



Direzione Didattica II Circolo “Aldo Moro”

Via Magellano 06024 Gubbio (PG)

C.F. 8300239456 – COD. MECC. PGEE03700G tel. 075/ 9273919 Fax 075/075.9222301
www.secondocircologubbio.it - pgee03700g@istruzione.it – pgee03700g@pec.istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA/PRIMARIA

In riferimento alle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione (D.M. 254/2012)

**“Occorre realizzare una Scuola per tutti, una Scuola su misura, adatta alla mentalità dei singoli,
rispondente alle diverse forme delle intelligenze,
in grado di rendere capace l’individuo del maggior rendimento possibile”.**

E. Claparède

Sommario

PREMESSA.....	4
I RIFERIMENTI NORMATIVI.....	5
DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO.....	7
CHE COSA SI INTENDE PER COMPETENZA.....	111
COME PROGETTARE PER COMPETENZE.....	122
METODOLOGIA – TECNICHE – STRATEGIE- PER COSTRUIRE COMPETENZE.....	133
ASSI CULTURALI - CAMPI DI ESPERIENZA – AREE DISCIPLINARI A CONFRONTO.....	144
QUADRO DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E QUADRO DELLE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA.....	155
IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA.....	166
I DISCORSI E LE PAROLE.....	188
LINGUA INGLESE.....	200
IMMAGINI SUONI E COLORI.....	211
IL CORPO E IL MOVIMENTO.....	234
IL SE' E L'ALTRO.....	256
RELIGIONE CATTOLICA.....	290
LA CONOSCENZA DEL MONDO.....	312
COMPETENZA DIGITALE.....	356
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE.....	368
IL CURRICOLO DELLA SCUOLA PRIMARIA.....	402
ITALIANO.....	424
LINGUA INGLESE.....	557
MUSICA.....	591
ARTE E IMMAGINE.....	614
EDUCAZIONE FISICA.....	635
STORIA.....	69
GEOGRAFIA.....	725
RELIGIONE CATTOLICA.....	770
MATEMATICA.....	836
SCIENZE.....	936
TECNOLOGIA.....	1014
COMPETENZA DIGITALE.....	1058
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE.....	112
COMPETENZA IMPRENDITORIALE.....	1186
COMPETENZA DI CITTADINANZA.....	1211

PREMESSA

Procedere alla **ridefinizione del "core curriculum di circolo"** è uno degli **Obiettivi di processo** individuati all'interno dell'Area di processo "Curricolo, progettazione e valutazione" del PDM.

Nel **PDM**, per ogni obiettivo di processo, sono stati definiti i **risultati attesi**. Nel caso della ridefinizione del "core curriculum" di circolo, il risultato atteso è appunto il **"favorire la coerenza e la continuità dei percorsi educativi"**.

Per l'elaborazione del Curricolo Verticale per competenze è stata nominata l'insegnante Simonetta Mosca, quale Funzione Strumentale "CURRICOLO VERTICALE" ed è stata istituita una apposita Commissione composta da:

Scuola Primaria:

- *Martinelli Isabella*
- *Nardelli Rossella*
- *Cardoni Claudia*
- *Pierotti Giuseppe*
- *Segantini Sonia*
- *Saldi Lorella*
- *Menichetti Nadia*
- *Menichetti Raffaella*

Scuola dell'infanzia:

- *Mosca Simonetta (F.S.)*
- *Manola Rossi*

IL CURRICOLO si presenta come il nucleo costitutivo e fondante dell'attività formativa cui la scuola è deputata, poiché rappresenta il quadro di riferimento in cui si realizza la competenza di progettare e programmare il percorso educativo. È la "palestra mentale" in cui tutta la comunità educante si misura con le proprie strategie, i propri successi e i propri limiti; e contemporaneamente il terreno su cui si misura un'istituzione scolastica quando delinea ciò che viene guadagnato in termini di istruzione e di formazione dallo studente, sia dentro che fuori della scuola, sotto la guida di quest'ultima.

Solo poche riflessioni preliminari, che costituiscono il paradigma di riferimento entro cui si è inteso procedere alla definizione del curricolo. Innanzitutto, è importante sottolineare che negli ultimi anni la pluralità delle situazioni formative è aumentata esponenzialmente, facendo perdere alla scuola il monopolio della formazione. Dunque, sui banchi siedono alunni e studenti che, spesso in modo del tutto informale, hanno una buona base di conoscenze e a volte anche di abilità. Quello è il nostro patrimonio in entrata, lo "zoccolo duro" su cui l'intervento formativo crea una trasformazione positiva. Il nodo cruciale già da qualche anno non è quasi mai l'accesso alle informazioni, ma il loro uso **consapevole, intenzionale, critico**.

L'apprendimento diviene quindi significativo se la scuola è in grado di fornire modelli culturali esperti per la produzione di conoscenza, ovvero "campi di significato" in quanto "campi di esperienza", attraverso un metodo inteso come sistema di immagini mentali che presiede alla critica e alla crescita delle conoscenze.

Il nostro curricolo si propone quindi di tracciare un percorso elastico e rinegoziabile, quando dovessero intervenire mutamenti significativi, attraverso cui discenti o docenti determinano i principi e i punti di partenza e i traguardi, attraverso la selezione e definizione di saperi, ma senza prescrivere contenuti di riferimento.

I RIFERIMENTI NORMATIVI

La struttura che fa da cornice al nostro curriculum è stata definita dopo uno studio della seguente normativa:

- **D.P.R. 8 marzo 1999 n. 275** - Regolamento recante norme in materia di **Autonomia delle istituzioni scolastiche** ai sensi dell'art.21, della legge 15 marzo 1999, n.59;

Raccomandazione adottata dal Consiglio dell'Unione Europea il 22/05/2018 sulle **competenze chiave europee per l'apprendimento permanente** *che modifica l'assetto definito della Raccomandazione del Parlamento e del Consiglio nel 2006*. La revisione delle competenze risente dell'evoluzione di una società sempre più dinamica e **complessa** e *soddisfano la necessità di una **crescita inclusiva e sostenibile, di coesione sociale e di ulteriore sviluppo della cultura democratica***". L'obiettivo è quello di dare maggiore importanza al tema della cittadinanza, che **attraversa tutte le discipline, attraverso la valorizzazione dell'educazione delle lingue, del pensiero matematico e computazionale, del digitale, delle arti**.

L'esercizio della cittadinanza attiva necessita di strumenti culturali e di sicure abilità e competenze di base, cui concorrono tutte le discipline.

Esse sono:

- COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
 - COMPETENZA MULTILINGUISTICA
 - COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
 - COMPETENZA DIGITALE
 - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
 - COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
 - COMPETENZA IMPRENDITORIALE
 - COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
- **D.M. n. 139 del 2007 (documento tecnico)** il quale specifica che: "I saperi e le competenze per l'assolvimento dell'obbligo di istruzione sono riferiti ai quattro ASSI CULTURALI:
 1. ASSE DEI LINGUAGGI
 2. ASSE MATEMATICO
 3. ASSE SCIENTIFICO-TECNOLOGICO
 4. ASSE STORICO- SOCIALE

In questo documento normativo, sono inoltre indicate le **OTTO COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA (trasversali)** che ogni individuo deve acquisire al termine della scuola dell'obbligo. Anche queste, sono competenze di cui ogni persona ha bisogno "per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, l'occupazione e che rinforzano il percorso di apprendimento continuo che si prolunga per l'intero arco della vita".

La norma inoltre, prosegue enunciando: *“l’elevamento dell’obbligo di istruzione a 10 anni (da 6 anni a 16 anni) intente favorire il pieno sviluppo della persona:*

1)- nella costruzione del sé; 2) - nelle relazioni con gli altri; 3) - nella una positiva interazione con la realtà naturale e sociale.

LE COMPEENZE CHIAVE DI CITTADINANZA si raggruppano in AMBITI FORMATVI, come di seguito indicato:



- INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 (D.M. n. 254/2012);

DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO

CULTURA, SCUOLA, PERSONA

Nel rispetto e nella valorizzazione dell'autonomia delle istituzioni scolastiche, **le Indicazioni** costituiscono il quadro di riferimento per la progettazione curricolare affidata alle scuole. Sono un testo aperto che la comunità professionale è chiamata ad assumere e contestualizzare elaborando specifiche scelte di tipo didattico ed organizzativo, in relazione alla definizione dei saperi, metodi, organizzazione e valutazione, con particolare attenzione alla continuità del percorso educativo a partire dai tre ai quattordici anni, nell'arco del quale si intrecciano e si fondono i processi cognitivi e quelli relazionali.

INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

Il documento propone alle scuole una rilettura delle Indicazioni Nazionali emanate nel 2012 dando maggiore importanza alle **COMPETENZA DI CITTADINANZA** di cui si propone il rilancio e il rafforzamento. Si fa inoltre riferimento alla **valorizzazione delle lingue, dell'educazione alla sostenibilità, del pensiero matematico, computazionale, del digitale e delle arti.**

Il nostro curriculum è stato costruito tenendo conto delle linee guida qui di seguito riportate.

LA SCUOLA NEL NUOVO SCENARIO – Come già specificato in premessa, gli ambienti in cui la scuola è immersa, sono più ricchi di stimoli culturali, ma anche più contraddittori. Oggi l'apprendimento scolastico è solo una delle tante esperienze di formazione che i bambini e gli adolescenti vivono, e per acquisire competenze specifiche spesso non c'è bisogno dei contesti scolastici. Per questo la scuola ha diversi compiti da svolgere:

- Promuovere la capacità degli studenti di dare senso alla varietà delle loro esperienze, attraverso l'apprendimento ed il saper stare al mondo;
- Promuovere l'interazione tra famiglia e scuola, tra scuola e territorio e tra culture diverse;
- Sviluppare negli studenti un'identità consapevole ed aperta nel riconoscimento reciproco;
- Formare la persona sul piano cognitivo e culturale;
- Offrire occasioni di apprendimento dei saperi, dei linguaggi culturali di base, del linguaggio dei media e della ricerca multidimensionale;
- Favorire l'acquisizione di strumenti di pensiero per apprendere a selezionare le informazioni;
- Promuovere l'elaborazione di metodi e di categorie per intraprendere itinerari personali. –
- Favorire l'autonomia di pensiero.

CENTRALITA' DELLA PERSONA – Le finalità della scuola si definiscono a partire dalla persona che apprende, dalla sua singolarità e complessità, dalle sue aspirazioni, capacità e fragilità, nelle varie fasi di sviluppo e formazione.

PER UNA NUOVA CITTADINANZA – Nel perseguire la duplice linea formativa (**verticale**, in quanto promuove una formazione all’arco dell’intera vita e **orizzontale** in quanto collabora con attori extrascolastici) la scuola si pone determinati obiettivi:

- Insegnare le regole del vivere e del convivere;
- Proporre un’educazione che spinga a compiere scelte autonome e feconde;
- Costruire un’alleanza educativa con i genitori;
- Favorire una stretta connessione di relazioni con il territorio;
- Promuovere rapporti di collaborazione con le comunità di appartenenza, locali e nazionali;
- Fornire gli strumenti per “apprendere ad essere” attraverso la valorizzazione dell’unicità e la singolarità dell’identità culturale di ciascuno.
- Sostenere attivamente l’interazione e l’integrazione di soggetti appartenenti a culture diverse, in una dimensione sempre più interculturale.
- Formare cittadini in grado di partecipare consapevolmente alla costruzione di collettività ampie e composite (nazionale, europea, mondiale).
- Educare alla convivenza attraverso la valorizzazione delle diverse identità e radici culturali di ciascuno. - Educare ad una cittadinanza unitaria e plurale, per formare cittadini Italiani che siano nello stesso tempo cittadini dell’Europa e del Mondo.

