCE CHE GESÙ, ATTRAVERSO LE PARABOLE, RIVELA L' AMORE. ○ INTENDE IL SENSO RELIGIOSO DEL NATALE E DELLA PASQUA A PARTIRE DALLA VITA DELLA CHIESA. ○ RICONOSCE IL VALORE DEL SILENZIO COME "LUOGO" DI INCONTRO CON SÉ STESSI, CON L'ALTRO E CON DIO. ○ RICONOSCE LA FIGURA DI MARIA COME MAMMA DI TUTTI. ○ COMPRENDE CHE IL VOLERSI BENE È UNA CARATTERISTICA DEI CRISTIANI SECONDO L'ESEMPIO DI GESÙ. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le meraviglie del creato in quanto opera di Dio. 2. La bellezza del creato. 3. Le principali feste religiose. 4. La Bibbia, il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi. 5. La comunità della Chiesa cristiana. 6. Il significato dei sacramenti

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
TUTTE LE CLASSI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare espressioni di arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio) per rilevare come la fede sia stata interpretata dagli artisti nel corso dei secoli. 2. Conoscere lo sviluppo del Cristianesimo evidenziando le prospettive del cammino ecumenico. 3. Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e metterli a confronto con quelli di altre confessioni cristiane. 4. Conoscere le origini e lo sviluppo delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. 5. Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalla vita della Chiesa. 6. Riconoscere il valore del silenzio come "luogo" di incontro con sé stessi, con l'altro e con Dio. 7. Confrontare la Bibbia con i testi di altre religioni. 8. Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane.

SEZIONE B	
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
RELIGIONE	
LE PERFORMANCE DELL'ALUNNO/A	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Scopre Dio Creatore e Padre e i momenti principali della vita di Gesù. 2. Esprime stupore per le meraviglie del creato, in quanto opera di Dio. 3. Riconosce i segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente. 5. Sa che la Bibbia è il libro che parla di Dio ed è attento all'ascolto di alcune pagine accessibili di esso. 6. Riconosce la Chiesa come luogo di preghiera. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'accoglienza, il confronto, il dialogo. 2. I valori etico-religiosi.

SEZIONE C
LIVELLI DI PADRONANZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE DAL PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE	LIVELLO
1	COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI	Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	
2	COMPETENZA MULTILINGUISTICA	È in grado di sostenere in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	
3	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	
4	COMPETENZA DIGITALE	Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.	
5	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.	
6	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	
7	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	
8	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.	
		Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	
		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali.	
9	L'alunno/a ha inoltre mostrato significative competenze nello svolgimento di attività scolastiche e/o extrascolastiche, relativamente a:		

* Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente e Allegato Quadro di riferimento europeo 22 maggio 2018

A: livello avanzato	B: livello intermedio	C: livello base	D: livello iniziale
----------------------------	------------------------------	------------------------	----------------------------