DIREZIONE DIDATTICA STATALE

"SAN GIOVANNI"

- TERNI -

CURRICOLO VERTICALE

PRIMARIA

A.S. 2020 -2021

INDICE

Pag. 4 – Fonti di legittimazione
Pag. 4 - Quadro delle COMPETENZE-CHIAVE per l'APPRENDIMENTO PERMANENTE

INDICE CURRICOLO - Scuola Primaria

Pag. 6 – **Competenza alfabetico funzionale** – ***Italiano***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 8 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 10 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 11 – **Competenza multilinguistica – *Inglese***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 12 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 13 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 14 – **Competenza matematica – *Matematica***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 16 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 18 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 19 – **Competenza in scienze – *Scienze***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 20 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 21 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 22 – **Competenza in scienze – *Geografia***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 23 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 24 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 25 – **Competenza in tecnologie, ingegneria – *Tecnologia***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 26 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 27 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 28 – **Competenza digitale – *Tutte le discipline***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 30 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 32 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 33 – **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare – *Tutte le discipline***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 34 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 35 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 36 – **Competenza in materia di cittadinanza – *Insegnamento trasversale dell'Educazione Civica***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 39 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 43 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 45 – **Competenza in materia di cittadinanza – *Attività Alternativa alla Religione Cattolica***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 46 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 47 – **Competenza imprenditoriale – *Tutte le discipline***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 48 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 49 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 50 – **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale – IDENTITÀ STORICA – *Storia***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 51 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 52 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 53 – **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale – IDENTITÀ STORICA – *Religione Cattolica***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 54 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 55 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 56 – **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale – PATRIMONIO ARTISTICO - *Arte e immagine***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 57 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 58 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 59 – **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale – PATRIMONIO ARTISTICO - *Musica***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 60 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 61 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Pag. 62 – **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale – ESPRESSIONE CORPOREA - *Educazione Fisica***
Obiettivi termine classe 1^ - 2^ - 3^ – Traguardi fine classe terza
Pag. 63 – Obiettivi termine classe 4^ - 5^ – Traguardi fine classe quinta
Pag. 64 – Livelli di Padronanza al termine della classe quinta

Fonti di legittimazione:

(1) Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea 18.12.2006 "Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente"
(2) Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 22.05.2018 "Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente"
(3) D.M. n. 139/22.08.2007 "Competenze Chiave di Cittadinanza"
(4) D.M. n. 254/26.11.2012 "Indicazioni Nazionali per il Curricolo"
(5) DPR 11.02.2010/Appendice: Integrazioni alle Indicazioni nazionali relative all'insegnamento della Religione Cattolica
(6) Documento di Indirizzo per la Sperimentazione dell'Insegnamento di "Cittadinanza e Costituzione" Prot. AOODGOS n. 2079/04.03.2009
(7) Legge n. 92/20.08.2019 "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'Educazione civica"
(8) D.M. n. 35/22.06.2020 "Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica

Quadro delle COMPETENZE-CHIAVE per l'APPRENDIMENTO PERMANENTE (1)

N.	COMPETENZA-CHIAVE Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea 18.12.2006	COMPETENZA-CHIAVE Raccomandazioni del Consiglio dell'Unione Europea 22.05.2018	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	
			CAMPI DI ESPERIENZA	DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	DISCIPLINE CONCORRENTI
1	Comunicazione nella madrelingua	Competenza alfabetica funzionale	I Discorsi e le parole	Italiano	Tutte
2	Comunicazione nelle lingue straniere	Competenza multilinguistica	I Discorsi e le parole	Inglese	Tutte
3	Competenza matematica e Competenze di base in scienze e tecnologia	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	La conoscenza del mondo	Matematica Scienze Tecnologia Geografia	Tutte
4	Competenza digitale	Competenza digitale	Immagini, suoni, colori I Discorsi e le parole La conoscenza del mondo	Tutte	
5	Imparare a imparare	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Tutti	Tutte	
6	Competenze sociali e civiche	Competenza in materia di cittadinanza	Il sé e l'altro	Cittadinanza e Costituzione Attività Alternativa	Tutte
7	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Competenza imprenditoriale	Tutti	Tutte	
8	Consapevolezza ed espressione culturale	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	*Patrimonio artistico* Immagini, suoni, colori *Espressione corporea* Il corpo e il movimento	*Identità storica* Storia Religione Cattolica *Patrimonio artistico* Arte e immagine Musica *Espressione corporea* Educazione fisica	Tutte

Le competenze-chiave per l'apprendimento permanente, definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea del 18 dicembre 2006:
- comunicazione nella madrelingua
- comunicazione nelle lingue straniere
- competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia
- consapevolezza ed espressione culturale
sostituite dalle nuove competenze adottate con Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea il 22 maggio 2018:
- competenza alfabetica funzionale
- competenza multilinguistica
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
trovano un riferimento formalizzato nelle Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 rispettivamente nei campi di esperienza (I discorsi e le parole - la conoscenza del mondo - immagine, suoni, colori) della scuola dell'infanzia e nelle discipline (Italiano - Inglese - Matematica - Scienze - Tecnologia - Storia - Geografia - Cittadinanza e costituzione) della scuola primaria, con i relativi traguardi formativi e obiettivi di apprendimento disciplinari.

Al contrario, le competenze-chiave per l'apprendimento permanente:
- competenza digitale
- Imparare a imparare
- competenze sociali e civiche
- spirito di iniziativa e imprenditorialità
sostituite dalle nuove competenze:
- competenza digitale
- competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- competenza in materia di cittadinanza
- competenza imprenditoriale
non trovano un preciso riferimento in un campo d'esperienza o in una disciplina in quanto le abilità e le conoscenze di queste competenze si ritrovano in tutti i campi di esperienza e in tutte le discipline poiché tutti/e concorrono a costruirle. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella loro costruzione.

*La **competenza digitale** presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.*

*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 e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.*

*La **competenza in materia di cittadinanza** si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.*

*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 che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.*

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:
n. 1 - Competenza alfabetica funzionale

Discipline di riferimento: *Italiano*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1. ASCOLTO E PARLATO			
1) Prendere la parola in una conversazione seguendo le indicazioni dell'insegnante. 2) Intervenire in una conversazione con domande e risposte adeguate all'argomento. 3) Ascoltare e comprendere il "senso" di un argomento.	1) Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola. 2) Comprendere l'argomento e le informazioni di discorsi affrontati in classe. 3) Ascoltare testi narrativi ed espositivi, cogliendone il senso globale. 4) Esporre in modo comprendibile quanto ascoltato. 5) Comprendere semplici istruzioni su un gioco o attività conosciuta e dare semplici istruzioni 6) Raccontare storie personali e fantastiche rispettando l'ordine cronologico. 7) Esplicitare le informazioni necessarie perché un racconto sia chiaro per chi ascolta. 8) Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola.	1) Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. 2) Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. 3) Ascoltare testi narrativi, descrittivi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riesporli in modo comprensibile a chi ascolta. 4) Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. 5) Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro a chi ascolta. 6) Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.	L'alunno • Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti. • Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
2. LETTURA			
4) Comprendere testi letti. 5) Acquisire la lettura strumentale. 6) Prevedere il contenuto di un testo in base al titolo e alle immagini.	9) Padroneggiare la lettura strumentale ad alta voce e in silenzio, curando l'espressione. 10) Prevedere il contenuto di un testo in base al titolo e alle immagini. 11) Comprendere il significato delle parole non note dal contesto. 12) Leggere testi di vario genere, cogliendone l'argomento e le informazioni principali.	7) Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. 8) Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini: comprendere il significato di parole non note in base al testo. 9) Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla ed individuando le informazioni principali e le loro relazioni. 10) Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.	• Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali. • Utilizza abilita funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. • Legge testi tratti dalla letteratura per l'infanzia e formula giudizi personali.

3. SCRITTURA			
7) Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. 8) Scrivere sotto dettatura rispettando l'ortografia. 9) Produrre parole e frasi legate a situazioni concrete e/o vissute.	13) Scrivere sotto dettatura in modo ortograficamente corretto. 14) Produrre testi di vario genere connessi con situazioni quotidiane. 15) Comunicare con frasi di senso compiuto e strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione (punto fermo). 16) Ampliare il patrimonio lessicale.	11) Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. 12) 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). 13) Comunicare con frasi semplici, compiute e strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.	• 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.
4. ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO			
10) Comprendere in brevi testi il significato di parole non note in base al contesto. 11) Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche.	17) Comprendere in brevi testi il significato delle parole non note basandosi sul contesto. 18) Ampliare il patrimonio lessicale. 19) Usare in modo appropriato il lessico di base e le parole apprese. 20) Chiedere spiegazioni su parole ed espressioni per ampliare il lessico. 21) Usare in modo appropriato il lessico acquisito.	14) Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. 15) Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. 16) Usare in modo appropriato le parole apprese. 17) Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni preseti nei testi per ampliare il lessico d'uso.	• 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.
5. ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA			
12) Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali. 13) Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella produzione scritta.	22) Confrontare testi di vario genere (narrativo, descrittivo e poetico) riconoscendo le caratteristiche e le differenze. 23) Conoscere gli elementi essenziali di una frase. 24) Applicare le regole ortografiche nella produzione scritta.	18) Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (maggiore o minore efficacia comunicativa, differenza tra testo orale e testo scritto …). 19) Riconoscere se una frase è o non è completa, cioè costituita dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi). 20) Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.	• 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. • È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). • 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.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:
n. 1 - Competenza alfabetica funzionale

Discipline di riferimento: *Italiano*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
1. ASCOLTO E PARLATO		
1) 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. 2) Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione; comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media. 3) Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e approfondimento. 4) Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività. 5) Cogliere in una discussione diverse opinioni ed esprimere la propria. 6) Raccontare esperienze personali o storie inventate in modo chiaro, in ordine logico/cronologico inserendo elementi descrittivi e informativi. 7) Organizzare un discorso orale su un tema affrontato, preparato in precedenza.	1) 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. 2) Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione; comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media. 3) Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e approfondimento. 4) Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività. 5) Cogliere in una discussione diverse opinioni ed esprimere la propria. 6) Raccontare esperienze personali o storie inventate in modo chiaro, in ordine logico/cronologico inserendo elementi descrittivi e informativi. 7) Organizzare un discorso orale su un tema affrontato, preparato in precedenza.	L'alunno: • 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. • Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
2. LETTURA		
8) Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. 9) Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzarne il contenuto, porsi domande e cogliere indizi utili per la comprensione. 10) Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e didascalie per farsi un'idea del testo da leggere. 11) Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea dell'argomento di cui parlare o scrivere. 12) Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (mappe, schemi, diagrammi). 13) Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. 14) Leggere testi narrativi e descrittivi sia realistici che fantastici distinguendo l'invenzione dalla realtà. 15) Leggere testi letterari narrativi contemporanei e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.	8) Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. 9) Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzarne il contenuto, porsi domande e cogliere indizi utili per la comprensione. 10) Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e didascalie per farsi un'idea del testo da leggere. 11) Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea dell'argomento di cui parlare o scrivere. 12) Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (mappe, schemi, diagrammi). 13) Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. 14) Leggere testi narrativi e descrittivi sia realistici che fantastici distinguendo l'invenzione dalla realtà. 15) Leggere testi letterari narrativi contemporanei e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.	• 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. • Utilizza abilita funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. • 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.