PER UN NUOVO UMANESIMO –Tenendo conto che ogni persona ha una responsabilità unica e singolare nei confronti del futuro dell’umanità, la scuola deve educare a questa consapevolezza e a questa responsabilità, al fine di raggiungere tali obiettivi

SCUOLA, COSTITUZIONE, EUROPA – La FINALITA’ GENERALE della scuola è: promuovere lo sviluppo armonico ed integrale della persona e la crescita civile e sociale del Paese, all’interno dei principi costituzionali e della tradizione culturale europea, nella promozione della conoscenza e nel rispetto e valorizzazione delle diversità individuali e nella valorizzazione delle diversità individuali, con il coinvolgimento attivo degli studenti e delle famiglie.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE:

Tale profilo, descrive in forma essenziale, le COMPETENZE riferite:



alle discipline di insegnamento



al pieno esercizio della cittadinanza che, un ragazzo/a deve mostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione.

“Lo studente, attraverso gli apprendimenti (formali) sviluppati a scuola, (non formali) sviluppati mediante altre istituzioni formative, (informali) attraverso lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità; è in grado di iniziare ad affrontare in **autonomia e con responsabilità**, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni”
(cognitive, affettive e relazionali, motorie, etiche valoriali, ecc.)

IL COSEGUIMENTO DELLE COMPETENZE delineate nel **PROFILO** costituisce l’**OBIETTIVO GENERALE** del SISTEMA EDUCATIVO e FORMATIVO ITALIANO

L'ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO

La **costruzione del curricolo verticale** è un processo articolato di ricerca ed innovazione educativa, che pone particolare attenzione alla continuità e all'unitarietà del percorso educativo tra i vari ordini di scuola. Ogni istituzione scolastica predispose il CURRICOLO VERTICALE all'interno del PTOF (piano triennale dell'offerta formativa - L.107/2015) con riferimento:

- **alle finalità,**
- **al Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione**
- **ai traguardi per lo sviluppo delle competenze**
- **agli obiettivi di apprendimento**

Il CURRICOLO favorisce:

- pratiche inclusive e di integrazione
- promuove prevenzione e recupero della dispersione scolastica,
- rende la scuola viva comunità educativa, professionale, di cittadinanza.

Esso si articola attraverso:

- **i campi di esperienza per la Scuola dell'infanzia**
- **le discipline per la scuola primaria e scuola secondaria di primo grado**

CAMPI DI ESPERIENZE

- Introdurre sistemi simbolico-culturali attraverso i campi di esperienza, luoghi del fare e dell'agire del bambino, per favorirne il percorso educativo ed orientarlo nella molteplicità e nella diversità degli stimoli e delle attività, attraverso lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e delle prime esperienze di cittadinanza.

DISCIPLINE E POSSIBILI AREE DISCIPLINARI - Organizzare gli apprendimenti orientandoli verso saperi di tipo disciplinare. - Promuovere la ricerca di connessioni ed interconnessioni trasversali tra diversi saperi disciplinari, per assicurare l'unitarietà dell'insegnamento. - Far interagire e collaborare le discipline, in modo da confrontarsi ed intrecciarsi tra loro evitando frammentazioni. - Utilizzare strumenti e metodi molteplici che contribuiscono a rafforzare trasversalità ed interconnessioni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Vengono fissati i Traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai campi di esperienza e alle discipline:

- al termine della Scuola dell'Infanzia
- al termine della Scuola Primaria

Essi rappresentano **riferimenti ineludibili** per gli insegnanti, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'alunno (sapere, saper fare, saper essere).

Nella scuola del primo ciclo, **i TRAGUARDI**

- costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese
- sono prescrittivi
- impegnano le istituzioni scolastiche affinché ogni alunno possa conseguirli a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – Individuano:

- **campi del sapere**
- **conoscenze, abilità**, ritenuti strategici \implies per raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze.

Essi sono organizzati in nuclei tematici e definiti in relazione a periodi didattici lunghi:

l'intero triennio per la scuola dell'infanzia e l'intero quinquennio per la scuola primaria.

Per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti **nella scuola primaria** gli obiettivi di **italiano, lingua inglese e seconda lingua comunitaria, storia, geografia, matematica, scienze e religione cattolica** sono indicati anche al termine della classe terza.

Inoltre, costituiscono parte integrante del curriculum: **la valutazione** e **la certificazione delle competenze**, di seguito analizzate.

VALUTAZIONE - Predisporre un sistema di valutazione, con preminente funzione formativa, che precede, accompagna e segue i percorsi curricolari ed i processi di apprendimento e che sia di stimolo al miglioramento continuo. - Attivare forme di autovalutazione che introducano modalità riflessive sull'organizzazione dell'offerta educativa e didattica della scuola

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE – La scuola finalizza il curriculum alla maturazione delle competenze attese. Sulla base dei traguardi fissati a livello nazionale spetta alla autonomia didattica delle comunità professionali progettare percorsi per la promozione, la rilevazione, la valutazione delle competenze. Solo a seguito di una regolare osservazione, documentazione e valutazione delle competenze è possibile **la loro certificazione. (D.M n. 3 del 15 febbraio 2015- Adozioni modelli sperimentali certificazione competenze primo ciclo)**

CHE COSA SI INTENDE PER COMPETENZA

Diverse sono le definizioni di COMPETENZA, di seguito se ne riportano alcune.

Per Castaldi, la competenza è *“la capacità di utilizzazione intelligente e creativa delle conoscenze e delle procedure fino a fare di esse come la fonte generativa di altre...”*¹.

Wiggin, sostiene che la competenza è *“Non ciò, che lo studente sa, ma ciò che sa fare con ciò che sa”*².

Giancarlo Cerini, afferma che: *“La competenza si acquisisce con l’esperienza. Il principiante impara in situazioni di apprendimento nel fare insieme agli altri. Quando l’alunno saprà in autonomia utilizzare saperi e abilità anche fuori dalla scuola per risolvere i problemi della vita, vorrà dire che gli insegnanti hanno praticato una didattica per competenze. Avere competenza significa, infatti, utilizzare anche fuori della scuola quei comportamenti colti promossi dalla scuola”*

Comunque, per chiarimenti sul termine di “Competenze” si fa riferimento alla proposta **di Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 7 settembre 2006**.

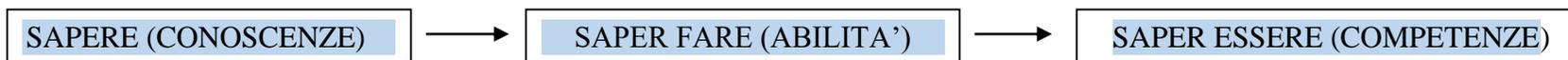
Il Quadro delle Qualifiche e dei Titoli contiene le seguenti definizioni:

“CONOSCENZE”: indicano il risultato dell’assimilazione di informazioni attraverso l’apprendimento. Le conoscenze sono l’insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.

“ABILITA”: indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare *Know-how* per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come *cognitive* (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l’abilità manuale e l’uso di metodi, materiali, strumenti).

“COMPETENZE”: indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termine di responsabilità e autonomia.

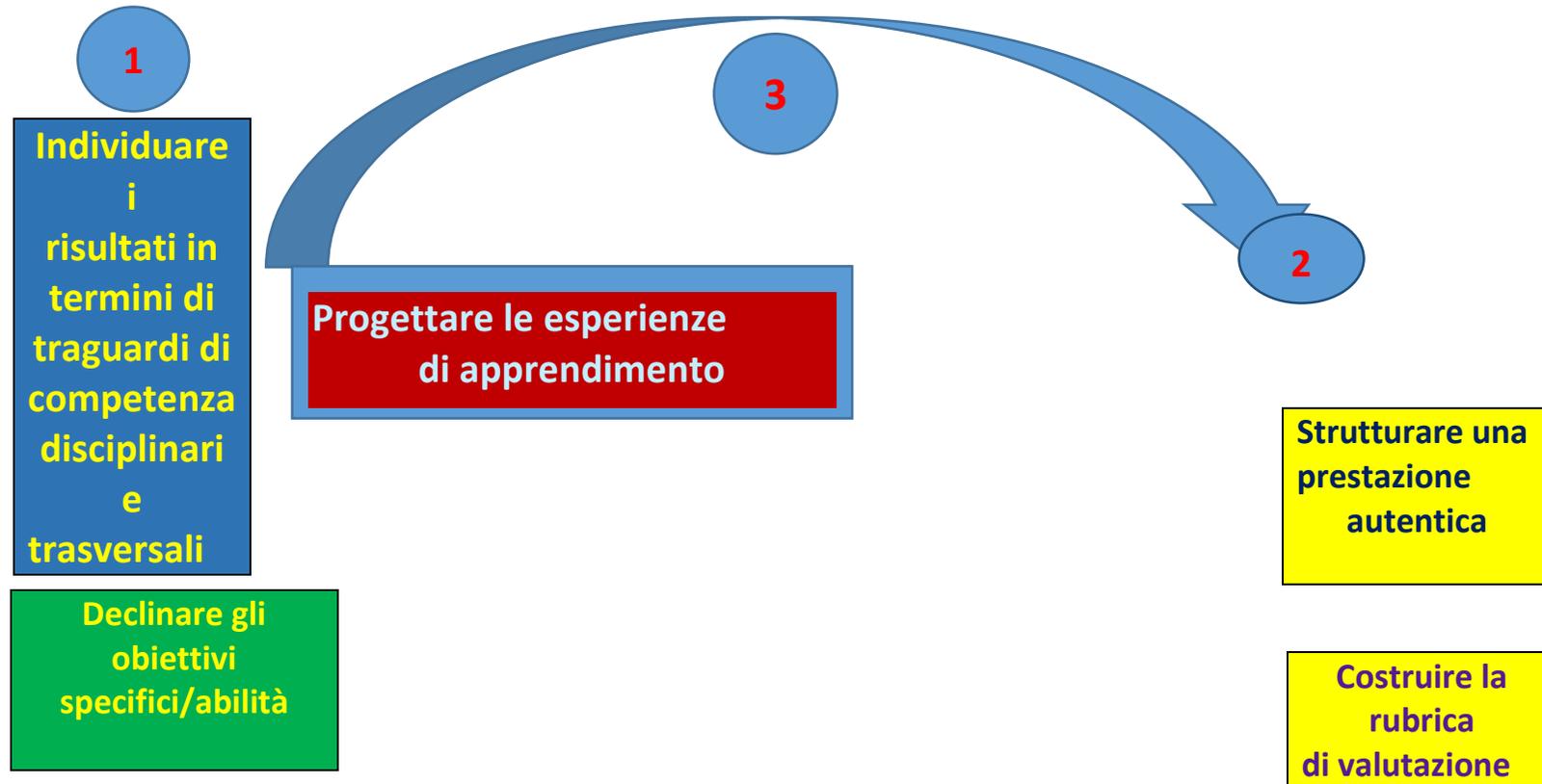
Ne segue che, **sapere** (conoscenze) e **saper fare** (abilità) si intersecano con le attitudini personali di ciascun allievo e danno forma ad un **sapere consapevole** (competenze) in situazioni reali e concrete.



¹ C.f.r.: *Valutare le competenze - Certificare le competenze. Dossier elaborato da Mario Castaldi, Piero Cattaneo, Franco Peroni. Cremona, 15 giugno 2006, pag.7*

² C.f.r.: *Assessing student performance: Exploring the purpose and limits of testing*, San Francisco, CA: Jossey-Bass- G. Wiggins- 1993

COME PROGETTARE PER COMPETENZE



Per far conseguire agli alunni competenze, dobbiamo offrire agli allievi occasioni di assolvere in autonomia i **“compiti di realtà”, prestazioni autentiche**, cioè compiti realizzati in contesto vero o verosimili e in situazioni di esperienza, che implicino la mobilitazione di saperi provenienti da campi disciplinari differenti, la capacità di generalizzare, organizzare il pensiero, fare ipotesi, collaborare, realizzare un prodotto materiale o immateriale. Il compito affidato non deve essere banale, ma legato a situazioni di esperienza concreta e un po' più complesso rispetto alle conoscenze e abilità che l'alunno già possiede.

METODOLOGIA – TECNICHE – STRATEGIE- PER COSTRUIRE COMPETENZE

- **BRAING STORMING**

Definizione: “Tempesta di cervelli” consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate.

Finalità’: Migliorare la creatività, in quanto, posto un argomento dato, si vuol far emergere il più alto numero di idee realizzabili. Favorire, inoltre, l’abitudine di lavorare in team e a rafforzare le potenzialità.

- **TUTORING**

Definizione: modalità di gestione responsabile della classe, che consiste nell’affidare ad uno o più alunni la responsabilità di una parte del programma didattico, con alcuni obiettivi da raggiungere ben definiti.

Finalità: sul piano educativo, favorire la responsabilizzazione; sul piano dell’insegnamento, rendere più efficace la comunicazione didattica.

- **DIDATTICA LABORATORIALE**

Definizione: si basa sullo scambio intersoggettivo tra studenti e docenti in una modalità paritaria di lavoro e di cooperazione, coniugando le competenze dei docenti con quelle in formazione degli studenti. In tale contesto l’insegnante assume il ruolo di ricercatore, progetta l’attività di ricerca in funzione del processo educativo e formativo dei suoi allievi.

Finalità: far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente misurabili.

- **PROBLEM SOLVING**

Definizione: l’insieme dei processi per analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche.

Finalità: migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.

- **PEER EDUCATION**

Definizione: L’educazione tra pari è una strategia educativa definita come “l’insegnamento o lo scambio di informazioni, valori o comportamenti tra persone simili per età o stato”.

Finalità’: la peer education riattiva la socializzazione all’interno del gruppo classe attraverso un metodo di apprendimento che prevede un approfondimento di contenuti tramite discussione, confronto e scambio di esperienze in virtù di una relazione orizzontale tra chi insegna e chi apprende.

- **COOPERATIVE LEARNING**

Definizione: modalità di apprendimento che si realizza attraverso la cooperazione con altri compagni di classe, che non esclude momenti di lavoro individuali.

Finalità’: coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento attraverso il lavoro in un gruppo con interdipendenza positiva fra i membri.

ASSI CULTURALI- CAMPI DI ESPERIENZA – AREE DISCIPLINARI A CONFRONTO

Come già specificato, nella parte relativa ai riferimenti normativi, **nel documento tecnico**, che accompagna il D.M. 139 del 2007 riferito a “Il Contesto e il metodo” si legge: “I saperi e le competenze per l’assolvimento dell’obbligo di istruzione sono riferiti ai quattro **Assi Culturali** (dei linguaggi, storico-sociale, matematico, scientifico-tecnologico) Essi costituiscono il tessuto per la costruzione di percorsi di apprendimenti orientati all’acquisizione di competenze chiave che preparino i giovani alla vita adulta e che costituiscono la base per consolidare e accrescere saperi e competenze in un processo di apprendimento permanente anche ai fini della vita lavorativa”.

ASSE	CAMPI DI ESPERIENZA (infanzia)	AREE DISCIPLINARI (scuola primaria)
LINGUAGGI	I Discorsi e le Parole Immagini Suoni e Colori La Conoscenza del Mondo Il Corpo e il movimento	Linguistico- Artistico- espressivo- musicale
STORICO-SOCIALE	Il Sé e l’Altro	Storico- Geografica- Sociale
MATEMATICO	La conoscenza del Mondo	Matematico- Scientifico- Tecnologico
SCIENTIFICO - TECNOLOGICO		

La differente organizzazione dell’Asse Matematico e di quello Scientifico-Tecnologico, nella scuola del primo ciclo costituiscono un unico Asse: **Matematico - Scientifico-Tecnologico**

QUADRO DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E QUADRO DELLE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

<p style="text-align: center;">Competenze chiave europee per l'apprendimento permanente</p> <p>(Raccomandazione adottata dal Consiglio dell'Unione europea il 22/05/2018)</p> <p><i>“sono competenze di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione”</i></p>	<p>Competenze chiave di cittadinanza riferite ai quattro Assi culturali (D.M. 139/07) che ogni cittadino dovrebbe possedere dopo aver assolto all'obbligo scolastico, adattate per la scuola italiana sulla scorta delle Raccomandazione del Parlamento europeo.</p> <p><i>“sono competenze di cui ogni persona ha bisogno “per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, l'occupazione e che rinforzano il percorso di apprendimento continuo che si prolunga per l'intero arco della vita”</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ▪ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ▪ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ▪ COMPETENZA DIGITALE ▪ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE ▪ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ▪ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ▪ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicare ▪ Imparare ad imparare ▪ Risolvere problemi ▪ Progettare ▪ Acquisire e interpretare l'informazione ▪ Individuare collegamenti e relazioni ▪ Collaborare e partecipare ▪ Agire in modo autonomo e responsabile

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Secondo le Indicazioni Nazionali per il Curricolo – D.M. 254/ 2012

SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'Infanzia, alla luce di una visione umanistica della società, già fortemente connotata da principi di pluralismo culturale, si rivolge a tutti i bambini e le bambine dai tre ai sei anni di età concorrendo alla formazione completa dell'individuo con un'azione educativa orientata ad accogliere la diversità e l'unicità di ciascuno.

Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini: lo **sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza**, e li avvia **alla cittadinanza**.

Tali **finalità** convergono all'interno **dei cinque campi di esperienza**, che a loro volta si articolano in **traguardi di sviluppo delle competenze**, suggerendo all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nell'organizzare piste di lavoro:

- **IL sé e l'altro**
- **Il corpo e il movimento**
- **Immagini, suoni, colori**
- **I discorsi e le parole**
- **La conoscenza del mondo**

} **sistemi simbolici della nostra cultura attraverso i quali predisporre il curricolo della scuola dell'infanzia**

Volendo collocare i campi d'esperienza all'interno delle competenze chiave europee, a cui più strettamente fanno riferimento, potremmo stabilire una corrispondenza del tipo:

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E I CAMPI D'ESPERIENZA

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)
• COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I discorsi e le parole- Tutti
• COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Lingua inglese
• COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	La conoscenza del mondo
• COMPETENZA DIGITALE	Tutti
• COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	Tutti
• COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Il sé e l'altro - Tutti
• COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Tutti
• COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Il corpo e il movimento - Immagini, suoni, colori- Religione Cattolica - Tutti

ASSE DEI LINGUAGGI

Competenza chiave europea: **COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

CAMPO D'ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: I DISCORSI E LE PAROLE

CAMPI D'ESPERIENZA CONCORRENTI: TUTTI

I DISCORSI E LE PAROLE

Traguardi per lo sviluppo della competenza (Al termine della scuola dell'infanzia)	Abilità (Al termine della scuola dell'infanzia)	Conoscenze	Competenza chiave di cittadinanza (D.M. n. 139 del 2007)
Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare in modo corretto la lingua italiana• Riconoscere il proprio dialetto usandolo in diversi contesti• Potenziare il proprio bagaglio lessicale	<ul style="list-style-type: none">• Principali strutture della lingua italiana• Elementi di base delle funzioni della lingua• Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali	COMUNICARE
Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale, che utilizza in differenti situazioni comunicative.	<ul style="list-style-type: none">• Formulare domande appropriate, utilizzare parole nuove, verbalizzare esperienze personali specificando particolari• Conversare, comprendendo i punti di vista dei coetanei, intorno a un semplice argomento.	<ul style="list-style-type: none">• Principi essenziali di organizzazione del discorso• Principali connettivi logici	COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE
Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e inventare rime e filastrocche.• Drammatizzare storie raccontate e/o inventate.	<ul style="list-style-type: none">• Parti variabili del discorso e gli elementi	COMUNICARE PROGETTARE COLLABORARE E PARTECIPARE

<p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizzare filastrocche, poesie e canzoncine • Ascoltare e comprendere racconti e storie • Porre domande e cercare di dare spiegazioni • Progettare e definire regole 	<p>principali della frase semplice.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regole della discussione <p>NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante</p>	<p>COMUNICARE</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>PROGETTARE</p> <p>COLLABORARE E PROGETTARE</p> <p>RISOLVERE PROBLEMI</p>
<p>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con lingue diverse dalla propria. 		<p>COMUNICARE</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE</p>
<p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare interesse per la lingua scritta, fino a comprendere che i suoni hanno una rappresentazione grafica propria. • Sperimentare un primo approccio con le tecnologie digitali 		<p>COMUNICARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONE</p> <p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p>

ASSE DEI LINGUAGGI

Competenza chiave europea: **COMPETENZA MULTILINGUISTICA** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

CAMPO D'ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: **I DISCORSI E LE PAROLE**

CAMPI D'ESPERIENZA CONCORRENTI: TUTTI

Per l'insegnamento della lingua inglese nella Scuola dell'infanzia, nelle indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012, non sono formulati in modo specifico i traguardi di sviluppo della competenza, pertanto le insegnanti concorrono all'elaborazione del curricolo di lingua inglese, facendo stretto riferimento al contesto scolastico in cui operano.

LINGUA INGLESE

Traguardi per lo sviluppo della competenza (Al termine della scuola dell'infanzia)	Abilità (Al termine della scuola dell'infanzia)	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139 del 2007)
Comprendere frasi semplici ed espressioni di uso frequente.	(Ascolto) <ul style="list-style-type: none">• Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.	<ul style="list-style-type: none">• Lessico di base su argomenti di vita quotidiana	COMUNICARE ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE
Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.	(Parlato) <ul style="list-style-type: none">• Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine• Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate.	<ul style="list-style-type: none">• Pronuncia di un repertorio di parole e di frasi memorizzate di uso comune.• Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.	COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE

ASSE DEI LINGUAGGI

Competenza chiavi europea: **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

CAMPO D'ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: **IMMAGINI SUONI E COLORI**

CAMPI D'ESPERIENZA CONCORRENTI: TUTTI

IMMAGINI SUONI E COLORI

Traguardi per lo sviluppo della competenza (Al termine della scuola dell'infanzia)	Abilità (Al termine della scuola dell'infanzia)	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139/2007)
Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente	<ul style="list-style-type: none">• Verbalizzare il proprio vissuto seguendo uno schema discorsivo e mimico-gestuale• Drammatizzare il vissuto e storie reali e/o fantastiche	<ul style="list-style-type: none">• Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea	COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE
Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazioni, il disegno, la pittura e altre attività manipolative, utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	<ul style="list-style-type: none">• Scoprire emozioni, immaginazione e creatività educando al piacere del bello e al sentire estetico.• Esplorare materiali a disposizione favorendo un contatto attivo con i "media" e ricercando le loro possibilità espressive e creative.	<ul style="list-style-type: none">• Principali forme di espressione artistica	COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE IMPARARE A IMPARARE

<p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrale, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Provare piacere per vari tipi di spettacolo • Sviluppare interesse per l'ascolto di musica e la fruizione di opere d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) 	<p>COMUNICARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <p>COLLABORARE E PARTECIPARE</p>
<p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire e produrre musica usando voce, corpo e oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e produzione di elaborati musicali • Gioco simbolico 	<p>PROGETTARE</p> <p>IMPARARE A IMPARARE</p> <p>COMUNICARE</p>
<p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare le possibilità sonoro-espressive e simbolico-rappresentative accrescendo la fiducia nelle proprie potenzialità. • Il bambino si apre al piacere di fare musica, ascoltando le proprie produzioni sonore. 		<p>PROGETTARE</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>COMUNICARE</p> <p>COLLABORARE E PARTECIPARE</p>
<p>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a percepire, ascoltare, ricercare e discriminare suoni all'interno di contesti di apprendimento significativi 		<p>PROGETTARE</p> <p>IMPARARE A IMPARARE</p> <p>COMUNICARE</p> <p>COLLABORARE E PARTECIPARE</p>

ASSE DEI LINGUAGGI

Competenza chiave europea: **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

CAMPO D'ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: **IL CORPO E IL MOVIMENTO**