3. SCRITTURA		
16) Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di una esperienza. 17) Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. 18) Scrivere lettere o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola. 19) Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. 20) Rielaborare testi (parafrasi, riassunto …) utilizzando anche programmi di videoscrittura. 21) Scrivere semplici testi regolativi. 22) Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. 23) Produrre testi creativi sulla base di modelli dati. 24) Sperimentare liberamente diverse forme di scrittura adattando lessico e struttura alla forma testuale, utilizzando anche materiali multimediali. 25) Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.	16) Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di una esperienza. 17) Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. 18) Scrivere lettere o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola. 19) Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. 20) Rielaborare testi (parafrasi, riassunto …) utilizzando anche programmi di videoscrittura. 21) Scrivere semplici testi regolativi. 22) Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. 23) Produrre testi creativi sulla base di modelli dati. 24) Sperimentare liberamente diverse forme di scrittura adattando lessico e struttura alla forma testuale, utilizzando anche materiali multimediali. 25) Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.	• 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.
4. ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO		
26) Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base. 27) Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative di lettura e scrittura attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole. 28) Comprendere che le parole hanno diverse accezioni ed individuarne i diversi significati. 29) Comprendere l'uso e il significato figurato delle parole. 30) Comprendere ed utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline. 31) Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.	26) Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base. 27) Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative di lettura e scrittura attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole. 28) Comprendere che le parole hanno diverse accezioni ed individuarne i diversi significati. 29) Comprendere l'uso e il significato figurato delle parole. 30) Comprendere ed utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline. 31) Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.	• 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.
5. ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA		
32) Relativamente a testi o in situazione di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. 33) Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole. 34) Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole. 35) Riconoscere la struttura della frase semplice: predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. 36) Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso o categorie lessicali, riconoscere i principali tratti grammaticali e le congiunzioni di uso più frequente. 37) Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsene per l'autocorrezione.	32) Relativamente a testi o in situazione di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. 33) Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole. 34) Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole. 35) Riconoscere la struttura della frase semplice: predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. 36) Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso o categorie lessicali, riconoscere i principali tratti grammaticali e le congiunzioni di uso più frequente. 37) Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsene per l'autocorrezione.	• 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. • È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). • 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.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 1: – ***Competenza alfabetica funzionale***

LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta

DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno:			
• Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. • Scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. • Esplora e sperimenta forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	• Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime in modo coerente esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo. • Ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale. • Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi sentiti in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande stimolo. • Legge semplici testi di vario genere ricavandone le principali informazioni esplicite. • Scrive semplici testi narrativi relativi a esperienze dirette e concrete, costituiti da una o più frasi minime. • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità. • Applica in situazioni diverse le conoscenze relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi fondamentali da permettergli una comunicazione comprensibile e coerente. • Sperimenta forme di comunicazione utilizzando i diversi linguaggi.	• Interagisce nelle diverse comunicazioni in modo pertinente, rispettando il turno della conversazione. • Ascolta testi di tipo diverso letti, raccontati o trasmessi dai media, riferendo l'argomento e le informazioni principali. • Espone oralmente argomenti appresi dall'esperienza e dallo studio, in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi-guida. • Legge in modo corretto e scorrevole testi di vario genere; ne comprende il significato e ne ricava informazioni che sa riferire. • Utilizza alcune abilità funzionali allo studio, come le facilitazioni presenti nel testo e l'uso a scopo di rinforzo e recupero di schemi, mappe e tabelle già predisposte. • Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia; ne sa riferire l'argomento, gli avvenimenti principali ed esprime un giudizio personale su di essi. • Scrive testi coerenti relativi alla quotidianità e all'esperienza; opera semplici rielaborazioni (sintesi, completamenti, trasformazioni). • Utilizza e comprende il lessico d'alto uso tale da permettergli una fluente comunicazione relativa alla quotidianità. Varia i registri a seconda del destinatario e dello scopo della comunicazione. • Utilizza alcuni semplici termini specifici nei campi di studio. Individua nell'uso quotidiano termini afferenti a lingue differenti. • Applica nella comunicazione orale e scritta le conoscenze fondamentali della morfologia tali da consentire coerenza e coesione. • Produce testi utilizzando in modo efficace i diversi linguaggi.	• 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. • Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. • 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. • Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. • 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. • Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. • 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. • 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. • È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). • 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. • Produce testi multimediali, utilizzando i linguaggi verbali, iconici e sonori.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:
n. 2 - Competenza multilinguistica

Discipline di riferimento: *Inglese*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA *(I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)*
1. ASCOLTO (comprensione orale)			
1) Ascoltare e comprendere saluti, parole, suoni della L2, espressioni, comandi, istruzioni operative, canzoni, filastrocche, brevi dialoghi.	1) Ascoltare e comprendere saluti, parole, suoni della L2, espressioni, comandi, istruzioni operative, canzoni, filastrocche, brevi dialoghi.	1) Ascoltare e comprendere saluti, parole, suoni della L2, espressioni, comandi, istruzioni operative, canzoni, filastrocche, brevi dialoghi.	L'alunno: • Comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. • Svolge compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.
2. PARLATO (produzione e interazione orale)			
2) Ripetere semplici parole e formule di saluto. 3) Cantare una canzone. 4) Recitare una filastrocca. 5) Rispondere a semplici domande.	2) Ripetere parole e formule di saluto. 3) Cantare una canzone. 4) Recitare una filastrocca. 5) Rispondere a semplici domande.	2) Ripetere parole e formule di saluto. 3) Presentare se stesso e gli altri 4) Cantare una canzone. 5) Recitare una filastrocca. Partecipare a semplici dialoghi. 6) Rispondere a semplici domande. Recitare semplici ruoli.	• Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici di routine.
3. LETTURA (comprensione scritta)			
6) Individuare semplici parole familiari.	6) Individuare parole e brevi frasi familiari.	7) Individuare parole e brevi frasi familiari.	• Comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari. • Svolge compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.
4. SCRITTURA (produzione scritta)			
7) Copiare correttamente parole note	7) Scrivere correttamente semplici parole e frasi note	8) Scrivere correttamente parole e frasi note, nelle forme affermativa, interrogativa e negativa, riguardo i temi affrontati	• Descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici di routine.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:
n. 2 - Competenza multilinguistica

Discipline di riferimento: *Inglese*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA *(I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)*
1. ASCOLTO (comprensione orale)		
1) Ascoltare e comprendere nomi e descrizioni. 2) Ascoltare e comprendere lo spelling di parole e frasi 3) Comprendere ed eseguire istruzioni. 4) Ascoltare e comprendere informazioni specifiche di vario tipo. 5) Ascoltare e comprendere semplici storie	1) Ascoltare e comprendere nomi e descrizioni. 2) Ascoltare e comprendere lo spelling di parole e frasi 3) Comprendere ed eseguire istruzioni. 4) Ascoltare e comprendere informazioni specifiche di vario tipo. 5) Ascoltare e comprendere semplici storie	L'alunno: • Comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. • Svolge compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. • Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.
2. PARLATO (produzione e interazione orale)		
6) Ripetere parole e formule di saluto. 7) Presentare se stesso e gli altri. 8) Cantare una canzone. Recitare una filastrocca. 9) Partecipare a semplici dialoghi. 10) Rispondere a semplici domande. 11) Recitare semplici ruoli	6) Salutare e presentarsi in modo conveniente secondo l'interlocutore. 7) Presentare se stesso e gli altri. 8) Cantare e recitare filastrocche 9) Partecipare a semplici dialoghi 10) Rispondere a semplici domande. 11) Recitare semplici ruoli.	• Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici di routine.
3. LETTURA (comprensione scritta)		
12) Leggere parole e frasi conosciute 13) Leggere definizioni e abbinarle alla parola giusta. 14) Leggere frasi riguardo un'immagine 15) Leggere dialoghi e semplici storie illustrate. 16) Leggere brevi testi riguardo i temi affrontati. 17) Leggere semplici storie a fumetti	12) Leggere parole e frasi conosciute 13) Leggere dialoghi e storie illustrate. 14) Leggere e comprendere descrizioni di luoghi, persone, animali, cose. 15) Leggere per ottenere informazioni di vario genere. 16) Leggere brevi testi riguardo i temi affrontati. 17) Leggere semplici storie a fumetti. 18) Leggere biglietti di auguri e lettere	• Comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari. • Svolge compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. • Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.
4. SCRITTURA (produzione scritta)		
18) Scrivere parole e frasi. 19) Rispondere a domande riguardo un'immagine. 20) Completare frasi. 21) Descrivere immagini in modo semplice. 22) Scrivere domande e risposte riguardo informazioni personali. 23) Scrivere biglietti di auguri e brevi lettere a coetanei	19) Scrivere parole e frasi. 20) Rispondere a domande riguardo un'immagine. 21) Completare frasi. 22) Descrivere immagini in modo semplice. 23) Scrivere istruzioni. 24) Scrivere lettere.	• Comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. • Svolge compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

SCUOLA PRIMARIA			
Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 2: - ***Competenza multilinguistica***			
LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta			
DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - È in grado di sostenere in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	**BASE**	**INTERMEDIO**	**AVANZATO** ***Livello A1 QCER (*)***
L'alunno:			
• Comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. • Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine. • Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. • Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria	• Utilizza semplici frasi standard che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. • Traduce semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti (es. The sun is yellow; I have a dog, ecc.). • Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. • Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce. • Copia parole e frasi relative a contesti di esperienza Scrive le parole note	• Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. • Sa esprimersi producendo parole-frase o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti. • Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce. • Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori, ecc. utilizzando i termini noti. • Scrive parole e frasi note	• Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. • Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

(* *atteso a partire dalla fine della scuola primaria e alla fine primo ciclo per la seconda lingua comunitaria*)

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 3A – Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

Discipline di riferimento: *Matematica*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1. NUMERI			
1) Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, comprendendo e riconoscendo le quantità fino al 20. 2) Leggere e scrivere i numeri in notazione decimale fino al 20. 3) Riconoscere il valore posizionale delle cifre effettuando raggruppamenti e il cambio. 4) Confrontare, ordinare e rappresentare sulla retta i numeri naturali fino al 20. 5) Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo entro il 20. 6) Eseguire addizioni e sottrazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali entro il 20.	1) Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... comprendendo e riconoscendo le quantità fino a 100. 2) Leggere e scrivere con sicurezza i numeri in notazione decimale fino al 100. 3) Riconoscere il valore posizionale delle cifre effettuando i raggruppamenti e il cambio. 4) Confrontare, ordinare e rappresentare sulla retta i numeri naturali fino al 100. 5) Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali entro il 100 e verbalizzare le procedure di calcolo. 6) Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. 7) Eseguire addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali entro il 100. 8) Comprendere i diversi significati della divisione: ripartizione e contenenza.	1) Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... comprendendo e riconoscendo le quantità fino a 1000. 2) Leggere e scrivere con sicurezza i numeri in notazione decimale fino al 1000. 3) Riconoscere il valore posizionale delle cifre effettuando i raggruppamenti e il cambio. 4) Confrontare, ordinare e rappresentare sulla retta i numeri naturali fino al 1000. 5) Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali entro il 1000 e verbalizzare le procedure di calcolo. 6) Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. 7) Eseguire addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali entro il 1000. 8) Eseguire divisioni con l'algoritmo usuale. 9) Comprendere il concetto di frazione e operare su oggetti, figure e numeri. 10) Leggere, scrivere e confrontare numeri decimali e rappresentarli sulla retta. 11) Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con i numeri decimali. 12) Utilizzare i numeri decimali in riferimento alle monete e ai risultati di semplici misure.	L'alunno: • Opera con i numeri naturali nel calcolo scritto e mentale.