CAMPI D'ESPERIENZA CONCORRENTI: TUTTI

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Traguardi per lo sviluppo della competenza <small>(Al termine della scuola dell'infanzia)</small>	Abilità <small>(Al termine della scuola dell'infanzia)</small>	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139 del 2007)
<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare ed eseguire consegne articolate relativamente a varie attività. • Comunicare i propri bisogni, necessità e desideri • Acquisire una maggiore autonomia e sicurezza 	<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e le sue parti • Regole di igiene del corpo e degli ambienti • Gli alimenti • Il movimento sicuro • I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri • Le regole dei giochi 	<p>COLLABORARE E PARTECIPARE</p> <p>AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</p> <p>RISOLVERE PROBLEMI INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>
<p>Riconosce i segnali e ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di leggere e interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui, rispettandolo e avendone cura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e le differenze di genere • Regole di igiene personale • Corretta alimentazione 	<p>COMUNICARE</p> <p>AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</p> <p>ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p>
<p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio, muoversi e comunicare secondo immaginazione e creatività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il movimento del corpo in sicurezza • Le regole dei giochi 	<p>COLLABORARE E PARTECIPARE</p> <p>COMUNICARE</p> <p>AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</p>

<p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con gli altri nei giochi di movimento controllando i propri gesti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il movimento sicuro in ambiente sicuro • Le regole dei giochi 	<p>COLLABORARE E PARTECIPARE</p> <p>COMUNICARE</p> <p>AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</p>
<p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il proprio corpo e la sua motricità • Tecniche artistiche-espressive di rappresentazione 	<p>COMUNICARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>

ASSE STORICO-SOCIALE

Competenza chiave europea: **COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

CAMPO D'ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: **IL SE' E L'ALTRO**

CAMPI D'ESPERIENZA CONCORRENTI: TUTTI

IL SE' E L'ALTRO

Traguardi per lo sviluppo della competenza (Al termine della scuola dell'infanzia)	Abilità (Al termine della scuola dell'infanzia)	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139 del 2007)
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini	<ul style="list-style-type: none">• Cogliere altri punti di vista, superando progressivamente l'egocentrismo• Promuovere il senso di appartenenza, sviluppare il senso di responsabilità individuale e di gruppo• Rispettare le regole della vita comunitaria.	<ul style="list-style-type: none">• I ruoli e la loro funzione	PROGETTARE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI COLLABORARE E PARTECIPARE
Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.	<ul style="list-style-type: none">• Articolare la propria identità, come consapevolezza del proprio corpo e della propria personalità.• Esprimere i propri stati d'animo, sperimentare il piacere, il divertimento, la	<ul style="list-style-type: none">• La propria identità in relazione al proprio vissuto	PROGETTARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE

	frustrazione, la scoperta.		
Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare alle tradizioni della famiglia e della comunità di appartenenza e aprirsi al confronto con altre culture e costumi. 	<ul style="list-style-type: none"> Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi) Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza 	INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI COMUNICARE
Riflette, si confronta, discute con gli adulti e gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	<ul style="list-style-type: none"> Osservare l'ambiente che lo circonda e cogliere le diverse relazioni tra le persone. Avviare la reciprocità nel parlare e nell'ascoltare. 	<ul style="list-style-type: none"> Significato della regola Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. Regole della vita e del lavoro in classe 	PROGETTARE IMPARARE AD IMPARARE COLLABORARE E PARTECIPARE
Pone domande su temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene e male, sulla giustizia e ha raggiunto una prima	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e mostrarsi curioso riguardo a discorsi relativi agli 	<ul style="list-style-type: none"> La propria origine e le tradizioni 	INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

<p>consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme</p>	<p>orientamenti morali, cosa è giusto e cosa è sbagliato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stimolare il bambino a porre domande riguardo temi religiosi. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'origine e le tradizioni di culture diverse • Significato delle regole della convivenza civile 	<p>ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p>
<p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formulare domande sul futuro vicino e lontano interiorizzando il proprio passato • Osservare l'ambiente che lo circonda, cogliendo le diverse relazioni tra le persone. • Avviare ad una prima consapevolezza dei diritti e dei doveri, del funzionamento della vita sociale della cittadinanza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scansioni temporali del proprio vissuto • Regole per la sicurezza degli ambienti di vita 	<p>PROGETTARE</p> <p>COLLABORARE E PARTECIPARE</p> <p>COMUNICARE</p>
<p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle comunità e della città.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi verso un modello di ascolto e di rispetto che aiuti il bambino a trovare risposte in coerenza con le scelte familiari. • Rafforzare i presupposti della 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza 	<p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>

	convivenza democratica.	(quartiere, Comune, Parrocchia...)	
--	----------------------------	--	--

ASSE STORICO-SOCIALE

Competenza chiave europea: **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

CAMPI D'ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: **TUTTI**

RELIGIONE CATTOLICA: Le attività relative all'insegnamento della religione cattolica, per coloro che se ne avvalgono, offrono occasioni per lo sviluppo integrale della personalità dei bambini. Al fine di favorire la maturazione personale, nella sua globalità, i TRAGUARDI, relativi all'I.R.C.

sono distribuiti in ciascun campo di esperienza come di seguito indicato

RELIGIONE CATTOLICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze - Al termine scuola dell'infanzia - (Appendice: Integrazioni alle Indicazioni nazionali relative all'insegnamento della religione cattolica D.P.R.11 febbraio 2011)	Abilità (Al termine della scuola dell'infanzia)	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. 239/2007)
IL SE' e L'ALTRO Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio e Padre di ogni persona e che la chiesa e la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per iniziare a maturare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.	<ul style="list-style-type: none">• Ascolta semplici racconti biblici e riesce a narrare i contenuti• Racconta le narrazioni, espressioni delle opinioni e della spiritualità degli adulti che lo circondano• Partecipa alle tradizioni della famiglia e della comunità di appartenenza.• Si apre al confronto con altre culture e costumi.	<ul style="list-style-type: none">• Narrazioni bibliche con particolare attenzione ai brani riguardanti la vita di Gesù• Momenti religiosi significativi della comunità di appartenenza	COMUNICARE IMPARARE AD IMPARARE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI
IL CORPO IN MOVIMENTO Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con gesti la	<ul style="list-style-type: none">• Esprime e comunica con le parole e i gesti la propria esperienza religiosa	<ul style="list-style-type: none">• Atteggiamenti e gestualità propri dell'esperienza religiosa.	COMUNICARE IMPARARE AD IMPARARE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

propria interiorità, emozioni ed immaginazione.			
IMMAGINI, SUONI E COLORI Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce alcuni simboli relativi alle principali feste cristiane. Osserva e rappresenta simboli ed esperienze del vissuto religioso. 	<ul style="list-style-type: none"> I principali simboli che caratterizzano le feste e i riti religiosi. 	COMUNICARE IMPARARE AD IMPARARE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI COLLABORARE E PARTECIPARE
I DISCORSI E LE PAROLE Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.	<ul style="list-style-type: none"> Impara alcuni termini del linguaggio cristiano. 	<ul style="list-style-type: none"> Terminologia del linguaggio cristiano. 	COMUNICARE IMPARARE AD IMPARARE COLLABORARE E PARTECIPARE ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE
LA CONOSCENZA DEL MONDO Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.	<ul style="list-style-type: none"> Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio creatore. 	<ul style="list-style-type: none"> La creazione come dono di Dio/Padre 	IMPARARE AD IMPARARE COLLABORARE E PARTECIPARE ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE

ASSE MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICO

Competenza chiave europea: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

CAMPO D'ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: LA CONOSCENZA DEL MONDO

CAMPI D'ESPERIENZA CONCORRENTI: TUTTI

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Traguardi per lo sviluppo della competenza (Al termine della scuola dell'infanzia)	Abilità (Al termine della scuola dell'infanzia)	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139 del 2007)
Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.	<ul style="list-style-type: none">• Eseguire raggruppamenti e seriazioni secondo vari criteri• Confrontare e valutare quantità• Utilizzare simboli per registrarle avviando i primi processi di astrazione• Eseguire semplici misurazioni• Chiedere e dare spiegazioni	<ul style="list-style-type: none">• Raggruppamenti• Seriazioni e ordinamenti• Serie e ritmi• Simboli, mappe e percorsi	IMPARARE AD IMPARARE PROGETTARE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI COMUNICARE
Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.	<ul style="list-style-type: none">• Scoprire e interiorizzare lo scorrere del tempo• Intuire la ciclicità dei giorni, mesi e stagioni.	<ul style="list-style-type: none">• Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni	INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.	<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare e verbalizzare eventi del proprio vissuto. • Formulare ipotesi sul futuro prossimo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti temporali (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata • Linee del tempo 	<p>COMUNICARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire il proprio corpo e avviare le prime interpretazioni sulla sua struttura e sul suo funzionamento. • Scoprire altri esseri viventi e gli ambienti in cui vivono cercando analogie e differenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ciclicità delle stagioni • Agenti atmosferici 	<p>COMUNICARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <p>ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p>
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	<ul style="list-style-type: none"> • Cercare di capire come sono fatti e come funzionano macchine e meccanismi che fanno parte della loro esperienza • Cercare di capire anche ciò che non si vede direttamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti tecnologici e di comunicazione, i loro usi 	<p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>PROGETTARE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <p>ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p>
Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare la conoscenza del numero e della 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri e numerazione 	<p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>PROGETTARE</p>

<p>necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità</p>	<p>struttura delle prime operazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare elementari attività di misura. • Avviare i primi processi di astrazione • Imparare a rappresentare con simboli semplici i risultati delle loro esperienze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti e tecniche di misura 	<p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>
<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc. segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, discriminare le relazioni spaziali (dentro/fuori, sopra/sotto, vicino/lontano) e le varie dimensioni (grande/medio/piccolo). • Riconoscere e denominare le principali figure geometriche (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo) e usa dei quantificatori universali (di più, di meno, poco, tanto, molto, niente). 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) • Figure e forme 	

	<ul style="list-style-type: none">• Sa compiere relazioni tra insiemi di carattere percettivo (colore, forme, dimensioni) di carattere numerico (corrispondenza biunivoca).		
--	---	--	--

ASSE DEI LINGUAGGI

Competenza chiave europea: **COMPETENZA DIGITALE** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

CAMPI D'ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: TUTTI

La competenza digitale è contenuta nell'ASSE DEI LINGUAGGI, ma è comune a tutti gli ASSI, in quanto trasversale.

La **COMPETENZA DIGITALE** di seguito elaborata fa riferimento ad un utilizzo delle tecnologie della comunicazione e dell'informazione a livello iniziale proprio di una didattica della scuola dell'infanzia, dove il/la bambino/a è seguito, controllato da un adulto.

L'approccio per campi d'esperienza scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento i campi d'esperienza formalizzati. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutti i campi d'esperienza e tutte concorrono a costruirla. Tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione. I traguardi di sviluppo della competenza e le abilità, declinati nella tabella sono il prodotto della partecipazione e del coinvolgimento degli insegnanti nella costruzione di tale competenza.

COMPETENZA DIGITALE

Traguardi di sviluppo della competenza (Al termine della scuola dell'infanzia)	Abilità (Al termine della scuola dell'infanzia)	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139 del 2007)
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none">• Muovere il mouse e i suoi tasti.• Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.• Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer• Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.• Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli• Visionare immagini, opere artistiche, documentari.	Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (tablet, telefoni fissi e mobili)	ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE IMPARE AD IMPARARE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

Competenza chiave europea: **COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE** (Raccomandazione del Consiglio del 22.05.2018)

CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI

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 mantenersi **resilienti** e di **gestire il proprio apprendimento**.

Imparare ad imparare è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per potere acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento. Va perseguita con sistematicità e intenzionalità fin dai primi anni di scuola, affinché le abilità che vi sono coinvolte possano essere padroneggiate dagli alunni in autonomia. Anche per questa competenza, l'approccio per campi d'esperienza scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento i campi d'esperienza formalizzati. Infatti le strategie dell'Imparare a imparare debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure d'apprendimento; il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di **fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi**.

I traguardi di sviluppo della competenza, le abilità e le conoscenze, declinati nella tabella sono il frutto della partecipazione e del coinvolgimento degli insegnanti nella costruzione di tale competenza.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

Traguardi di sviluppo della competenza <small>(Al termine della scuola dell'infanzia)</small>	Abilità <small>(Al termine della scuola dell'infanzia)</small>	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139 del 2007)
<p>Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</p> <p>Trasferisce le informazioni in altri contesti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rispondere a domande su un testo o su un video • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione • Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi 	<p>Semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Schemi, tabelle, scalette.</p>	<p>ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <p>RISOLVERE PROBLEMI</p>

	<p>d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato. • Costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; • Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. • Compilare semplici tabelle • Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. 	<p>Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro</p>	<p>ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <p>RISOLVERE PROBLEMI</p>
--	---	--	--

Assumer e porta a termine compiti e iniziative.	<ul style="list-style-type: none"> • Formulare proposte di lavoro, di gioco. • Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante • Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento 	Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)	
Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti.	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti 	Fasi di un'azione Modalità di decisione	COMUNICARE PROGETTARE
Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza • Formulare ipotesi di soluzione • Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza 		

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

Secondo le Indicazioni Nazionali per il Curricolo – (D.M. 254/2012)

SCUOLA PRIMARIA

“La scuola Primaria mira all'acquisizione degli apprendimenti di base, come primo esercizio dei diritti costituzionali.

Ai bambini e alle bambine che la frequentano offre l'opportunità di sviluppare le dimensioni cognitive, emotive, affettive, sociali, corporee, etiche e religiose, e di acquisire i saperi irrinunciabili.

Si pone come scuola formativa che, attraverso gli alfabeti caratteristici di ciascuna disciplina, permette di esercitare differenti stili cognitivi, ponendo così le premesse per lo sviluppo del pensiero riflessivo e critico. Per questa via si formano cittadini consapevoli e responsabili a tutti i livelli, da quello locale a quello europeo.

...Così la scuola svolge un fondamentale ruolo educativo e di orientamento, fornendo all'alunno le occasioni per acquisire consapevolezza delle sue potenzialità e risorse, per progettare la realizzazione di esperienze significative e verificare gli esiti conseguiti in relazione alle attese.” *

*Dalle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, 2012.

Le competenze chiave europee	Le discipline (prevalenti e concorrenti)
• COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Lingua italiana- Tutte
• COMPETENZA MULTILINGUISTICA	L2: Lingua inglese- Tutte le discipline
• COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	Matematica – scienze – geografia- tecnologia -Tutte
• COMPETENZA DIGITALE	Informatica- tecnologia - Tutte
• COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	Tutte
• COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Tutte
• COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Tutte
• COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Storia- Arte e immagine - Musica- Educazione fisica - Religione cattolica- Tutte

ASSE DEI LINGUAGGI- (Area Linguistico- Artistico- espressivo- musicale)Competenza chiave europea: **COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: LINGUA ITALIANA.

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

ITALIANO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine scuola primaria	Abilità al termine della classe terza	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139/2007)
Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione	<p style="text-align: center;">-Ascolto e parlato-</p> <ul style="list-style-type: none">• Prendere la parola negli scambi comunicativi, rispettando i turni di parola• Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.• Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o una attività conosciuta.• Ricostruisce verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti	Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. Concordanze, tratti prosodici, organizzazione della frase e sue funzioni. Successione temporale Regole fondamentali per lo scambio comunicativo	<ul style="list-style-type: none">• Collaborare e partecipare• Comunicare• Agire in modo autonomo e responsabile

<p>Ascolta e comprende testi orali diretti o trasmessi dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare testi narrativi, descrittivi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. • Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. 	<p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.</p> <p>Concordanze, tratti prosodici, organizzazione della frase e sue funzioni.</p> <p>Successione temporale.</p> <p>Principi essenziali di organizzazione di descrizioni e narrazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare • Acquisire ed interpretare l'informazione • Individuare collegamenti e relazioni • Imparare ad imparare
<p>Legge e comprende testi di vario tipo continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.</p>	<p style="text-align: center;">-Lettura-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendone l'argomento di cui si parla individuando le informazioni. 	<p>Tecniche di lettura. Lessico. Segni di punteggiatura.</p> <p>Contenuti essenziali e strutture dei testi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione • Agire in modo autonomo e responsabile

	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi di tipo diverso continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. • Leggere e comprendere testi di varie tipologie, cogliendone l'argomento centrale e le informazioni essenziali. 	Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, informativi.	
Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. • Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. • Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. 	<p>Contenuti essenziali e strutture dei testi</p> <p>Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, informativi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare. • Individuare relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione
Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale, acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. 	<p>La successione. Nesso causa effetto. Principali connettivi logici. Lessico specifico.</p> <p>Contesto. Scopo e destinatario della comunicazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Individuare collegamenti e relazioni

<p>Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.</p>	<p style="text-align: center;">-Scrittura-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. • Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia. • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). • Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. 	<p>I diversi caratteri grafici e l'organizzazione grafica della pagina. Corrispondenza fonema/grafema. Convenzione ortografiche. Segni di punteggiatura.</p> <p>Elementi di coesione e coerenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Progettare • Comunicare
<p>Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p>	<p style="text-align: center;">-Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. 	<p>Contesto comunicativo. Lessico. Rapporto tra morfologia e significato della parole. Connessioni lessicali. Ordine e criteri di ricerca lessicale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Comunicare • Progettare

	<ul style="list-style-type: none"> • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. • Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. 		
Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale o scritto) 	Contesto comunicativo. Lessico. Rapporto tra morfologia e significato delle parole. Connessioni lessicali. Ordine e criteri di ricerca lessicale	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Comunicare • Individuare collegamenti e relazioni
E' consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo)	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). 	Parti del discorso e gli elementi principali della frase.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni
Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare in modo appropriato l'organizzazione logico/sintattica alla produzione scritta. • Usare i principali connettivi logici per produrre testi coesi. • Conoscere le principali regole ortografiche. 	Principali connettivi logici. Struttura della frase. Regole ortografiche.	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e interpretare e produrre l'informazione.

ITALIANO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine scuola primaria	Abilità al termine della classe quinta	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139/2007)
<p>Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione</p>	<p align="center">-Ascolto e parlato-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. • Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. • Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. • Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. • Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. 	<p>Lessico fondamentale e specifico per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. Regole della partecipazione allo scambio comunicativo.</p> <p>Connettivi logici/temporali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare e partecipare • Comunicare • Agire in modo autonomo e responsabile • Individuare collegamenti e relazioni

<p>Ascolta e comprende testi orali diretti o trasmessi dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini. . .) • Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento, preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta e il lessico specifico. 	<p>Elementi di base delle funzioni della Lingua.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare • Acquisire ed interpretare l'informazione • Individuare collegamenti e relazioni • Imparare ad imparare
<p>Legge e comprende testi di vario tipo continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.</p>	<p style="text-align: center;">-Lettura-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. • Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. • Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. 	<p>Tecniche di lettura analitica e sintetica.</p> <p>Lessico di uso quotidiano e specifico.</p> <p>Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Individuare relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione

<p>Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva • Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. 	<p>Tecniche di lettura espressiva.</p> <p>Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici, pragmatico-sociali vicini all'esperienza dei bambini.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Comunicare • Individuare collegamenti e relazioni
<p>Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale, acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale. • Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe ecc.) per scopi pratici e conoscitivo. • Ricercare informazioni in testi di vario tipo applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.). 	<p>Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici, pragmatico-sociali vicini all'esperienza dei bambini.</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del testo descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo, regolativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Progettare • Comunicare

	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. 		
<p>Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.</p> <p>Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.</p>	<p style="text-align: center;">-Scrittura-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. • Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni. • Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri, o 	<p>Elementi di base delle funzioni della lingua.</p> <p>Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Comunicare • Acquisire e interpretare l'informazione

	<p>fantastici, che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti; lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. • Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. • Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). • Rielaborare testi (ad es. parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo,) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. • Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. • Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). 	<p>Tipologie testuali, codici, registri linguistici.</p> <p>Contesto, scopo, destinatario della comunicazione</p>	
--	---	---	--

<p>Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. 	<p>Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare Comunicare • Individuare collegamenti e relazioni
<p>E' consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo)</p>	<p>-Acquisizione ed espansione del lessico-</p> <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 attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). • Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. • Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. 	<p>Strutture essenziali dei testi narrativi, regolativi, espositivi, argomentativi</p> <p>Campi semantici.</p> <p>Significato figurato</p> <p>Principali connettivi logici.</p> <p>Lessico specifico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Individuare collegamenti e relazioni

	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. • Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione 	Regole di consultazione dei vari tipi di dizionario.	
<p>Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.</p>	<p>-Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. • Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). • Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). • Riconoscere l'organizzazione del nucleo della frase semplice (la cosiddetta <i>frase</i> minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. • Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le 	<p>Principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi)</p> <p>Principali strutture grammaticali e sintattiche della lingua italiana.</p> <p>Regole ortografiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Agire in modo autonomo e responsabile • Progettare

	<p>coniunzioni di uso più frequente (come <i>e, ma, infatti, perché, quando</i>)</p> <ul style="list-style-type: none">• Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali		
--	---	--	--

ASSE DEI LINGUAGGI- (Area Linguistico- Artistico- espressivo- musicale)Competenza chiave europea: **COMPETENZA MULTILINGUISTICA** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: LINGUA INGLESE

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

LINGUA INGLESE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine scuola primaria	Abilità al termine della classe terza	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n.139/2007)
L'alunno comprende semplici e brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari.	-Ascolto- (comprensione orale) <ul style="list-style-type: none"> Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a sé stesso, ai compagni e alla famiglia. 	Lessico base relativo: a saluti, presentazioni, cibi e bevande. Esprimere preferenze. Lessico relativo agli	<ul style="list-style-type: none"> Comunicare Individuare collegamenti e relazioni Collaborare e partecipare
Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	-Parlato- (produzione e interazione orale) <ul style="list-style-type: none"> Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. 	oggetti scolastici, giocattoli, la casa, lo sport, descrizione di una persona, tempo meteo e festività.	<ul style="list-style-type: none"> Imparare ad imparare Comunicare Individua collegamenti e relazioni
Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazione semplice e di routine.	-Parlato- (produzione e interazione orale) <ul style="list-style-type: none"> Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazioni 	Scambio dialogico relativo agli acquisti.	<ul style="list-style-type: none"> Progettare Risolvere problemi Acquisire e interpretare le informazioni Collaborare e partecipare

<p>Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventuali spiegazioni.</p>	<p>-Scrittura- (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo. 	<p>Scrivere semplici frasi usando un modello dato. Scrivere messaggio di auguri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Risolvere problemi • Acquisire e interpretare le informazioni
<p>Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera</p>	<p>-Lettura- (comprensione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi con supporto visivo e sonoro, cogliendo frasi e parole già acquisite a livello orale. 	<p>Leggere semplici frasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Agire in modo autonomo e responsabile • Acquisire e interpretare le informazioni • Individua collegamenti e relazioni

INGLESE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine scuola primaria	Abilità al termine della classe quinta	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n.139/2007)
L'alunno comprende semplici e brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari.	<p>-Ascolto- (comprensione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. • Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale. 	<p>Conoscere il lessico relativo a:</p> <ul style="list-style-type: none"> -saluti e presentazioni; -la famiglia; -scuola e discipline, -descrivere una persona; - hobbies; - cibi e pasti; -chiedere e dire l'ora; -negozi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Comunicare • Competenza digitale. • Collaborare e partecipare • Individuare collegamenti e relazioni
Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazione semplice e di routine.	<p>Parlato (produzione e interazione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. • Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. • Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. 		<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Collaborare e partecipare • Individuare collegamenti e relazioni • Risolvere problemi