2. SPAZIO E FIGURE			
7) Percepire la propria posizione nello spazio e stimare le distanze a partire dal proprio corpo. 8) Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati. 9) 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. 10) Riconoscere, denominare e descrivere le caratteristiche di oggetti piani o solidi.	9) Percepire la propria posizione nello spazio e stimare le distanze a partire dal proprio corpo. 10) Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati. 11) 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. 12) Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. 13) Costruire modelli materiali anche nello spazio e disegnare figure geometriche.	13) Percepire la propria posizione nello spazio e stimare le distanze a partire dal proprio corpo. 14) Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati. 15) 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. 16) Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. 17) Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.	• Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. • Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, in base a caratteristiche comuni e ne determina la misura secondo un modello non convenzionale e costruisce modelli concreti di vario tipo.
3. RELAZIONI, DATI E PREVISIONE			
11) Classificare oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. 12) Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni. 13) Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.	14) Classificare numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. 15) Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti. 16) Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 17) Cogliere in un contesto una situazione problematica, comprenderla e raccogliere e organizzare i dati necessari per elaborare una o più ipotesi risolutive. 18) Stimare e misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (orologio). 19) Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni.	18) Classificare numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. 19) Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. 20) Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 21) Cogliere in un contesto una situazione problematica, comprenderla e raccogliere e organizzare i dati necessari per elaborare una o più ipotesi risolutive. 22) Stimare e misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio). 23) Leggere e individuare aspetti logico-matematici per la risoluzione di una situazione utilizzando le quattro operazioni.	• Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). • Ricava informazioni dai dati rappresentati in tabelle e grafici. • Comprende una situazione problematica ed individua strategie di risoluzione. • Legge e comprende aspetti logico-matematici per la risoluzione della situazione.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 3A – Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

Discipline di riferimento: *Matematica*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
1. NUMERI		
1) Leggere, scrivere, confrontare e ordinare i numeri naturali entro il milione. 2) Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri decimali. 3) Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice. 4) Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali e decimali. 5) Individuare multipli e divisori di un numero. 6) Stimare il risultato di una operazione. 7) Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. 8) Utilizzare numeri decimali, frazioni per descrivere situazioni quotidiane. 9) Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. 10) Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.	1) Leggere, scrivere, confrontare e ordinare i numeri naturali oltre il milione e numeri relativi. 2) Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri decimali. 3) Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice. 4) Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali e decimali. 5) Individuare multipli e divisori di un numero. 6) Stimare il risultato di una operazione. 7) Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. 8) Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. 9) Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. 10) Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.	L'alunno: • Opera nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. • Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione …)
2. SPAZIO E FIGURE		
11) Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni. 12) Utilizzare il piano cartesiano per localizzare i punti. 13) Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. 14) Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. 15) Riconoscere figure ruotate, traslate, riflesse. 16) Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. 17) Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. 18) Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando ad esempio, la carta quadretti). 19) Determinare il perimetro di una figura utilizzando e memorizzando nel tempo le più comuni formule o altri procedimenti. 20) Determinare l'area di triangoli e quadrilateri e di altre figure per scomposizione o utilizzando e memorizzando nel tempo le più comuni formule.	11) Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. 12) Utilizzare il piano cartesiano per localizzare i punti. 13) Riconoscere figure ruotate, traslate, riflesse. 14) Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto. 15) Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. 16) Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. 17) Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando ad esempio, la carta quadretti). 18) Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. 19) Determinare il perimetro di una figura utilizzando e memorizzando nel tempo le più comuni formule o altri procedimenti. 20) Determinare l'area di triangoli e quadrilateri e di altre figure per scomposizione o utilizzando e memorizzando nel tempo le più comuni formule. 21) Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni.	• Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si • trovano in natura o che sono state create dall'uomo. • Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. • Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro …).

3. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI		
21) Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. 22) Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. 23) Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. 24) In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi egualmente probabili. 25) Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 26) Utilizzare le principali unità di misura per le lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali e masse per effettuare misure e stime. 27) Passare da una unità di misura ad un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. 28) Argomentare il procedimento seguito per risolvere una situazione problematica e riconoscere la correttezza di strategie di soluzione diverse dalla propria. 29) Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. 30) Individuare in una situazione problematica una delle possibili soluzioni, sostenerla e confrontarla con le altre.	22) Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. 23) Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. 24) In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi egualmente probabili. 25) Leggere e rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. 26) Utilizzare le principali unità di misura per le lunghezze, angoli, aree, volumi, capacità, intervalli temporali, masse e pesi per effettuare misure e stime. 27) Passare da una unità di misura ad un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. 28) Argomentare il procedimento seguito per risolvere una situazione problematica e riconoscere la correttezza di strategie di soluzione diverse dalla propria. 29) Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. 30) Individuare in una situazione problematica una delle possibili soluzioni, sostenerla e confrontarla con le altre.	• Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). • Ricava informazioni anche dai dati rappresentati in tabelle e grafici. • Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. • Legge e comprende caratteristiche che coinvolgono aspetti logici e matematici. • Riesce a risolvere facili 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. • Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 3A: – ***Competenza Matematica*** *e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria*

LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta

DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno:			
• Raggruppa e ordina oggetti secondo criteri dati, confronta e valuta quantità utilizzando simboli per registrarle; • Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri. • Ha familiarità con le strategie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità con strumenti non convenzionali. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc. • Conosce alcune delle principali figure geometriche piane. • Risolve problemi semplici, con tutti i dati noti ed espliciti, con l'ausilio di oggetti o disegni e la supervisione dell'adulto.	• Numera in senso progressivo. • Utilizza i principali quantificatori. • Esegue semplici addizioni e sottrazioni in riga senza cambio. • Padroneggia le più comuni relazioni topologiche: vicino/lontano; alto basso; destra/sinistra; sopra/sotto, ecc. • Esegue percorsi sul terreno e sul foglio. • Conosce le principali figure geometriche piane. • Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti e in base ad uno o due attributi. • Utilizza misure e stime arbitrarie con strumenti non convenzionali. • Risolve problemi semplici, con tutti i dati noti ed espliciti, con l'ausilio di oggetti o disegni.	• Conta in senso progressivo e regressivo anche saltando numeri. • Conosce il valore posizionale delle cifre ed opera nel calcolo tenendone conto correttamente. • Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni ed opera utilizzando le tabelline. • Opera con i numeri naturali e le frazioni. • Esegue percorsi anche su istruzione di altri. • Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente e nello spazio. • Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito. • Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza. • Esegue misure utilizzando unita di misura convenzionali. • Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di esperienza con tutti i dati esplicitati e con la supervisione dell'adulto.	• Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. • Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. • Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). • Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. • Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. • Riesce a risolvere facili 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. • Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. • Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). • 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.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 3B.1 – Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

Discipline di riferimento: *Scienze*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1. ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI			
1) Esplorare , confrontare e descrivere oggetti, animali e piante della realtà circostante. 2) Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.	1) Esplorare , confrontare e descrivere oggetti, animali e piante della realtà circostante. 2) Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.	1) Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. 2) Individuare strumenti e unità di misura appropriate alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. 3) Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiane e coglierne eventuali relazioni.	L'alunno: • Sviluppa atteggiamenti di curiosità e di ricerca esplorativa. • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze e identifica relazioni spazio-temporali. • Produce rappresentazioni grafiche di semplici modelli. • Analizza i fenomeni naturali e descrive con proprietà lessicale. • Coglie i legami tra i diversi fenomeni che avvengono in natura.
2. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO			
3) Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. 4) Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi vegetali e animali. 5) Osservare e descrivere, con uscite all'esterno, le caratteristiche dell'ambiente circostante. 6) Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti.	3) Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. 4) Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi vegetali e animali. 5) Osservare e descrivere, con uscite all'esterno, le caratteristiche dell'ambiente circostante. 6) Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti.	4) Osservare e descrivere con uscite all'esterno le caratteristiche dell'ambiente circostante. 5) Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. 6) Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti.	• Osserva e descrive oggetti, fenomeni e ambienti naturali e con la guida dell'insegnante formula ipotesi per verificarle con semplici esperimenti. • Formula ipotesi e previsioni, osserva, registra, classifica e prospetta interpretazioni.
3. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE			
7) Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio corpo e del proprio ambiente.	7) Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio corpo e del proprio ambiente.	7) Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo per riconoscerlo come organismo complesso. 8) Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.	• Ha atteggiamenti di cura del proprio corpo e verso l'ambiente sociale e naturale. • Prende coscienza che la realtà in cui è immerso è il risultato di interazioni continue e complesse tra aspetti diversi.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 3B.1 – Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

Discipline di riferimento: *Scienze*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
1. OGGETTI MATERIALI E TRASFORMAZIONI		
1) Osservare e descrivere le caratteristiche di piante e animali: nascita, crescita, respirazione, alimentazione, riproduzione, adattamento. 2) Individuare nell'osservazione di esperienze concrete i concetti scientifici: luce, acqua, aria, calore. 3) Utilizzare il linguaggio specifico della disciplina.	1) Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, energia …	• L'alunno: • Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
2. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO		
4) Proseguire nelle osservazioni, frequenti e regolari con appropriati strumenti, di una porzione di ambiente vicino. 5) Individuare gli elementi che caratterizzano l'ambiente e i loro cambiamenti nel tempo. 6) Conoscere la struttura e le caratteristiche del suolo con rocce, sassi e terricci. 7) Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.	2) Proseguire nelle osservazioni, frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, di una porzione di ambiente vicino. 3) Individuare gli elementi che caratterizzano l'ambiente e i loro cambiamenti nel tempo. 4) Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche con giochi col corpo. 5) Ricavare le principali informazioni da internet, libri, conversazioni con gli altri.	• 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. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.
3. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE		
8) Riconosce attraverso l'esperienza (coltivazioni, allevamenti…) che la vita di ogni organismo è in relazione con altre forme di vita e con l'ambiente. 9) Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base anche di osservazioni personali. 10) Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.	6) Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente. 7) Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborando primi modelli intuitivi di struttura cellulare. 8) Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. 9) Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. 10) Riflettere sull'importanza del rispetto dell'ambiente naturale e sociale. 11) Comprendere la necessità di complementarità e sinergia per la sopravvivenza dell'ambiente e dell'uomo.	• Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. • 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. • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 3B.1: *Competenza Matematica e* ***Competenza in Scienze****, Tecnologie e Ingegneria*
SCIENZE

LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta

DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno:			
• Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni direttamente legati alla personale esperienza di vita. • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. • 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.	• Possiede conoscenze scientifiche tali da poter essere applicate soltanto in poche situazioni a lui familiari. • È in grado di formulare semplici ipotesi e fornire spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza o a parafrasare quelle fornite dall'adulto. • Dietro precise istruzioni e diretta supervisione, utilizza semplici strumenti per osservare e analizzare fenomeni di esperienza; realizza elaborati suggeriti dall'adulto o concordati nel gruppo. • Assume comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto, all'abitudine, o alle conclusioni sviluppate nel gruppo coordinato dall'adulto.	• Sviluppa atteggiamenti di curiosità che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. • Osserva fenomeni sotto lo stimolo dell'adulto; pone domande e formula ipotesi direttamente legate all'esperienza. • Opera raggruppamenti secondo criteri e istruzioni date. • Utilizza semplici strumenti per l'osservazione, l'analisi di fenomeni, la sperimentazione, con la supervisione dell'adulto. • È in grado di esporre in forma chiara spiegazioni di carattere scientifico che siano ovvie e procedano direttamente dalle prove fornite. • Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze di tipo scientifico direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni. • Produce semplici elaborati grafici, manuali, tecnologici a fini di osservazione e sperimentazione di semplici fenomeni d'esperienza, con la supervisione e le istruzioni dell'adulto.	• Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. • 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. • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. • 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. • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 3B.2 – Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

Discipline di riferimento: *Geografia*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1. ORIENTAMENTO			
1) Muoversi consapevolmente nello spazio circostante orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici avanti, dietro, destra, sinistra e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte -mentali).	1) Muoversi consapevolmente nello spazio circostante orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici avanti, dietro, destra, sinistra e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte -mentali).	1) Muoversi consapevolmente nello spazio circostante orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici avanti, dietro, destra, sinistra e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte -mentali).	• L'alunno: • Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
2. LINGUAGGIO DELLA GEO-GEOGRAFICITÀ			
2) Rappresentare oggetti e ambienti noti e tracciare semplici percorsi.	2) Rappresentare oggetti e ambienti noti e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. 3) Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	2) Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. 3) Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	• Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
3. PAESAGGIO			
3) Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.	4) Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. 5) Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.	4) Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. 5) Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.	• Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) • Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.).
4. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE			
4) Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.	6) Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. 7) Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi negativi e positivi dell'uomo. Progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.	6) Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. 7) Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi negativi e positivi dell'uomo. Progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.	• Coglie le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 3B.2 – Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

Discipline di riferimento: *Geografia*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
1. ORIENTAMENTO		
1) Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole. 2) Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici).	1) Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole. 2) Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento elaborazioni digitali, ecc.).	• L'alunno: • Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
2. LINGUAGGIO DELLA GEO-GEOGRAFICITÀ		
3) Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici.	3) 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 socio-demografici ed economici. 4) 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. 5) Localizzare le regioni fisiche principali e la posizione dei continenti e degli oceani.	• 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. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
3. PAESAGGIO		
4) Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.	6) Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.	• Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) • 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.
4. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE		
5) Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. 6) Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	7) Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. 8) Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	• Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di v interdipendenza.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 3B.2: *Competenza Matematica e* ***Competenza in Scienze****, Tecnologie e Ingegneria*