<p>Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati</p>	<p>Letture (comprensione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e • identificando parole e frasi familiari 		<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare • Imparare ad imparare • Collaborare e partecipare • Progettare
<p>Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventuali spiegazioni.</p>	<p>Scrittura (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc. 	<p>Conoscere il lessico relativo a:</p> <ul style="list-style-type: none"> -saluti e presentazioni; -la famiglia; -scuola e discipline, -descrivere una persona; - hobbies; - cibi e pasti; -chiedere e dire l'ora; -negozi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Imparare ad imparare • Risolvere problemi • Collaborare e partecipare
<p>Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera</p>	<p>Riflessione sulla lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. • Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. • Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. • Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare. 	<p>Uso di: <i>who, what, where, when, why, because.</i> Pronomi personali, soggetto, aggettivi possessivi. Uso di <i>can</i>. <i>Present continuous</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e interpretare le informazioni • Individuare collegamenti e relazioni • Progettare • Imparare ad imparare

ASSE DEI LINGUAGGI- (Area Linguistico- Artistico- espressivo- musicale)

Competenza chiave europea: **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MUSICA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

(per la connotazione della disciplina nelle INDICAZIONI 2012 non è prevista la distinzione degli obiettivi di apprendimento/abilità al termine della classe 3^ e al termine della Classe 5^)

MUSICA

Traguardo per lo sviluppo delle competenze al termine scuola primaria	Abilità al termine della classe quinta	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M.n.139/2007)
L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. 	<ul style="list-style-type: none"> Le caratteristiche musicali di suoni – rumori e alcune semplici regole strutturali (uno/tanti, uguale/diverso/simile) di vari materiali sonori (filastrocche, canti, musiche, effetti sonori...) 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare collegamenti e relazioni Acquisire e interpretare l'informazione
Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare sé stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Esecuzione di suoni con le parti del corpo. Esecuzione di canti a una o più voci. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicare Collaborare e partecipare Progettare
Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.	<ul style="list-style-type: none"> Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi 	<ul style="list-style-type: none"> Definizione e classificazione di suoni in base alla provenienza. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicare Collaborare e partecipare

		<ul style="list-style-type: none"> • I suoni ambientali: fonte, provenienza. 	
<p>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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"> • Le caratteristiche e le qualità del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione • Agire in modo autonomo e responsabile
<p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi del timbro dei principali strumenti. • La scrittura musicale. • Lettura ed elaborazione di partiture secondo segni non convenzionali e convenzionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare
<p>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer) 	<ul style="list-style-type: none"> • Definizione e classificazione dei suoni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni

ASSE DEI LINGUAGGI- (Area Linguistico- Artistico- espressivo- musicale)

Competenza chiave europea: **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ARTE E IMMAGINE

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

(per la connotazione della disciplina, nelle INDICAZIONI 2012 non è prevista la distinzione degli obiettivi di apprendimento al termine della classe 3[^] e al termine della Classe 5[^])

ARTE E IMMAGINE

Traguardo per lo sviluppo delle competenze al termine scuola primaria	Abilità al termine della classe quinta	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M.n.139/2007)
L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	<p style="text-align: center;">Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; • Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. • Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno e attività manipolative • Tecniche per la produzione di elaborati grafici. • Utilizzo di diverse tecniche. • Realizzazione di immagini con l'utilizzo di materiali diversi. • Tecniche grafiche e pittoriche. • Manipolazione di materiali plastici a fini espressivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare le informazioni
E' in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)	<p style="text-align: center;">Osservare e leggere le immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrizione verbale di immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione

	<p>nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. • Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento di forme, linee e colori. • Colori e accostamenti. • Elaborazione di immagini, forme e oggetti. • Analisi e interpretazione di immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agire in modo autonomo e responsabile
<p>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</p>	<p>Comprendere e apprezzare le 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi di immagini fotografiche e quadri di autore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agire in modo autonomo e responsabile • Individuare collegamenti e relazioni
<p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. • 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"> • Il linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte presenti nel territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Acquisire ed interpretare l'informazione

ASSE DEI LINGUAGGI- (Area Linguistico- Artistico- espressivo- musicale)

Competenza chiave europea: **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE FISICA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

(per la connotazione della disciplina, nelle INDICAZIONI 2012 non è prevista la distinzione degli obiettivi di apprendimento al termine della classe 3^ e al termine della Classe 5^)

EDUCAZIONE FISICA

Traguardo per lo sviluppo delle competenze al termine scuola primaria	Abilità al termine della classe quinta	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M.n.139/2007)
L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre saltare, afferrare / lanciare, ecc.) • Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. • Saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del corpo. • Gli schemi motori semplici e composti. • Classificazione, memorizzazioni e rielaborazioni di informazioni. • La direzione e la lateralità. • Orientamento spaziale. • Sperimentazione del maggior numero possibile di movimenti naturali. • Le variabili spazio/temporali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Acquisire ed interpretare le informazioni • Individuare collegamenti e relazioni

<p>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.</p>	<p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. • Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione di idee e stati d'animo attraverso il corpo attraverso la postura. • Coreografie. • La drammatizzazione. • Sequenze di movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare
<p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>giocosport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p>	<p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>giocosport</i>. • Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco-Sport, movimento finalizzato. • Le discipline sportive. • Il valore e le regole del gioco. • I giochi della tradizione popolare. • Sviluppo del senso di responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agire in modo autonomo e responsabile
<p>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti di lealtà, rispetto, partecipazione, 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare

		<p>collaborazione, cooperazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le relazioni: da solo, coppia, gruppo, squadra. 	<ul style="list-style-type: none"> Collaborare e partecipare Comunicare
<p>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p>	<p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> Comportamenti consoni alle situazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Imparare ad imparare Agire in modo autonomo e responsabile.
<p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico 	<ul style="list-style-type: none"> L'igiene del corpo. Regole alimentari e di movimento. Rapporto movimento-salute. 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare collegamenti e relazioni Imparare ad imparare
<p>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle</p>	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> Comportamenti consoni alla situazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Imparare ad imparare Progettare Collaborare e partecipare

ASSE STORICO SOCIALE- (Area Storico – Geografica- Sociale)

Competenza chiave europea: **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

STORIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine scuola primaria	Abilità al termine della classe terza	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M.n.139/2007)
L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.	Uso delle fonti <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza 	<ul style="list-style-type: none"> • Le fasi della ricerca storica. • Concetto di fonte e classificazione di fonte storiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni
Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato • Leggere e analizzare fonti storiche di vario tipo 		<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione
Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	Organizzazione delle informazioni <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate 	<ul style="list-style-type: none"> • Le categorie del tempo: successione, contemporaneità causalità, durata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Individuare collegamenti e relazioni

<p>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti ambientali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere relazioni di interdipendenza tra organizzazione delle società umane e risorse dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> Concetto di società umana e concetto di risorsa ambientale 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare collegamenti e relazioni
<p>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale, periodizzazione...). 	<ul style="list-style-type: none"> Orologio, calendario, periodizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire ed interpretare l'informazione
<p>Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali e carte geostoriche. 	<ul style="list-style-type: none"> Testo storico 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare collegamenti e relazioni
<p>Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali e carte geostoriche. 		<ul style="list-style-type: none"> Progettare
<p>Riferisce i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p>	<p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> Testo storico, lessico specifico 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare collegamenti e relazioni Progettare Comunicare

<p>Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità</p>	<p style="text-align: center;">Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storici sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo 	<ul style="list-style-type: none"> • Periodizzazioni del Paleolitico e Neolitico 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione
<p>Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>	<p style="text-align: center;">Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite 		<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione • Comunicare

STORIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine scuola primaria	Abilità al termine della classe quinta	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M.n.139/2007)
L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi della ricerca storica • Concetto di fonte 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione
Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare, in un quadro storico- sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto 	<ul style="list-style-type: none"> • Categorizzazione delle fonti 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Comunicare • Individuare collegamenti e relazioni
Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	<p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina • Elaborare in testi orali e scritti gli 	<ul style="list-style-type: none"> • Successione, contemporaneità • Durata periodizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione
Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.	<ul style="list-style-type: none"> • Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. 		<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed

<p>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi costitutivi delle varie civiltà 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni
<p>Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.</p>	<p style="text-align: center;">Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. 		<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Individuare collegamenti e relazioni
<p>Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. 		<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni • Progettare
<p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p>	<p style="text-align: center;">Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. • Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il 	<ul style="list-style-type: none"> • Testo storico. • Lessico specifico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni • Progettare

<p>Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità apertura e confronto con la contemporaneità.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non , cartacei e digitali. 		<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni • Progettare • Acquisire ed interpretare l'informazione
<p>Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. 		<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare

ASSE STORICO SOCIALE- (Area Storico- Geografica- Sociale)

Competenza chiave europea: - **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGI E INGEGNERIA** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

GEOGRAFIA

Traguardo per lo sviluppo delle competenze al termine scuola primaria	Abilità al termine della classe terza	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M.n.139/2007)
L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	<p style="text-align: center;">Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali) 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti topologici di base. • Mappe e rappresentazione cartografica degli ambienti noti. • Punti cardinali. • Percorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Individuare collegamenti e relazioni
Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	<p style="text-align: center;">Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. 		<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Individuare collegamenti e relazioni • Progettare
Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare le carte dello spazio vicino e lontano. 		<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Individuare collegamenti e relazioni

<p>Riconosce e denomina i principali “oggetti” geografici, fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il territorio circostante attraverso l’approccio percettivo e l’osservazione diretta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi fisici e antropici che contraddistinguono i diversi ambienti e paesaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare • Acquisire ed interpretare l’informazione • Individuare collegamenti e relazioni
<p>Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell’ambiente di vita della propria regione. 		<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni
<p>Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall’uomo sul paesaggio naturale.</p>	<p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. 	<ul style="list-style-type: none"> • La relazione uomo e ambiente e l’organizzazione di un territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni
<p>Si rende conto che lo spazio geografico e un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell’uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trasformazioni, relazioni tra gli elementi naturali e antropici di un paesaggio e loro funzione. • Norme di cittadinanza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l’informazione

GEOGRAFIA

Traguardo per lo sviluppo di competenze al termine della scuola primaria	Abilità al termine della classe quinta	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M.n.139/2007)
L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole. 	Strumenti per l'orientamento e relativa funzione.	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Individuare collegamenti e relazioni
Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio	<ul style="list-style-type: none"> • Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ecc.). 		
Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).	<p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori sociodemografici ed economici 	Concetti di riduzione in scala, carte, piante e reticolo geografico Grafici, strumentazione digitale.	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Individuare collegamenti e relazioni • Comunicare • Acquisire ed interpretare l'informazione

Riconosce e denomina i principali “oggetti” geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)	<ul style="list-style-type: none"> Localizzare sulla carta geografica dell’Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell’Italia in Europa e nel mondo. 	<ul style="list-style-type: none"> Regioni d’Italia Europa 	<ul style="list-style-type: none"> Imparare ad imparare Comunicare
Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.	<ul style="list-style-type: none"> Localizzare le regioni fisiche principali e le caratteristiche distintive dei diversi continenti e degli oceani. 	<ul style="list-style-type: none"> Continenti. Oceani. 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare collegamenti e relazioni
Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall’uomo sul paesaggio natura	<p style="text-align: center;">Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, riconoscendo le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. 	<ul style="list-style-type: none"> Elementi fisici e antropici che contraddistinguono i diversi ambienti e paesaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare collegamenti e relazioni Imparare ad imparare
Si rende conto che lo spazio geografico e un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	<p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio 	<ul style="list-style-type: none"> Concetto di territorio, Stato, Regione, Provincia, Comune. 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare collegamenti e relazioni

	naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	<ul style="list-style-type: none">• Concetto di risorsa ambientale.	<ul style="list-style-type: none">• Acquisire e interpretare le relazioni
--	---	---	---

ASSE STORICO SOCIALE- (Area Storico- Geografica- Sociale)

Competenza chiave europea: : **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: RELIGIONE CATTOLICA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