GEOGRAFIA

LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta

DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno:			
• Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione assoluta. • Esegue percorsi nello spazio fisico seguendo istruzioni date dall'adulto e sul foglio. • Localizza oggetti nello spazio. • Si orienta negli spazi della scuola e sa rappresentare graficamente, senza tener conto di rapporti di proporzionalità e scalari la classe, la scuola, il cortile, gli spazi della propria casa. • Con domande stimolo dell'adulto sa nominare alcuni punti di riferimento posti nel tragitto casa-scuola. • Sa individuare alcune caratteristiche essenziali di paesaggi e ambienti a lui noti: il mare, la montagna, la città; il prato, il fiume. • Sa descrivere verbalmente alcuni percorsi all'interno della scuola: es. il percorso dall'aula alla palestra, alla mensa.	• Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto alla posizione relativa; sa orientarsi negli spazi della scuola e in quelli prossimi del quartiere utilizzando punti di riferimento. • Sa descrivere tragitti brevi (casa-scuola; casa-chiesa) individuando punti di riferimento; sa rappresentare i tragitti più semplici graficamente. • Sa rappresentare con punto di vista diversi oggetti e spazi. • Sa disegnare la pianta dell'aula e ambienti noti della scuola e della casa con rapporti scalari fissi dati (i quadretti del foglio). • Sa leggere piante degli spazi vissuti utilizzando punti di riferimento fissi. • Descrive le caratteristiche di paesaggi noti, distinguendone gli aspetti naturali e antropici.	• Si orienta nello spazio e sulle carte utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali, strumenti per l'orientamento. • Utilizza con pertinenza il linguaggio geografico nell'uso delle carte e per descrivere oggetti e paesaggi geografici. • Ricava in autonomia informazioni geografiche da fonti diverse, anche multimediali e tecnologiche. • Individua e descrive le caratteristiche dei diversi paesaggi geografici a livello locale e mondiale, le trasformazioni operate dall'uomo e gli impatti di alcune di queste sull'ambiente e sulla vita delle comunità. • Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) • Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcani, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. • Coglie nei paesaggi mondiali le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. • Comprende che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	• Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • 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. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). • Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) • 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. • Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. • 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. • Conosce il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e lo utilizza a partire dal contesto italiano. • Individua problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:
n. 3c – Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

Discipline di riferimento: *Tecnologia*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1. VEDERE E OSSERVARE			
1) Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull'ambiente circostante. 2) Effettuare esperienze sulle proprietà di materiali più comuni. 3) Riconoscere semplici funzioni di applicazione. 4) Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni. 5) Conoscere le procedure essenziali per l'uso del computer.	1) Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 2) Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi. 3) Riconoscere semplici funzioni di applicazione. 4) Conoscere le procedure essenziali per l'uso del computer.	1) Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2) Leggere e interpretare semplici disegni, ricavandone informazioni utili da guide o istruzioni. 3) Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche di vari materiali. 4) Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità(salvare i propri lavori creando nuove cartelle, scegliere disegni utilizzando la rete …). 5) Individuare le funzioni degli strumenti adoperati per la costruzione dei manufatti.	L'alunno: • Riconosce nell'ambiente che lo circonda, i principali sistemi tecnologici e le principali relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. • Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune. • Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazioni di semplici prodotti, anche di tipo digitale. • Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione.
2. PREVEDERE E IMMAGINARE			
6) Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto. 7) Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali.	5) Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto. 6) Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.	6) Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, individuando strumenti e materiali necessari. 7) Effettuare stime approssimative su pesi o misure riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.	• È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico.
3. INTERVENIRE E TRASFORMARE			
8) Realizzare un oggetto con materiale di facile consumo	7) Realizzare un oggetto con materiale di facile consumo.	8) Realizzare un oggetto, descrivendo la sequenza delle operazioni. 9) Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. 10) Cercare, selezionare e stampare sul computer informazioni utili alla ricerca.	• Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando disegni o strumenti multimediali. • Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione. • Inizia a conoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 3c – Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

Discipline di riferimento: *Tecnologia*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
1. VEDERE E OSSERVARE		
1) Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2) Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 3) Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.	1) Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2) Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. 3) Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. 4) Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 5) Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 6) Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	L'alunno: • Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • 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. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
2. PREVEDERE E IMMAGINARE		
4) Effettuare stime approssimative su pesi o misure riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. 5) Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, individuando strumenti e materiali necessari.	7) Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. 8) Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. 9) Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. 10) Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 11) Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	• Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.
3. INTERVENIRE E TRASFORMARE		
6) Realizzare un oggetto, descrivendo la sequenza delle operazioni. 7) Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. 8) Cercare, selezionare e stampare sul computer informazioni utili alla ricerca.	12) Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. 13) Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. 14) Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. 15) Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 16) Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	• Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 3C: *Competenza Matematica e* ***Competenza in*** *Scienze,* ***Tecnologie e Ingegneria*** *TECNOLOGIA*

LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta

DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno:			
• Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa. • Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali. • Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.	• Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune). • Utilizza alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari. • Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione; smonta e rimonta giocattoli.	• Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia. • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed e in grado di descriverne la funzione principale e di spiegarne il funzionamento. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, ed istruzioni. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed e in grado di farne un uso adeguato con la supervisione dell'adulto • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando alcuni elementi del disegno tecnico. • Riconosce le principali caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.	• Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed e in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed e in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 4 – Competenza Digitale

(Curricolo strutturato in riferimento al DIGCOMP 2.1 – Quadro Comune di Riferimento Europeo per le Competenze Digitali)

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1. ELABORAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI			
1) Individuare semplici dati e informazioni in ambienti digitali specifici strutturati 2) Seguendo indicazioni, organizzare in modo semplice informazioni, dati e contenuti in un ambiente strutturato	1) Svolgere semplici ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali strutturati 2) Seguendo indicazioni, organizzare in modo semplice informazioni, dati e contenuti in un ambiente strutturato (tabelle, mappe concettuali) per facilitarne il recupero.	1) Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali 2) Eseguire il confronto e la valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali per scegliere i più adatti alla richiesta. 3) Organizzare informazioni, dati e contenuti principali in un ambiente strutturato per facilitarne il recupero (tabelle, mappe concettuali)	L'alunno: • Individua dati, informazioni e contenuti digitali richiesti; accede ad essi e naviga al loro interno. • Analizza, confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati. • Archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
3) Acquisisce semplici informazioni predisposte in un ambiente digitale strutturato e le condivide con il gruppo classe. 4) Conoscere le norme comportamentali corrette nell'utilizzo delle tecnologie.	3) Acquisisce semplici informazioni predisposte in un ambiente digitale strutturato e le condivide con il gruppo classe. 4) Conoscere e applicare le norme comportamentali corrette nell'utilizzo delle tecnologie.	4) Ricerca semplici informazioni predisposte in un ambiente digitale strutturato e le condivide con il gruppo classe. 5) Applicare norme comportamentali corrette nell'utilizzo delle tecnologie	• Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola rispettando le principali norme comportamentali..
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
5) Creare semplici contenuti nei formati principali (documenti di scrittura, immagini …) seguendo indicazioni. 6) Programmare semplici istruzioni su ambienti dedicati, relativi a diverse tipologie di robot (Ozobot, Blue-Bot, WeDo) 7) Svolgere attività di coding unplugged (con carta e penna e/o con i robot Bee-Bot, Blue-Bo, Ozobot) 8) Svolgere le attività proposte nella Piattaforma "Programma il Futuro" in gruppi o individualmente	5) Applicare modalità per creare contenuti nei formati principali (documenti di scrittura, immagini …) 6) Modificare contenuti nei formati principali. 7) Programmare semplici istruzioni su ambienti dedicati, relativi a diverse tipologie di robot (Ozobot, Blue-Bot, WeDo) 8) Svolgere attività di coding unplugged (con carta e penna e/o con i robot Bee-Bot, Blue-Bot e Ozobot) 9) Svolgere le attività proposte nella Piattaforma "Programma il Futuro"	6) Individuare e applicare modalità per creare contenuti in diversi formati (documenti di scrittura, immagini, semplici presentazioni…) 7) Modificare e integrare contenuti e informazioni nei formati principali per crearne dei nuovi, rispettando le regole basilari del diritto d'autore. 8) Programmare semplici istruzioni su ambienti dedicati, relativi a diverse tipologie di robot (Ozobot, Blue-Bot, WeDo) 9) Svolgere attività di coding unplugged (con carta e penna e/o con i robot Bee-Bot, Blue-Bot e Ozobot) 10) Svolgere le attività proposte nella Piattaforma "Programma il Futuro"	• Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale. • Modifica, personalizza ed integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali, rispettando le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale. • Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale. (Programmazione)

4. SICUREZZA			
9) Conoscere i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico collegate all'utilizzo delle tecnologie. 10) Conoscere i principali pericoli presenti nella rete dei social network (cyberbullismo).	10) Distinguere alcune modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico collegate all'utilizzo delle tecnologie. 11) Conoscere i principali pericoli presenti nella rete dei social network (cyberbullismo). 12) Discutere e conoscere l'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo sull'ambiente.	11) Riconoscere rischi e minacce presenti negli ambienti digitali e saper applicare semplici misure di sicurezza per la protezione dei propri dispositivi e dei contenuti digitali. 12) Conoscere e discutere delle modalità più comuni per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. 13) Individuare alcune modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico collegate all'utilizzo delle tecnologie. 14) Conoscere i principali pericoli presenti nella rete dei social network (cyberbullismo). 15) Individuare alcune modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	• È consapevole del problema della sicurezza e adotta le principali misure consigliate dalla scuola. • Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali. • Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. • È consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. • È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo
5. PROBLEM SOLVING			
11) Riconoscere i più semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi. 12) Utilizzare le tecnologie digitali proposte per svolgere compiti specifici.	13) Riconoscere semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi. 14) Applicare semplici procedure proposte per risolvere facili problemi tecnici che si presentano con l'utilizzo delle tecnologie digitali. 15) Utilizzare le tecnologie digitali per svolgere compiti specifici.	16) Riconoscere semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali. 17) Conoscere e applicare soluzioni a semplici problemi tecnici che si presentano con l'utilizzo delle tecnologie digitali. 18) Utilizzare le tecnologie digitali per svolgere compiti specifici e/o risolvere semplici situazioni problematiche.	• Individua e risolve i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. • Usa strumenti e tecnologie digitali per individuare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 4 – Competenza Digitale

(Curricolo strutturato in riferimento al DIGCOMP 2.1 – Quadro Comune di Riferimento Europeo per le Competenze Digitali)

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
1. ELABORAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI		
1) Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali strutturati. 2) Eseguire l'analisi, il confronto e la valutazioni di dati, informazioni ricercati in rete. 3) Organizzare informazioni, dati e contenuti in un ambiente strutturato per facilitarne il recupero (tabelle, mappe concettuali)	1) Navigare, ricercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali strutturati. 2) Valutare l'affidabilità di dati, informazioni e contenuti digitali e scegliere quelli più adatti al proprio scopo. 3) Gestire dati, informazioni e contenuti digitali organizzandoli ed elaborandoli in un ambiente strutturato per facilitarne il recupero (tabelle, mappe concettuali…)	L'alunno: • Individua le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. Seleziona e aggiorna le proprie strategie di ricerca.. • Analizza, confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati. • Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
4) Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire con gli altri (messaggi, e-mail) 5) Condividere dati, informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali. 6) Applicare norme comportamentali corrette nell'utilizzo delle tecnologie e nell'interazione con gli ambienti digitali (Netiquette).	4) Interagire attraverso le tecnologie digitali (messaggi, e-mail) 5) Condividere dati, informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali, adattando le modalità comunicative al destinatario. 6) Applicare norme comportamentali corrette nell'utilizzo delle tecnologie e nell'interazione con gli ambienti digitali (Netiquette).	• Interagisce e collabora con gli altri utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola e sceglie le più adatte al proprio contesto. • Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola, con modalità comunicative adatte al destinatario.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
7) Creare e modificare i contenuti in vari formati. 8) Lavorare con informazioni e contenuti diversi, modificandoli e integrandoli per crearne dei nuovi. 9) Conoscere le più comuni regole delle licenze e del diritto d'autore. 10) Programmare semplici istruzioni su ambienti dedicati, relativi a diverse tipologie di robot (Ozobot, mBot, Blue-Bot, We Do) 11) Svolgere attività di coding unplugged (con carta e penna e/o con i robot Bee-Bot, Blue-Bot e Ozobot) 12) Svolgere le attività proposte nella Piattaforma "Programma il Futuro", in gruppo o individualmente.	7) Creare e modificare contenuti digitali in vari formati. 8) Rielaborare e integrare contenuti digitali diversi per crearne altri nuovi e originali. 9) Conoscere le più comuni regole delle licenze e del diritto d'autore. 10) Conoscere e applicare semplici linguaggi di programmazione dei vari ambienti dedicati (attività di coding e robotica con i software Scratch, Ozoblockly, mBlock, software We Do) 11) Svolgere attività di coding unplugged (con carta e penna e/o con i robot Bee-Bot, Blue-Bot e Ozobot) 12) Svolgere le attività proposte nella Piattaforma "Programma il Futuro".	• Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale. • Modifica, personalizza ed integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali. • Conosce e comprende le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale. • Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale. (Programmazione)

4. SICUREZZA		
13) Conoscere e discutere modalità diverse per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. 14) Distinguere varie modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico collegate all'utilizzo delle tecnologie. 15) Conoscere i principali pericoli presenti nella rete dei social network (cyberbullismo). 16) Conoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo e discutere le modalità per proteggere l'ambiente.	13) Conoscere e discutere modalità diverse per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. 14) Distinguere varie modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico collegate all'utilizzo delle tecnologie. 15) Conoscere i principali pericoli presenti nella rete dei social network (cyberbullismo) 16) Conoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo e discutere le modalità per proteggere l'ambiente.	• Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali. • Riconosce i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico legati all'utilizzo degli strumenti digitali. • È consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. • È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
5. PROBLEM SOLVING		
17) Distinguere semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali. 18) Scegliere e applicare soluzioni a semplici problemi tecnici che si presentano con l'utilizzo delle tecnologie digitali. 19) Utilizzare le tecnologie digitali per svolgere compiti specifici e/o risolvere situazioni problematiche, individualmente e in gruppo.	17) Distinguere semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali. 18) Scegliere e applicare soluzioni ai problemi tecnici che si presentano con l'utilizzo delle tecnologie digitali. 19) Utilizzare in modo personale e creativo le tecnologie digitali per svolgere compiti specifici e/o risolvere situazioni problematiche con strategie individuali o collettive. 20) Supportare se stessi e gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.	• Individua e risolve i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. • Sceglie possibili soluzioni tecnologiche e strumenti digitali tra quelli proposti dalla scuola e utilizza i più idonei al proprio contesto. • Individua e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive. • Comprende la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 4: - ***Competenza Digitale***

LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta

(Curricolo strutturato in riferimento al DIGCOMP 2.1 – Quadro Comune di Riferimento Europeo per le Competenze Digitali)

DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno:			
• Individua semplici dati e informazioni in ambienti digitali strutturati. • Confronta semplici dati e informazioni all'interno di ambienti digitali strutturati. • Recupera dati e informazioni salvati in un ambiente digitale strutturato conosciuto. • Acquisisce semplici informazioni predisposte in ambienti digitali strutturati e le condivide con il gruppo classe. • Crea semplici contenuti digitali. • Integra informazioni e contenuti in ambiente digitale strutturato. • Esegue semplici sequenze di istruzioni per svolgere attività di programmazione. • Conosce i principali problemi relativi alla sicurezza nell'uso delle tecnologie digitali. • Riconosce i principali rischi per la salute legati all'utilizzo delle tecnologie digitali. • Conosce i principali pericoli presenti nella rete (ad es. cyberbullismo). • Riconosce i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi.	• Individua dati, informazioni e contenuti digitali richiesti; accede ad essi e naviga al loro interno. • Analizza e confronta dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati. • Archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato. • Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola applicando le principali norme comportamentali. • Crea semplici contenuti digitali come mezzo di espressione personale. • Modifica informazioni e contenuti per crearne di nuovi. • Esegue sequenze di istruzioni. • È consapevole del problema della sicurezza e adotta le principali misure consigliate dalla scuola. • Individua i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico legati all'utilizzo delle tecnologie digitali.. • Conosce i principali pericoli presenti negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. • Conosce i principali effetti sull'ambiente legati all'uso delle tecnologie digitali. • Individua i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e conosce procedure note per risolverli.	• Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali opportuni; accede ad essi e naviga al loro interno. • Analizza, confronta e seleziona dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati. • Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato. • Interagisce e collabora con gli altri utilizzando tecnologie digitali note proposte dalla scuola. • Condivide con i pari dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola. • Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale. • Modifica e personalizza informazioni e contenuti per crearne di nuovi. • Conosce e comprende le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale. • Progetta sequenze di istruzioni al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito. • Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy. • Riconosce i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico legati all'utilizzo degli strumenti digitali. • È consapevole della necessità di proteggere se stesso dai possibili pericoli presenti negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. • È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. • Individua e risolve i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi. • Sa scegliere e utilizzare gli strumenti digitali più idonei alle proprie necessità, tra quelli proposti dalla scuola. • È consapevole della necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	• Individua le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. Seleziona e aggiorna le proprie strategie di ricerca. • Analizza, confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati. • Organizza, archivia con criteri ben precisi dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato e sa recuperarli. • Interagisce e collabora con gli altri utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola e sceglie le più adatte al proprio contesto. • Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola, con modalità comunicative adatte al destinatario. • Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale. • Modifica, personalizza ed integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali. • Conosce, comprende e applica le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale. • Progetta, in modo personale, sequenze di istruzioni al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito. • Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali. • Riconosce i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere psico-fisico legati all'utilizzo degli strumenti digitali e adottata comportamenti adeguati per contrastarli. • È consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. • Adotta comportamenti adeguati al fine di ridurre l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. • Individua e risolve i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi. • Sa scegliere e utilizzare, tra più soluzioni tecnologiche, gli strumenti digitali più idonei alle proprie necessità. • Individua e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive. • È consapevole della necessità di sviluppare la propria competenza digitale e si impegna nell'ampliarla.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 5 – Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1) Acquisire la lettura strumentale. 2) Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive per l'apprendimento della scrittura. 3) Ascoltare e comprendere il "senso" di un argomento. 4) Intervenire in una conversazione con domande e risposte adeguate all'argomento. 5) Comprendere testi letti. 6) Comprendere in brevi testi il significato di parole non note in base al contesto. 7) Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche 8) Prevedere il contenuto di un testo in base al titolo e alle immagini. 9) Operare con i numeri naturali. 10) Rappresentare dati attraverso disegni, diagrammi, schemi e tabelle. 11) Ricavare informazioni e conoscenze da fonti diverse.	1) Leggere testi di vario genere, cogliendone l'argomento e le informazioni principali. 2) Prevedere il contenuto di un testo in base al titolo e alle immagini. 3) Comprendere l'argomento e le informazioni di discorsi affrontati in classe. 4) Comprendere semplici istruzioni su un gioco o attività conosciuta e dare semplici istruzioni. 5) Comprendere il significato delle parole non note dal contesto. 6) Comprendere in brevi testi il significato delle parole non note basandosi sul contesto. 7) Ampliare il patrimonio lessicale. 8) Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi. 9) Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. 10) Organizzare le conoscenze acquisite in schemi temporali. 11) Rappresentare le conoscenze e i concetti acquisiti attraverso grafismi, disegni e semplici testi scritti. 12) Operare con i numeri nel calcolo scritto e mentale.	1) Leggere un testo e porsi domande su di esso. 2) Rispondere a domande su un testo o su un video. 3) Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. 4) Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. 5) Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. 6) Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo. 7) Costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze. 8) Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle. 9) Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere.	L'alunno: • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce semplici rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. • Sostiene le proprie idee confrontandosi con il punto di vista di altri. • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alle diverse discipline attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come le conoscenze e gli strumenti che ha imparato siano utili per operare nella realtà. • Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. • Con l'aiuto dell'insegnante e dei compagni esplora i fenomeni, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali. • Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. • Ricava informazioni da una pluralità di fonti. • Individua relazioni. • Organizza le informazioni e le conoscenze usando concettualizzazioni adeguate. • Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni del passato operando un confronto con la contemporaneità. • Legge e comprende testi di vario tipo utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. • Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. • Capisce e utilizza i vocaboli fondamentali; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 5 – Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
1) Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. 2) Osservare e interpretare le trasformazioni. 3) Elaborare i primi elementi di classificazione. 4) Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull'ambiente. 5) Usare cronologie e carte storico – geografiche per rappresentare le conoscenze. 6) Elaborare rappresentazioni sintetiche. 7) Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso cartacei e digitali applicando tecniche di supporto alla comprensione (mappe, schemi, diagrammi). 8) Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione. 9) Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività. 10) Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzarne il contenuto, porsi domande e cogliere indizi utili per la comprensione. 11) Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e didascalie per farsi un'idea del testo da leggere. 12) Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea dell'argomento di cui parlare o scrivere. 13) Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. 14) Rielaborare testi (parafrasi, riassunto …) 15) Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative di lettura e scrittura attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole. 16) Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole.	1) Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti, bibliografie, schedari, indici, motori di ricerca. 2) Utilizzare i dizionari e gli indici. 3) Utilizzare schedari bibliografici. 4) Utilizzare motori di ricerca. 5) Leggere un testo e porsi domande su di esso. 6) Rispondere a domande su un testo. 7) Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. 8) Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta. 9) 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 …). 10) Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi. 11) Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi. 12) Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. 13) Organizzare i propri impegni e disporre del materiale necessario.	L'alunno: • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. • Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alle discipline, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come le conoscenze e gli strumenti che ha acquisito e imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. • Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. • Con l'aiuto dell'insegnante e dei compagni esplora i fenomeni, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici attività. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. • Utilizza nella pratica le conoscenze e le abilita acquisite per rielaborare in modo creativo testi, immagini e suoni con molteplici tecniche, materiali e strumenti. • Ricava informazioni da una pluralità di fonti. • Individua le relazioni, i rapporti di connessione e/o di interdipendenza tra eventi/avvenimenti passati e quelli presenti e le possibilità di cambiare quelli futuri. • Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. • Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera. • Utilizza strategie di lettura adeguate agli scopi per comprendere testi di vario tipo. • Utilizza abilita funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. • 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. • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali della lingua italiana.

SCUOLA PRIMARIA			
Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 5: ***Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare*** **LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta**			
DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	**BASE**	**INTERMEDIO**	**AVANZATO**
L'alunno:			
• In autonomia, trasforma in sequenze figurate brevi storie. • Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate e sul contenuto, con domande stimolo dell'insegnante. • Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza. • È in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale. • Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante.	• Con l'aiuto dell'insegnante, ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio, per preparare un'esposizione. • Legge, ricava informazioni da semplici grafici e tabelle e sa costruirne, con l'aiuto dell'insegnante. • Pianifica sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante. • Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari. • Si orienta nell'orario scolastico e organizza il materiale di conseguenza. • Rileva semplici problemi dall'osservazione di fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive. • È in grado di formulare semplici sintesi di testi narrativi e informativi non complessi.	• Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, Internet) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante. • Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature, con l'aiuto dell'insegnante. • Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante; utilizza strategie di autocorrezione. • Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio (es. PQ4R). • Ricava informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di proprie. • Sa utilizzare dizionari e schedari bibliografici. • Sa pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi; esprime giudizi sugli esiti. • Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.	• Sa ricavare e selezionare per i propri scopi informazioni da fonti diverse. • Sa formulare sintesi e tabelle di un testo letto collegando le informazioni nuove a quelle già possedute ed utilizzando strategie di autocorrezione. • Applica strategie di studio (es. PQ4R). • Sa utilizzare vari strumenti di consultazione. • Pianifica il suo lavoro valutandone i risultati. • Rileva problemi, individua possibili ipotesi risolutive e le sperimenta valutandone l'esito.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 6A – Competenza in materia di cittadinanza

Insegnamento trasversale dell'Educazione Civica (Legge n. 92 20/08/2019)