RELIGIONE CATTOLICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria (Integrazioni alle Indicazioni Nazionali relative all'IRC- D.P.R. 11/2010)	Abilità al termine della classe terza (Integrazioni alle Indicazioni Nazionali relative all'IRC- D.P.R. 11/2010)	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139/2007)
<p>L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. • Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del "Padre Nostro". • Riconoscere i segni cristiani, in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni, nella pietà e nella tradizione popolare. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'origine del mondo e dell'uomo nel Cristianesimo e nelle altre religioni. • Dio Creatore nella Bibbia e negli altri testi sacri. • Brani evangelici del Natale e della Pasqua. • Riti e gesti simbolici del Natale e della Pasqua. <p>La preghiera espressione di religiosità.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare • Collaborare e partecipare • Acquisire ed interpretare l'informazione

<p>L'alunno riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altri tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. • Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d' Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli Apostoli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura del libro della Bibbia: libri, generi letterari... • Le vicende che danno origine al popolo ebraico. • I patriarchi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare • Collaborare e partecipare • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione
<p>L'alunno si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani. • Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione. • Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc...). • Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù. • Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della 	<ul style="list-style-type: none"> • Gesù, il Messia, compimento delle promesse di Dio. • La Chiesa comunità dei cristiani aperta a tutti. • Segni religiosi presenti nell'ambiente. • La chiesa-edificio nelle sue componenti caratteristiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Comunicare • Collaborare e partecipare • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione

	convivenza umana la giustizia e la carità.	Necessità e importanza delle regole per vivere insieme.	
--	--	---	--

RELIGIONE CATTOLICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria (Integrazioni alle Indicazioni Nazionali relative all'IRC- D.P.R. 11/2010)	Abilità al termine della classe quinta (Integrazioni alle Indicazioni Nazionali relative all'IRC- D.P.R. 11/2010)	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139/2007)
<p>L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. • Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del "Padre Nostro". • Riconoscere i segni cristiani, in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni, nella pietà e nella tradizione popolare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aspetti geografici e sociali in Palestina al tempo di Gesù. • Le fonti non cristiane. • I Vangeli e gli Evangelisti. • Dio incontra l'uomo. Il Natale: l'Emmanuel e, il Dio con noi. • Le parabole e i miracoli nei Vangeli. <p>Il viaggio di Gesù verso la croce.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare • Collaborare e partecipare • Acquisire ed interpretare l'informazione

<p>L'alunno riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altri tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. • Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli Apostoli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Origine e sviluppo delle grandi religioni. • Le domande di senso e le risposte delle religioni. • Il cammino ecumenico. • Sentimenti di solidarietà concretizzati in azioni di aiuto, di comprensione, di tolleranza... <p>Testimoni di amore di ieri e di oggi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare • Collaborare e partecipare • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione
<p>L'alunno si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani. 	<ul style="list-style-type: none"> • La nascita della Chiesa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Comunicare

<p>insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione. • Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc...). • Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù. • Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità. 	<p>Le prime comunità cristiane</p> <ul style="list-style-type: none"> • Figure significative per la nascita della Chiesa: San Pietro e San Paolo. <p>Maria: modello di fede e di speranza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare e partecipare • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire ed interpretare l'informazione
--	--	---	---

ASSE MATEMATICO- SCIENTIFICO – TECNOLOGICO (Area Matematico- Scientifico- Tecnologico)

Competenza chiave europea: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGI E INGEGNERIA** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

MATEMATICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Abilità al termine della classe terza	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139/2007)
<p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p>	<p style="text-align: center;">Numeri</p> <ul style="list-style-type: none">• Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre,• Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.• Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.• Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.	<ul style="list-style-type: none">• Numeri naturali nei loro aspetti ordinali e cardinali• Operazioni fra numeri naturali e decimali• Proprietà nelle operazioni• Calcolo orale	<ul style="list-style-type: none">• Imparare ad imparare• Progettare• Agire in modo autonomo e responsabile

	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti. • Conoscere ed applicare le proprietà delle quattro operazioni. 		
<p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri decimali • Addizioni e sottrazioni con i numeri decimali • Moltiplicare e dividere 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Progettare

		<p>per 10, 100, 1000</p> <ul style="list-style-type: none"> Frazioni decimali 	
<p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo</p>	<p style="text-align: center;">Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori) Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. 	<ul style="list-style-type: none"> Collocazione di oggetti in un ambiente, avendo come riferimento se stessi, persone e oggetti Mappe, piantine ed orientamento 	<ul style="list-style-type: none"> Imparare ad imparare Risolvere problemi Acquisire e interpretare le informazioni
<p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> Figure geometriche Diversi tipi di linea 	<ul style="list-style-type: none"> Progettare Imparare ad imparare

<p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare assi di simmetria in figure <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • Angoli • Caratteristiche della simmetria. • Misure di tempo • Misure di valore • Misure di lunghezza, massa e capacità 	
<p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni. Ricava informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. • Costruire grafici • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie per operare classificazioni • Grafici • Elementi e modalità 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e interpretare l'informazione • Progettare

	opportune, a seconda dei contesti e dei fini.	per effettuare rilevazioni statistiche	
Riconosce e quantifica situazioni di probabilità.	<ul style="list-style-type: none"> Argomentare sui criteri che sono stati usati per esprimere situazioni di incertezza 	<ul style="list-style-type: none"> Eventi certi, possibili e impossibili 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire e interpretare l'informazione Progettare
Riesce a risolvere problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.	<ul style="list-style-type: none"> Risolvere problemi Descrivere i procedimenti risolutivi 	<ul style="list-style-type: none"> Situazioni problematiche di vario genere 	<ul style="list-style-type: none"> Imparare ad imparare Individuare collegamenti e relazioni
Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.			
Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire attraverso esperienze concrete e significative le abilità specifiche della disciplina. 		<ul style="list-style-type: none"> Progettare

MATEMATICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Abilità al termine della classe quinta	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza(D.M. n. 139/2007)
<p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali ...).</p>	<p style="text-align: center;">Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. • Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali. • Individuare multipli e divisori di un numero. • Stimare il risultato di una operazione. • Operare con le frazioni e riconoscere frazioni unitarie, complementari ed equivalenti. • Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. • Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri naturali • Frazioni • Algoritmi delle operazioni e loro proprietà • Numeri decimali 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Collaborare e partecipare • Progettare • Acquisire interpretare l'informazione

	<p>scale graduate in contesti significativi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. • Leggere, scrivere, confrontare numeri 		
<p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo</p>	<p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruire e utilizzare modelli nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. • Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. • Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). • Utilizzare le principali unità di misura • Misurare il perimetro delle figure piane utilizzando le più comuni formule • Determinare l'area di figure piane e di altre figure attraverso 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali enti geometrici • Sistema di riferimento cartesiano • Simmetrie, traslazione e rotazioni • Angoli e loro ampiezza • Misure di grandezza • Rapporti di equivalenza • Perimetro e aree 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Progettare

	scomposizioni o utilizzando le più comuni formule		
Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. • Riconoscere figure ruotate e traslate. • Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. • Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.) • Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali figure piane e i loro elementi significativi • Figure isoperimetriche, equiestese e equiscomponibili 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Risolvere problemi • Acquisire e interpretare le informazioni • Individuare collegamenti e relazioni • Progettare
Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).	<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti per il disegno geometrico 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare

	quadretti, riga e compasso, squadre....).		<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e interpretare le informazioni • Individuare collegamenti e relazioni • Progettare
Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni. Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.	<p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare relazioni, dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni • Individuare e calcolare moda, mediana e media aritmetica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagrammi di vario tipo • Concetti di moda, mediana e media aritmetica 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Imparare ad imparare
Riconosce e quantifica la probabilità del verificarsi di un evento.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare eventi possibili, impossibili e certi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Situazioni di probabilità 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e interpretare le informazioni
Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Situazioni problematiche di vario genere (misura, valore, 	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi • Progettare

<p>processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi. 	<p>tempo, compravendita...)</p>	
<p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire attraverso esperienze concrete e significative le abilità specifiche della disciplina. 		
<p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>			

ASSE MATEMATICO- SCIENTIFICO – TECNOLOGICO (Area Matematico- Scientifico- Tecnologico)

Competenza chiave europea: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGI E INGEGNERIA** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

SCIENZE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Abilità al termine della classe terza	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139/2007)
L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.	Elaborare e descrivere oggetti materiali <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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Composizione e caratteristiche di vari materiali. • Semplici trasformazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Individuare collegamenti e relazioni
Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.	<ul style="list-style-type: none"> • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Istruzioni e spiegazioni. • Osservazione della realtà che ci circonda. • Elementi costitutivi del metodo scientifico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire e interpretare l'informazione • Progettare • Imparare ad imparare

<p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misurazioni. • Classificazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni
<p>Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretazione di dati. • Trasformazione della materia. • Cambiamento di stato. • Miscugli. • Effetti del calore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare • Agire in modo autonomo e responsabile • Imparare ad imparare
<p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p>	<p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <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 vegetali. • Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque. 	<ul style="list-style-type: none"> • Viventi e non viventi. • Vegetali e animali. • Evoluzione dei viventi. • Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente. • Catene alimentari. • Ecosistemi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni • Imparare ad imparare • Acquisire e interpretare l'informazione

	<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.). 		
<p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.</p>	<p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Educazione alimentare. • Corretti stili di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Individuare collegamenti e relazioni
<p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p>	<p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni). 	<ul style="list-style-type: none"> • Educazione ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare e partecipare • Agire in modo autonomo e responsabile

<p>Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>	<p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche specifiche di ambienti 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare
<p>Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri 	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche specifiche di ambienti 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Individuare collegamenti e relazioni

SCIENZE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Abilità al termine della classe quinta	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. 139/2007)
L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.	<p>Oggetti, materiali e trasformazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. • Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche peculiari di fenomeni • (Stati della materia. Materia ed energia. Calore e temperatura Suolo. Aria. Acqua) 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Risolvere problemi • Individuare collegamenti e relazioni
Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, utilizzare e, quando e possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi costitutivi del metodo scientifico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e interpretare l'informazione • Progettare • Imparare ad imparare

<p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Fenomeni fisici e chimici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni
<p>Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretazione di informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare • Agire in modo autonomo e responsabile • Imparare ad imparare
<p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p>	<p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proseguire nelle 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evoluzione dei viventi. • Elementi costitutivi dei viventi (Le cellule. I vegetali. Animali vertebrati ed invertebrati) • Elementi costitutivi dei non viventi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare e partecipare • Agire in modo autonomo e responsabile • Imparare ad imparare

	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evoluzione dell'universo. 	
<p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.</p>	<p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. • Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi costitutivi del corpo umano. • Educazione alla salute. • Educazione alimentare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agire in modo autonomo e responsabile • Acquisire e interpretare l'informazione
<p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo e in relazione con altre e differenti forme di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Educazione ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare e partecipare
<p>Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretazione delle informazioni ed esposizione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Comunicare

<p>Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca di informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e interpretare l'informazione
--	---	--	---

ASSE MATEMATICO - SCIENTIFICO- TECNOLOGICO (Area Matematico-Scientifico-Tecnologico)

Competenza chiave europea: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGI E INGEGNERIA** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

Per la connotazione della disciplina, nelle INDICAZIONI 2012 non è prevista la distinzione degli obiettivi di apprendimento/abilità al termine della classe 3[^] e al termine della classe 5[^]

TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Abilità al termine della classe quinta	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M.n.139/2007)
L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none">Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.	<ul style="list-style-type: none">Distinzione e descrizione di elementi del mondo artificiale.Descrizione di oggetti tecnologici.Lettura e comprensione di semplici istruzioni per il montaggio di oggetti.	<ul style="list-style-type: none">Imparare ad imparareProgettareCollaborare e partecipareRisolvere problemiIndividuare collegamenti e relazioni
E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale	<ul style="list-style-type: none">Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà di materiali più comuni.	<ul style="list-style-type: none">Individuazione di funzioni specifiche di un artefatto.Esplorazione di oggetti e strumenti della vita quotidiana	<ul style="list-style-type: none">Risolvere problemiIndividuare collegamenti e relazioni

<p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini altra documentazione tecnica e commerciale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una applicazione nuova applicazione informatica. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare gli oggetti e gli strumenti in base al loro utilizzo. • Rappresentazione grafica di percorsi. • Lettura e descrizione di un percorso grafico. • Utilizzo del computer. • Creazione di un percorso con il computer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Comunicare • Risolvere problemi
<p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini altra documentazione tecnica e commerciale.</p>	<p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Previsione di risultati in seguito a procedure scelte per la realizzazione di lavori e per la costruzione di manufatti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione

		<ul style="list-style-type: none"> • Classificazione di oggetti. 	
Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Documentazione di un percorso didattico o di un'attività svolta da altri. • Progettazione di un percorso. • Ricerca di informazioni in internet relative all'attività progettata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione • Comunicare • Agire in modo autonomo e responsabile
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione, distinzione e descrizione di elementi del mondo artificiale, cogliendo in essi analogie e differenze di forma e di materiale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Risolvere problemi • Acquisire ed interpretare l'informazione
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	<p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di semplici oggetti. • Composizione e composizione di 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Acquisire ed interpretare l'informazione

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 	<p>oggetti nei loro elementi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di manufatti in base a istruzioni. • Utilizzo di specifici programmi informatici. • Lavoro cooperativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi • Individuare collegamenti e relazioni
--	---	---	--

ASSE DEI LINGUAGGI

Competenza chiave europea: COMPETENZA DIGITALE (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE

La competenza digitale è contenuta nell'ASSE DEI LINGUAGGI, ma è comune a tutti gli ASSI, in quanto trasversale.