Discipline concorrenti: ***Tutte***

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1) Identificare parole e gesti di gentilezza per relazionarsi con gli altri. 2) Partecipare e collaborare nel gruppo per la realizzazione di attività comuni. 3) Usare con cura il proprio materiale e quello comune. 4) Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti. 5) Conoscere la propria identità e rispettare le differenze. 6) Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe. 7) Conoscere, descrivere e presentare la propria personalità per costruire la propria identità. 8) Percepire la dimensione del sé, dell'altro e della condivisione nello stare insieme. 9) Condividere esperienze che includano e valorizzino le differenze e promuovano le pari opportunità tra i sessi. 10) Sviluppare la capacità di partecipazione attiva ad un sistema di relazioni sociali. 11) Confrontare, ordinare e rappresentare sulla retta i numeri naturali fino a … 12) Conoscere la moneta in uso nella vita quotidiana. 13) Percepire la propria posizione nello spazio e stimare le distanze a partire dal proprio corpo. 14) Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni. 15) Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 16) Cogliere in un contesto una situazione problematica e comprenderla 17) Rispettare le proprie attrezzature e	1) Identificare parole e gesti di gentilezza per relazionarsi con gli altri. 2) Partecipare e collaborare nel gruppo per la realizzazione di attività comuni. 3) Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. 4) Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe e nella scuola. 5) Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale. 6) Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. 7) Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti. 8) Conoscere, descrivere e presentare la propria personalità per costruire la propria identità. 9) Acquisire consapevolezza dell'identità personale, sociale, culturale rispettando le differenze. 10) Condividere esperienze che includano e valorizzino le differenze e promuovano le pari opportunità tra i sessi. 11) Conoscere la complessità della propria realtà familiare, scolastica e sociale. 12) Confrontare, ordinare e rappresentare sulla retta i numeri naturali fino a … 13) Conoscere la moneta in uso nella vita quotidiana e utilizzarla in semplici contesti. 14) Percepire la propria posizione nello spazio e stimare le distanze a partire dal proprio corpo. 15) Costruire modelli materiali nello spazio e disegnare figure geometriche 16) Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni. 17) Leggere e rappresentare relazioni e dati	1) Identificare parole e gesti di gentilezza per relazionarsi con gli altri. 2) Conoscere, descrivere e presentare la propria personalità per costruire la propria identità. 3) Percepire la dimensione del se, dell'altro e della condivisione nello stare insieme. 4) Individuare i ruoli e le funzioni dei gruppi di appartenenza e il proprio negli stessi. 5) Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini, genere e rispettare le persone che le portano; individuare le affinità rispetto alla propria esperienza. 6) Condividere esperienze che includano e valorizzino le differenze e promuovano le pari opportunità tra i sessi. 7) Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe e nella scuola. 8) Descrivere il significato delle regole. 9) Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. 10) Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. 11) Prestare aiuto ai compagni in difficoltà. 12) Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale. 13) Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. 14) Sviluppare la capacità di integrazione e partecipazione attiva ad un sistema di relazioni sociali sempre più vasto e complesso. 15) Confrontare, ordinare e rappresentare sulla retta i numeri naturali fino a… 16) Utilizzare i numeri decimali in riferimento alle monete e ai risultati di semplici misure 17) Percepire la propria posizione nello spazio e stimare le distanze a partire dal proprio corpo. 18) Costruire modelli materiali nello spazio e disegnare figure geometriche 19) Argomentare sui criteri che sono stati usati per	L'alunno: • Partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti. • Interagisce con un compagno per presentarsi e/o giocare utilizzando semplici frasi memorizzate in lingua diversa dalla propria. • Interagisce nel gioco e comprende il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. • Produce conoscenze sul proprio passato, quello delle generazioni degli adulti e della comunità d'appartenenza utilizzando come fonti le tracce • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. • L'alunno attiva in maniera autonoma comportamenti positivi essenziali alla relazione con coetanei, adulti e ambiente in cui vive. • Prende coscienza del sé nella relazione con gli altri e con l'ambiente che lo circonda, sa vivere la dimensione dell'incontro, maturando un atteggiamento rispettoso, amichevole e collaborativo. • Identifica episodi di discriminazione e di violenza • Sa mettersi nei panni dell'altro • Riesce a risolvere i problemi che si trova a vivere riconoscendo valide anche le strategie di soluzione diverse dalla propria. • Opera con i numeri naturali nel calcolo scritto e mentale. • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). • Ricava informazioni dai dati rappresentati in tabelle e

quelle comuni. 18) Riconoscere e apprezzare alcune delle opere d'arte e dei monumenti storico artistici presenti nel proprio territorio per educare al rispetto e alla salvaguardia. 19) Imparare a rispettare l'ambiente per maturare comportamenti responsabili e consapevoli partendo dal quotidiano. 20) Comprendere l'importanza del riciclare gli oggetti che non ci servono più. 21) Osservare e rilevare i cambiamenti ottenuti con il riciclo dei materiali. 22) Comprendere l'importanza di non disperdere i rifiuti nell'ambiente. 23) Riflettere sullo spreco della carta e correggere il proprio comportamento per preservare le risorse forestali. 24) Comprendere il valore dell'acqua e acquisire senso di responsabilità nelle piccole azioni quotidiane. 25) Adottare sani comportamenti alimentari nella propria alimentazione. 26) Conoscere la ricchezza del nostro patrimonio agroalimentare e sperimentarla nella sua varietà. 27) Rispettare le regole per la sicurezza di se stesso e degli altri nei vari ambienti di vita. 28) Percepire e riconoscere sensazioni di benessere psico-fisico. 29) Individuare e scegliere immagini in ambienti digitali specifici strutturati 30) Seguendo indicazioni, organizzare in modo semplice informazioni, dati e contenuti in un ambiente strutturato 31) Riconoscere e distinguere i principali dispositivi di comunicazione e informazione 32) Creare semplici contenuti nei formati principali (documenti di scrittura, immagini) seguendo indicazioni. 33) Conoscere i principali concetti di programmazione e costruire semplici sequenze di istruzioni in ambienti dedicati, relativi a diverse tipologie di robot (Ozobot, Blue-Bot, WeDo) 34) Svolgere attività di coding unplugged (con carta e penna e/o con i robot Bee-Bot, Blue-Bot, Ozobot)	con diagrammi, schemi e tabelle. 18) Cogliere in un contesto una situazione problematica, comprenderla e raccogliere e organizzare i dati necessari per elaborare una o più ipotesi risolutive. 19) Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni. 20) Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. 21) Imparare a rispettare l'ambiente per maturare comportamenti responsabili e consapevoli partendo dal quotidiano. 22) Individuare comportamenti rispettosi e responsabili nei confronti dell'ambiente naturale e metterli in pratica. 23) Comprendere l'importanza del riciclare gli oggetti che non ci servono più. 24) Osservare e rilevare i cambiamenti ottenuti con il riciclo dei materiali. 25) Comprendere l'importanza di non disperdere i rifiuti nell'ambiente. 26) Riflettere sullo spreco della carta e correggere il proprio comportamento per preservare le risorse forestali. 27) Comprendere il valore dell'acqua e acquisire senso di responsabilità nelle piccole azioni quotidiane. 28) Adottare sani comportamenti alimentari nella propria alimentazione. 29) Conoscere la ricchezza del nostro patrimonio agroalimentare e sperimentarla nella sua varietà. 30) Rispettare le regole per la sicurezza di se stesso e degli altri nei vari ambienti di vita. 31) Percepire e riconoscere sensazioni di benessere psico-fisico. 32) Svolgere semplici ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali strutturati 33) Seguendo indicazioni, organizzare in modo semplice informazioni, dati e contenuti in un ambiente strutturato (tabelle, mappe concettuali) per facilitarne il recupero. 34) Riconoscere e distinguere i principali dispositivi di comunicazione e informazione 35) Creare contenuti nei formati principali	realizzare classificazioni. 20) Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 21) Cogliere in un contesto una situazione problematica, comprenderla e raccogliere e organizzare i dati necessari per elaborare una o più ipotesi risolutive. 22) Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni. 23) Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. 24) Imparare a rispettare l'ambiente per maturare comportamenti responsabili e consapevoli partendo dal quotidiano. 25) Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all'oculato utilizzo delle risorse e mettere in atto quelli alla propria portata. 26) Comprendere l'importanza del riciclare gli oggetti che non ci servono più. 27) Comprendere il concetto di "sviluppo sostenibile" 28) Osservare e rilevare i cambiamenti ottenuti con il riciclo per scoprire che la "trasformazione" dei materiali è un principio di ecosostenibilità e di progettazione del futuro. 29) Comprendere l'importanza di non disperdere i rifiuti nell'ambiente. 30) Riflettere sullo spreco della carta e correggere il proprio comportamento per preservare le risorse forestali. 31) Comprendere il valore dell'acqua e acquisire senso di responsabilità nelle piccole azioni quotidiane 32) Adottare sani comportamenti alimentari nella propria alimentazione. 33) Conoscere la ricchezza del nostro patrimonio agroalimentare e sperimentarla nella sua varietà. 34) Rispettare le regole per la sicurezza di se stesso e degli altri nei vari ambienti di vita. 35) Percepire e riconoscere sensazioni di benessere psico-fisico. 36) Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali 37) Eseguire il confronto e la valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali per scegliere i più adatti alla richiesta e distinguere quelli affidabili. 38) Organizzare informazioni, dati e contenuti	grafici. • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. • Conosce alcuni dei principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio. • Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali. • Conquista comportamenti ecosostenibili differenziando i materiali di scarto per un loro successivo riciclo. • Comprende che l'acqua è un bene comune limitato e soggetto ad esaurimento quindi non va sprecata né inquinata. • Assume comportamenti adeguati alla prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare. • È in grado di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti • È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro • Riconosce i principali rischi per la salute e le più comuni

35) Conoscere il funzionamento della rete internet 36) Conoscere le norme comportamentali corrette nell'utilizzo delle tecnologie e della rete. 37) Conoscere i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico collegate all'utilizzo delle tecnologie. 38) Acquisire semplici informazioni predisposte in un ambiente digitale strutturato e condividerle con il gruppo classe. 39) Comprende che certe azioni, anche online, possono rendere tristi, arrabbiati o spaventare e ferire 40) Ri/Conoscere i principali pericoli presenti nella rete dei social network (cyberbullismo).	(documenti di scrittura, immagini) seguendo indicazioni. 36) Conoscere i principali concetti di programmazione e costruire semplici sequenze di istruzioni in ambienti dedicati, relativi a diverse tipologie di robot (Ozobot, Blue-Bot, WeDo) 37) Svolgere attività di coding unplugged (con carta e penna e/o con i robot Bee-Bot, Blue-Bot, Ozobot) 38) Conoscere il funzionamento della rete internet 39) Conoscere e applicare le norme comportamentali corrette nell'utilizzo delle tecnologie e della rete 40) Individuare alcune modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico collegate all'utilizzo delle tecnologie.	principali in un ambiente strutturato per facilitarne il recupero (documenti di testo, tabelle, mappe concettuali) 39) Riconoscere e distinguere i principali dispositivi di comunicazione e informazione 40) Creare contenuti in diversi formati utilizzando le funzioni base dei software (documenti di scrittura, immagini, semplici presentazioni) 41) Conoscere i principali concetti di programmazione e costruire semplici sequenze di istruzioni in ambienti dedicati, relativi a diverse tipologie di robot (Ozobot, Blue-Bot, WeDo) 42) Svolgere attività di coding unplugged (con carta e penna e/o con i robot Bee-Bot, Blue-Bot, Ozobot) 43) Conoscere il funzionamento della rete internet 44) Applicare norme comportamentali corrette nell'utilizzo delle tecnologie e della rete 45) Individuare modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico collegate all'utilizzo delle tecnologie 46) Conoscere rischi e minacce presenti negli ambienti digitali e saper applicare semplici misure di sicurezza per la protezione dei propri dispositivi e dei contenuti digitali. 47) Acquisire semplici informazioni predisposte in un ambiente digitale strutturato e condividerle con il gruppo classe. 48) Accedere a piattaforme dedicate e protette con le credenziali fornite dal docente 49) Comprende che certe azioni, anche online, possono rendere tristi, arrabbiati o spaventare e ferire 50) Ri/Conoscere i principali pericoli presenti nella rete dei social network (cyberbullismo). 51) Individuare alcune modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	minacce al benessere fisico e psicologico legati all'utilizzo degli strumenti digitali • È in grado di interagire attraverso diversi sistemi di comunicazione • È consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali e al bisogno chiede aiuto agli adulti. • È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 6 A – Competenza in materia di cittadinanza

Insegnamento trasversale dell'Educazione Civica (Legge n. 92 20/08/2019)

Discipline concorrenti: ***Tutte***

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
1) Percepire la "diversità" come valore e fonte di arricchimento personale. 2) Conoscere i concetti di diritto / dovere, libertà. 3) Conoscere i propri diritti ma anche i propri doveri legati ai vari ruoli ricoperti (figlio, alunno, compagno di classe di gioco) 4) Saper ascoltare i punti di vista degli altri ed esprimere il proprio nel rispetto delle regole della comunicazione 5) Educare alla lettura critica dei ruoli maschile e femminile nella letteratura e nei film. 6) Sensibilizzare sui temi della funzione dello stereotipo in pubblicità. 7) Riflettere su ruoli e stereotipi di genere e su come questi possano limitare i propri e gli altrui progetti di vita. 8) Riflettere sull'uso del genere nella lingua italiana. 9) Saper rispettare le regole di convivenza per star meglio insieme in classe e nell'ambiente di vita. 10) Saper rispettare le regole democratiche negli incontri di classe finalizzati a risolvere problemi interni e a prendere delle decisioni. 11) Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. 12) Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni. 13) Individuare e distinguere alcune regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi. 14) Sperimentare operativamente a scuola il senso di appartenenza ad un territorio e ad una comunità. 15) Apprezzare i valori essenziali su cui si basa la vita individuale e comunitaria. 16) Sviluppare il senso di responsabilità, l'altruismo e la solidarietà. 17) Rafforzare il senso di appartenenza a una comunità; 18) Gestire rapporti interpersonali basati sulla cooperazione, lo scambio, l'accettazione dell'altro, le regole di convivenza civile e sociale. 19) Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe. 20) Scoprire il dialogo come strumento di conoscenza e di convivenza pacifica nel contesto del pluralismo religioso odierno.	1) Percepire la "diversità" come valore e fonte di arricchimento personale. 2) Conoscere i concetti di diritto/dovere, libertà responsabilità, cooperazione. 3) Conoscere i propri diritti ma anche i propri doveri legati ai vari ruoli ricoperti (figlio, alunno, compagno di classe di gioco) 4) Saper ascoltare i punti di vista degli altri ed esprimere il proprio nel rispetto delle regole della comunicazione 5) Educare alla lettura critica dei ruoli maschile e femminile nella letteratura e nei film. 6) Sensibilizzare sui temi della funzione dello stereotipo in pubblicità. 7) Riflettere su ruoli e stereotipi di genere e su come questi possano limitare i propri e gli altrui progetti di vita. 8) Riflettere sull'uso del genere nella lingua italiana. 9) Saper rispettare le regole di convivenza per star meglio insieme in classe e nell'ambiente di vita. 10) Saper rispettare le regole democratiche negli incontri di classe finalizzati a risolvere problemi interni e a prendere delle decisioni. 11) Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe. 12) Attraverso l'esperienza vissuta in classe, comprendere e spiegare il concetto di democrazia. 13) Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. 14) Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni. 15) Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici. 16) Sperimentare operativamente a scuola il senso di appartenenza ad un territorio e ad una comunità. 17) Apprezzare i valori essenziali su cui si basa la vita individuale e comunitaria. 18) Sviluppare il senso di responsabilità, l'altruismo e la solidarietà. 19) Rispettare la libertà altrui. 20) Gestire rapporti interpersonali basati sulla cooperazione, lo scambio, l'accettazione dell'altro, le regole di convivenza civile e sociale. 21) Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altri popoli e culture	L'alunno: • Partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. • Comprende il significato delle regole per la convivenza civile. • Comprende l'importanza culturale e valoriale della connessione tra affettività, moralità e legalità. • Si impegna personalmente in iniziative di solidarietà sia come diritti sia come doveri. • L'alunno realizza attività di gruppo per favorire la conoscenza e l'incontro con esperienze e culture diverse • Ha consapevolezza dei propri diritti ma anche dei propri doveri legati ai vari ruoli ricoperti (figlio, alunno, compagno di classe di gioco…) • Rispetta le diversità, il dialogo e il confronto responsabile. • Sviluppa il pensiero ipotetico, divergente e creativo per interpretare la realtà con spirito critico e capacità di giudizio. • È consapevole del diritto di essere se stesso e degli stereotipi e dei pregiudizi legati alle differenze di genere. • Partecipa responsabilmente alla vita della comunità scolastica allo scopo di riconoscere ed esercitare diritti e doveri, rafforzando il senso di solidarietà per comunicare e progettare insieme.

21) Saper riconoscere, nelle esperienze di vita quotidiana, la presenza o l'assenza dei valori fondamentali della Costituzione intesi sia come diritti sia come doveri. 22) Riconoscere nella realtà i casi di attuazione o di non attuazione dei principi fondamentali della Costituzione italiana, della Dichiarazione dei diritti dell'infanzia e della Dichiarazione dei diritti dell'uomo. 23) Identificare situazioni attuali di pace/guerra, rispetto/violazione dei diritti umani 24) Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. 25) Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. 26) Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. 27) Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. 28) Argomentare il procedimento seguito per risolvere una situazione problematica e riconoscere la correttezza di strategie di soluzione diverse dalla propria. 29) Comprendere il concetto di "sviluppo sostenibile" 30) Osservare e rilevare i cambiamenti ottenuti con il riciclo per scoprire che la "trasformazione" dei materiali è un principio di ecosostenibilità e di progettazione del futuro. 31) Riflettere sulla sostenibilità delle proprie azioni quotidiane per correggerle e ridurre sprechi e inquinamento. 32) Acquisire maggiore rispetto dell'ambiente e riflettere sull'importanza di vivere in un territorio pulito e sostenibile. 33) Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio attraverso l'utilizzo oculato di risorse, pulizia, cura. 34) Riflettere sullo spreco della carta e correggere il proprio comportamento per preservare le risorse forestali. 35) Maturare il senso di responsabilità per orientarsi al rispetto delle risorse naturali, umane, sociali ed economiche. 36) Comprendere il valore dell'acqua, riflettere sullo spreco delle risorse idriche e attivare un cambiamento del proprio comportamento. 37) Acquisire consapevolezza del ruolo e del valore dell'alimentazione e dell'adozione di sani comportamenti alimentari. 38) Comprendere il concetto di qualità complessiva del cibo, la sua sicurezza, il rispetto delle risorse e la sostenibilità. 39) Conoscere la ricchezza del nostro patrimonio agroalimentare e sperimentarla nella sua varietà 40) Assumere comportamenti adeguati a prevenire infortuni rispettando i	individuandone somiglianze e differenze. 22) Scoprire il dialogo come strumento di conoscenza e di convivenza pacifica nel contesto del pluralismo religioso odierno. 23) Identificare i diversi modelli istituzionali e di organizzazione sociale e le principali relazioni tra persona – famiglia – società – Stato. 24) Saper riconoscere, nelle esperienze di vita quotidiana, la presenza o l'assenza dei valori fondamentali della Costituzione intesi sia come diritti sia come doveri. 25) Riconoscere nella realtà i casi di attuazione o di non attuazione dei principi fondamentali della Costituzione italiana, della Dichiarazione dei diritti dell'infanzia e della Dichiarazione dei diritti dell'uomo. 26) Identificare situazioni attuali di pace/guerra, sviluppo/regressione, cooperazione/individualismo, rispetto/violazione dei diritti umani 27) Riconoscere le varie forme di governo. 28) Distinguere gli elementi che compongono il Consiglio Comunale e l'articolazione delle attività del Comune. 29) Individuare e distinguere il ruolo della Provincia e della Regione e le distinzioni tra i vari servizi. 30) Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. 31) Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra 32) Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. 33) Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto 34) Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. 35) Argomentare il procedimento seguito per risolvere una situazione problematica e riconoscere la correttezza di strategie di soluzione diverse dalla propria. 36) Comprendere il concetto di "sviluppo sostenibile" 37) Osservare e rilevare i cambiamenti ottenuti con il riciclo per scoprire che la "trasformazione" dei materiali è un principio di ecosostenibilità e di progettazione del futuro. 38) Riflettere sulla sostenibilità delle proprie azioni quotidiane per correggerle e ridurre sprechi e inquinamento. 39) Acquisire maggiore rispetto dell'ambiente e riflettere sull'importanza di vivere in un territorio pulito e sostenibile. 40) Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio attraverso l'utilizzo oculato di risorse, pulizia, cura. 41) Riflettere sullo spreco della carta e correggere il proprio comportamento per preservare le risorse forestali.	• Impara che la conoscenza passa anche attraverso fasi di dialogo costruttivo e di confronto che permettano di apprezzare la diversità come ricchezza. • Riconosce le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini, a livello locale e nazionale, e i principi etici (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione e dalle Carte Internazionali • Esegue in gruppo semplici brani vocali o strumentali appartenenti a generi e culture differenti. • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche in forma originale e creativa. • Riesce a risolvere facili problemi che si trova a vivere riconoscendo valide anche le strategie di soluzione diverse dalla propria. • Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione …) • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). • Ricava informazioni anche dai dati rappresentati in tabelle e grafici • Comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. • Apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti dalla propria e da altre culture. • Si rende conto che lo spazio in cui vive è costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. • Comprende la necessità di uno sviluppo equo e

criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. 41) Eseguire il confronto e la valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali per scegliere i più adatti alla richiesta e distinguere quelli affidabili. 42) Conoscere le più comuni regole delle licenze e del diritto d'autore. 43) Riconoscere e distinguere i principali dispositivi di comunicazione e informazione 44) Creare contenuti in diversi formati utilizzando le funzioni base dei dispositivi, dei software e delle app ideati a fini didattici (documenti di testo, tabelle, grafici, disegni, presentazioni, video) 45) Rielaborare e integrare informazioni e contenuti digitali diversi per crearne altri nuovi e originali. 46) Conoscere i principali concetti di programmazione e costruire semplici sequenze di istruzioni in ambienti dedicati, relativi a diverse tipologie di robot (Ozobot, Blue-Bot, WeDo) 47) Svolgere attività di coding unplugged (con carta e penna e/o con i robot Bee-Bot, Blue-Bot, Ozobot) 48) Conoscere il funzionamento della rete internet 49) Applicare norme comportamentali corrette nell'utilizzo delle tecnologie e nell'interazione con gli ambienti digitali (Netiquette). 50) Conoscere i rischi legati ad alcune tipologie di dati condivisi sulla rete 51) Distinguere tra i dati personali quelli condivisibili in rete. 52) Conoscere e discutere modalità diverse per proteggere i dati personali 53) Creare un'identità digitale da utilizzare in ambienti digitali protetti seguendo le indicazioni 54) Conoscere modalità e vantaggi della condivisione delle informazioni su internet 55) Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire con gli altri (messaggi, e-mail) 56) Creare e condividere dati, informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali accedendo a piattaforme protette e adattando le modalità comunicative al destinatario. 57) Collaborare in modalità sincrona e asincrona per creare e rielaborare contenuti digitali 58) Riconoscere come atti di cyberbullismo certe azioni online 59) Saper reagire correttamente ad atti di cyberbullismo 60) Conoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo e discutere le modalità per proteggere l'ambiente.	42) Maturare il senso di responsabilità per orientarsi al rispetto delle risorse naturali, umane, sociali ed economiche. 43) Comprendere il valore dell'acqua, riflettere sullo spreco delle risorse idriche e attivare un cambiamento del proprio comportamento. 44) Acquisire consapevolezza del ruolo e del valore dell'alimentazione e dell'adozione di sani comportamenti alimentari. 45) Comprendere il concetto di qualità complessiva del cibo, la sua sicurezza, il rispetto delle risorse e la sostenibilità. 46) Conoscere la ricchezza del nostro patrimonio agroalimentare e sperimentarla nella sua varietà 47) Assumere comportamenti adeguati a prevenire infortuni rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. 48) Essere informati in relazione alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. 49) Argomentare e confrontare le informazioni online e riconoscere le fake news 50) Imparare a riportare correttamente una fonte presa da Internet 51) Comprendere il significato di plagio e riflettere sulle conseguenze 52) Riconoscere e distinguere i principali dispositivi di comunicazione e informazione 53) Creare contenuti in diversi formati utilizzando le funzioni base dei dispositivi, dei software e delle app ideati a fini didattici (documenti di testo, tabelle, grafici, disegni, presentazioni, video, e-book) 54) Rielaborare e integrare informazioni e contenuti digitali diversi per crearne altri nuovi e originali. 55) Conoscere e applicare semplici linguaggi di programmazione dei vari ambienti dedicati (attività di coding e robotica con i software Scratch, Ozoblockly, mBlock, software We Do) 56) Svolgere attività di coding unplugged (con carta e penna e/o con i robot Bee-Bot, Blue-Bot e Ozobot) 57) Conoscere il funzionamento della rete internet 58) Applicare norme comportamentali corrette nell'utilizzo delle tecnologie e nell'interazione con gli ambienti digitali (Netiquette). 59) Conoscere i rischi legati ad alcune tipologie di dati condivisi sulla rete 60) Distinguere tra i dati personali quelli condivisibili in rete. 61) Comprendere come vengono utilizzati i dati personali dai servizi digitali e come tutelarsi 62) Conoscere quali sono i diritti sui dati personali e il loro utilizzo online 63) Creare un'identità digitale da utilizzare in ambienti digitali protetti seguendo le indicazioni 64) Conoscere modalità e vantaggi della condivisione delle informazioni su internet 65) Interagire attraverso le tecnologie digitali (messaggi, e-mail)	sostenibile, rispettoso dell'ecosistema nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali e dell'energia. • Conquista comportamenti ecosostenibili differenziando i materiali di scarto per un loro successivo riciclo. • Comprende che l'acqua è un bene comune limitato e soggetto ad esaurimento quindi non va sprecata né inquinata. • Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni, per la sicurezza per sé e per gli altri nei vari ambienti di vita. • 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. • È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti • È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro, responsabile e rispettoso • Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso, gli altri e il bene collettivo • È in grado di interagire e collaborare attraverso diversi sistemi di comunicazione