Competenza digitale significa, comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi. Pertanto, è importante che gli/le alunni/e conoscano i principi generali, i meccanismi e la logica che sottende alle tecnologie digitali. Le abilità comprendono le capacità di base per utilizzare i diversi dispositivi, software e reti come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale.

Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.

L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate, pertanto, i traguardi per lo sviluppo, le abilità e le conoscenze declinati nella tabella sono il prodotto della partecipazione e del coinvolgimento degli insegnanti nella costruzione di tale competenza.

COMPETENZA DIGITALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Abilità Al termine della classe terza	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139/2007)
Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire all'attività di studio	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare televisori, lettori video DVD, tablet, telefono e telefonino, PC.• Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.	<ul style="list-style-type: none">• I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, tablet, PC.• Funzioni principali degli apparecchi per la	<ul style="list-style-type: none">• Imparare ad Imparare• Individuare collegamenti e relazioni

		<p>comunicazione e l'informazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione. 	
<p>E' 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 alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione

COMPETENZA DIGITALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Abilità al termine della classe quinta	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139/2007)
<p>Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. • Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento. • I principali dispositivi informatici di input e output. • I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici. • Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad Imparare • Acquisire ed interpretare l'informazione

<p>E' 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 rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. • Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. • Rischi nell'utilizzo della rete con PC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione
--	--	--	--

Competenza chiave europea: **COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

Tale competenza è comune a tutti gli ASSI, in quanto trasversale.

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 mantenersi **resilienti** e di **gestire il proprio apprendimento**. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico, mentale ed emotivo.

Imparare a imparare presuppone la conoscenza delle proprie strategie di apprendimento preferite, di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di riflettere criticamente, e di prendere decisioni. Essa è una competenza metodologica e metacognitiva, il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate, pertanto, i traguardi per lo sviluppo, le abilità e le conoscenze declinati nella tabella sono il prodotto della partecipazione e del coinvolgimento degli insegnanti nella costruzione di tale competenza

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Abilità al termine della classe terza	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139/2007)
Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere un testo e porsi domande su di esso. • Rispondere a domande su un testo o su un video • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schemi, tabelle, scalette • Semplici strategie di memorizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione • Risolvere problemi • Individuare collegamenti e relazioni

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. • Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze. • Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle. • Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di organizzazione del tempo 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni • Risolvere problemi
--	--	--	--

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Abilità al termine della classe quinta	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139/2007)
<p>Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni da fonti diverse. • Utilizzare i dizionari e gli indici. • Utilizzare schedari bibliografici. • Leggere un testo e porsi domande su di esso. • Rispondere a domande su un testo. • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche ...) • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti • Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. • Leggi della memoria e 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione • Individuare collegamenti e relazioni • Progettare • Risolvere problemi

	<p>d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi. • Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. • Organizzare i propri impegni e disporre del materiale. 	<p>strategie di memorizzazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio. • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Acquisire e interpretare l'informazione • Risolvere problemi
--	---	--	---

Competenza chiave europea: **COMPETENZA IMPRENDITORIALE** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

Tale competenza è comune a tutti gli ASSI, in quanto trasversale.

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti.

Un atteggiamento imprenditoriale è caratterizzato da spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza, lungimiranza, coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi. Comprende il desiderio di motivare gli altri e la capacità di valorizzare le loro idee, di provare empatia e di prendersi cura delle persone e del mondo, e di saper accettare la responsabilità applicando approcci etici in ogni momento.

L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate, pertanto, i traguardi per lo sviluppo, le abilità e le conoscenze declinati nella tabella sono il prodotto della partecipazione e del coinvolgimento degli insegnanti nella costruzione di tale competenza.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Abilità al termine della classe terza	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139 del 2007)
Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prendere decisioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto • Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti • Giustificare le scelte con semplici argomentazioni • Formulare proposte di lavoro, di gioco ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della discussione. • I ruoli e la loro funzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Comunicare • Risolvere problemi

	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare la propria idea con quella altrui • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro • Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... 		
Assume e porta a termine compiti e iniziative.	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante • Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito 	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Comunicare • Risolvere problemi
Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti.	<ul style="list-style-type: none"> • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti. • Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi di un'azione. • Modalità di decisione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad Imparare • Progettare • Risolvere problemi

<p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Formulare ipotesi di soluzione.• Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.	<ul style="list-style-type: none">• Fasi di un problema.	<ul style="list-style-type: none">• Acquisire e interpretare le informazioni• Progettare• Risolvere problemi
---	---	--	--

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Abilità al termine della classe quinta	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139 del 2007)
<p>Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prendere decisioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine • Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni • Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali • Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro. • Modalità di decisione riflessiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Comunicare • Risolvere problemi
<p>Assume e porta a termine compiti e iniziative</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le fasi di una procedura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Risolvere problemi

	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. 		
Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Individuare collegamenti e relazioni • Risolvere problemi
Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare problemi legati all'esperienza concreta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi del problem solving. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Individuare collegamenti e relazioni • Risolvere problemi

Competenza chiave europea: **COMPETENZA DI CITTADINANZA** (Raccomandazione del Consiglio Unione europea del 22.05.2018)

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: CITTADINANZA E COSTITUZIONE - TUTTE

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

Tale competenza è comune a tutti gli ASSI, in quanto trasversale.

Per la competenza in materia di cittadinanza è indispensabile la capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società. Ciò presuppone la capacità di pensiero critico e abilità integrate di risoluzione dei problemi, nonché la capacità di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità, oltre che al processo decisionale a tutti i livelli, da quello locale e nazionale al livello europeo e internazionale. Presuppone anche la capacità di accedere ai mezzi di comunicazione sia tradizionali sia nuovi, di interpretarli criticamente e di interagire con essi, nonché di comprendere il ruolo e le funzioni dei media nelle società democratiche.

Il rispetto dei diritti umani, base della democrazia, è il presupposto di un atteggiamento responsabile e costruttivo. Comprende il sostegno della diversità sociale e culturale, della parità di genere e della coesione sociale, di stili di vita sostenibili, della promozione di una cultura di pace e non violenza, nonché della disponibilità a rispettare la privacy degli altri e a essere responsabili in campo ambientale. L'interesse per gli sviluppi politici e socioeconomici, per le discipline umanistiche e per la comunicazione interculturale è indispensabile per la disponibilità sia a superare i pregiudizi sia a raggiungere compromessi ove necessario e a garantire giustizia ed equità sociali. Vi rientra la comprensione delle dimensioni multiculturali e l'interesse per la comunicazione interculturale è indispensabile per la disponibilità sia a superare i pregiudizi sia a raggiungere compromessi ove necessario e a garantire giustizia ed equità sociali.

Tale competenza si costruisce attraverso la predisposizione di un clima scolastico equilibrato e cooperativo, attraverso la lettura critica dei fenomeni sociali nell'ambiente di vita e in quello più allargato; attraverso un'azione diretta di educazione alla solidarietà, all'empatia, alla *responsabilità e proponendo esperienze significative che consentano agli alunni di lavorare esercitando in prima persona la cooperazione, l'autonomia e la responsabilità.*

L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate, pertanto, i traguardi per lo sviluppo, le abilità e le conoscenze declinati nella tabella sono il prodotto della partecipazione e del coinvolgimento degli insegnanti nella costruzione di tale competenza

COMPETENZA DI CITTADINANZA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Abilità al termine della classe terza	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139 del 2007)
Riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal	<ul style="list-style-type: none">• Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e riferimento.• Individuare i ruoli e le funzioni dei gruppi di	<ul style="list-style-type: none">• Organi internazionali vicini all'esperienza dei bambini: UNICEF, WWF• Usi e costumi del proprio territorio e	<ul style="list-style-type: none">• Acquisire e interpretare l'informazione• Individuare collegamenti e relazioni

<p>diritto nazionale e dalle Carte Internazionali</p>	<p>appartenenza e il proprio negli stessi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all'oculato utilizzo delle risorse e mette in atto quelli alla sua portata. 	<p>del proprio Paese. Usi e costumi di altri Paesi con riferimento agli allievi provenienti da altri Stati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....) • Organi e funzioni principali del Comune • Principali servizi al cittadino presenti nella propria città. 	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi
<p>A partire dall'ambito scolastico, assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe a nella scuola. • Descrivere il significato delle regole • Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione <p>Individuare alcuni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della vita e del lavoro in classe. • Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare e partecipare • Agire in modo autonomo e responsabile • Risolvere problemi

	<p>comportamenti utili alla sociale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. • Prestare aiuto ai compagni in difficoltà • Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. 		
<p>Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le affinità rispetto alla propria esperienza. • Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di regola e norma. • Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare e partecipare • Agire in modo autonomo e responsabile • Risolvere problemi
<p>Esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. • Individuare e rispettare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare • Agire in modo autonomo e responsabile

COMPETENZA DI CITTADINANZA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Abilità al termine della classe quinta	Conoscenze	Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139 del 2007)
<p>Riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale) sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere gli elementi che compongono il Consiglio comunale e l'articolazione delle attività del Comune • Individuare e distinguere il ruolo della Provincia e della Regione e le distinzioni tra i vari servizi • Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire il concetto di democrazia. • Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle. • Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di essere "cittadino". • Significato dell'essere cittadini del mondo. • Differenza fra comunità e società. • Struttura del comune, della provincia e della Regione. • Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti essenziali. • Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente vicini all'esperienza: 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare collegamenti e relazioni • Acquisire e interpretare l'informazione

		<p>ONU, UNICEF, WWF.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà. • Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza. • Costituzione e alcuni articoli fondamentali. 	
<p>A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe. • Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. • Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente. • Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola. • Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agire in modo autonomo e responsabile

	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni. •Attraverso l'esperienza vissuta in classe, spiegare il valore della democrazia e riconoscere il ruolo delle strutture e interagisce con esse 		
<p>Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi. • Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze. • Mettere in relazione le regole stabilite all'interno della classe e alcuni articoli della Costituzione. • Mettere in relazione l'esperienza comune in famiglia, a scuola, nella comunità di vita con alcuni articoli della Costituzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agire in modo autonomo e responsabile • Collaborare e partecipare
<p>Esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconosce e agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà • Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso 	<p>Significato di "gruppo" e di "comunità"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare e partecipare • Comunicare

positivo contributo.	comportamenti di salvaguardia del patrimonio utilizzo oculato delle risorse.		
----------------------	--	--	--