	66) Creare e condividere dati, informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali accedendo a piattaforme protette e adattando le modalità comunicative al destinatario. 67) Collaborare in modalità sincrona e asincrona per creare e rielaborare contenuti digitali 68) Riconoscere come atti di cyberbullismo certe azioni online 69) Saper reagire correttamente ad atti di cyberbullismo 70) Conoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo e discutere le modalità per proteggere l'ambiente.	• È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a identificarli • È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 6 *A*: - ***Competenza in materia di cittadinanza***

Insegnamento trasversale dell'Educazione Civica (Legge n. 92 20/08/2019)

LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta

DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno:			
• Utilizza correttamente i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola. • Rispetta le regole della classe e della scuola • Si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine. • Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, compreso il proprio e i relativi diritti e doveri e rispetta i propri. • Rispetta le regole nei giochi e accetta contrarietà, frustrazioni e insuccessi senza reazioni fisiche o verbali aggressive. • Conosce alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (es. il Codice della Strada; le imposte, l'obbligo di istruzione, ecc.) • Conosce le principali festività legate alla Repubblica, alla Costituzione e i loro simboli. • Riconosce l'esistenza di una dimensione europea e internazionale • Reagisce a situazioni e comportamenti discriminatori • Conosce i suoi diritti e doveri scolastici e li rispetta. • Riconosce il concetto di dato ed individua alcuni contenuti digitali in contesti strutturati. • Guidato è in grado di distinguere i principali device e li utilizza, rispettando le norme di comportamento date dalla scuola. • Guidato dall'insegnante riesce a distinguere una identità digitale da un'identità reale e ad applicare le regole stabilite dalla scuola sulla privacy. • Accede ad alcuni dei principali sistemi di comunicazione e in contesti strutturati interagisce con gli altri attraverso di essi riconoscendo che nella rete ci possono essere dei rischi come ad es. il	• Utilizza correttamente materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura. • Rispetta l'ambiente e individua condotte non responsabili. • Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; • Si impegna per portare a termine il lavoro assegnato e collabora costruttivamente con adulti e compagni. • Ha rispetto per l'insegnante e tratta con correttezza tutti i componenti della comunità scolastica. • Rispetta le regole e ne comprende la l'importanza • Conosce tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e le mette a confronto con quelle di compagni provenienti da altri Paesi, individuandone, in contesto collettivo, somiglianze e differenze. • Conosce e comprende alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (es. il Codice della Strada; le imposte, l'obbligo di istruzione, ecc.) • Conosce le principali festività legate alla Repubblica e alla Costituzione e le regole base della convivenza democratica, il voto. Riconosce i simboli della Repubblica Italiana. • Conosce l'esistenza di una dimensione europea e internazionale e sa di farne parte. • Riconosce situazioni e comportamenti discriminatori • È consapevole di essere titolare di diritti e responsabile di doveri. • Conosce il concetto di dato ed individua i contenuti digitali e le informazioni in contesti strutturati. • È in grado di distinguere i diversi device e li utilizza, rispettando le norme comportamentali per navigare in modo sicuro	• Utilizza correttamente materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura e individua condotte non responsabili. • Osserva le regole di convivenza interne e le regole e le norme della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe e della scuola con contributi personali • Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità e presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro. • Sa adeguare il proprio comportamento e il registro comunicativo ai diversi contesti e al ruolo degli interlocutori. • Rispetta le regole e accetta sconfitte, frustrazioni, contrarietà, difficoltà. • Ascolta i compagni tenendo conto dei loro punti di vista; rispetta i compagni diversi per condizione, provenienza, ecc. e mette in atto comportamenti di accoglienza e di aiuto • Mette a confronto norme e consuetudini del nostro Paese con alcune di quelle dei Paesi di provenienza di altri compagni per rilevarne somiglianze e differenze. • È in grado di esprimere semplici giudizi sul significato dei principi fondamentali e di alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (es. il Codice della Strada; le imposte, l'obbligo di istruzione, ecc.) • Conosce i principi fondamentali della Costituzione, le principali funzioni dello Stato e i principi della convivenza democratica. Riconosce i simboli della Repubblica Italiana. • È consapevole di essere titolare di diritti e responsabile di doveri e li riconosce nel suo contesto di vita. • Conosce la funzione dell'Unione Europea • Conosce le principali organizzazioni internazionali.	• Utilizza correttamente materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le conseguenze sulla comunità e sull'ambiente di condotte non responsabili. • È in grado di spiegare in modo essenziale le conseguenze dell'utilizzo non responsabile delle risorse sull'ambiente • Comprende il senso delle regole di comportamento, discrimina i comportamenti non idonei, li riconosce in se e negli altri e riflette criticamente. • Si impegna nel lavoro assegnato e lo porta a termine sempre in tempi consoni e collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali • Sa comportarsi in modo corretto e rispettoso nei confronti di tutti, adegua il registro comunicativo all'interlocutore e nei diversi contesti. Sa descrivere e affronta le conseguenze di comportamenti scorretti. • Accetta responsabilmente le conseguenze delle proprie azioni e sa aiutare gli altri a superare frustrazioni e insuccessi. • Conosce, confronta e valorizza le differenze tra culture e Paesi diversi. • È in grado di esprimere semplici giudizi sul significato dei principi fondamentali e di alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (es. il Codice della Strada; le imposte, l'obbligo di istruzione, ecc.) e sa individuare eventuali violazioni. • Conosce le principali strutture politiche, amministrative, economiche del proprio Paese; i principi fondamentali della Costituzione (uguaglianza, libertà e coesione sociale), i principali Organi dello Stato e quelli amministrativi a livello locale. Apporta il proprio originale contributo nel rispetto dei valori della convivenza democratica. • È consapevole che tutte le persone sono titolari di diritti e responsabili di doveri e riflette sulla loro importanza e valore sociale. • Conosce la composizione e la funzione dell'Unione

cyberbullismo. • Riconosce che l'utilizzo delle tecnologie digitali può influire sulla salute. • Conosce il concetto di diversità e il diritto ad essere se stesse/i • Conosce la possibilità di utilizzare diversi metodi per risolvere problemi. • Sa distinguere l'interesse personale, da quello generale, della comunità. • Conosce i principali comportamenti individuali ispirati al rispetto dell'ambiente. • Distingue ciò che lo fa stare bene da ciò che lo fa stare male	in rete. • Distingue l'identità digitale da un'identità reale e applica le regole stabilite dalla scuola sulla privacy. • È in grado di accedere ad alcuni dei principali mezzi di comunicazione individuando sia i tradizionali che i nuovi. • Interagisce con gli altri attraverso alcuni sistemi di comunicazione riconoscendo che nella rete ci possono essere dei rischi. • Riconosce che l'utilizzo delle tecnologie digitali può influire sul benessere psicofisico e che possono esistere dei pericoli relativi al bullismo e al cyberbullismo. • Conosce il concetto di diversità e ne apprezza gli aspetti positivi. E' consapevole del diritto di essere se stessi/e. • Sa che la realtà può essere interpretata in modo diverso da persone diverse. Prova a risolvere problemi utilizzando diversi metodi. • Sa distinguere l'interesse personale da quello generale e comprende che l'interesse generale prevale su quello individuale. • Mette in atto comportamenti virtuosi e rispettosi dell'ambiente e ne comprende la necessità • Distingue ciò che lo fa stare bene da ciò che lo fa stare male sia a livello fisico che psichico	• Identifica e riflette su situazioni e comportamenti discriminatori. • Comprende il concetto di dato ed è in grado di individuare i contenuti digitali e le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. • È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, rispettando le norme comportamentali nell'utilizzo delle tecnologie digitali per navigare in modo sicuro in rete dimostrando rispetto per gli altri. • Distingue l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy previste dalla scuola tutelando se stesso, gli altri. • È in grado di accedere ai principali mezzi di comunicazione e individua sia i tradizionali che i nuovi comprendendo il loro ruolo e la loro funzione nella società. • Riesce ad interagire e collaborare con gli altri attraverso diversi sistemi di comunicazione riconoscendo i rischi della rete. • È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e riconosce che il loro utilizzo può influire sul benessere psicofisico e sui rapporti tra le persone con particolare riferimento ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo. • Conosce il concetto di diversità e ne apprezza gli aspetti positivi. Conosce il concetto di discriminazione, pregiudizi e stereotipi. E' consapevole del diritto di essere se stessi/e • Prova a mettersi nei panni degli altri per interpretare la realtà. Riesce a fare ipotesi diverse da verificare, anche con metodi diversi per risolvere problemi. • Conosce il concetto di bene comune in relazione all'interesse generale. • Conosce il concetto di ecologia e sostenibilità ambientale e mette in atto comportamenti rispettosi dell'ambiente. • Distingue ciò che lo fa stare bene da ciò che lo fa stare male sia a livello fisico che psichico ed è in grado di riconoscere tali comportamenti in modo empatico anche negli altri.	Europea ed i suoi principali organismi istituzionali • Conosce la funzione delle principali organizzazioni internazionali. • Riconosce i segni e i simboli della propria appartenenza al Comune, alla Provincia, alla Regione, all'Italia e all'Europa. • Sa mettersi nei panni dell'altro e identifica e riflette criticamente su situazioni e comportamenti discriminatori, ipotizza interventi per contrastarli. • Comprende il concetto di dato ed è in grado di individuare e analizzare i contenuti digitali e le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. • È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, rispettando le norme comportamentali nell'utilizzo delle tecnologie digitali per navigare in modo sicuro in rete dimostrando senso di responsabilità e rispetto. • Distingue l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso, gli altri e il bene collettivo. • È in grado di accedere ai mezzi di comunicazione e interpretare criticamente sia i tradizionali che i nuovi interagendo con essi e comprendendo il loro ruolo e la loro funzione nelle società democratiche. • Riesce ad interagire e collaborare con gli altri attraverso diversi sistemi di comunicazione mostrandosi consapevole dei rischi della rete e di come riuscire a identificarli. • È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e si rende conto che il loro utilizzo può influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale con particolare riferimento ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo. • Conosce il concetto di diversità, ne apprezza gli aspetti positivi nelle relazioni umane e sa che la diversità ad alcune persone fa subire discriminazioni e violenze. E' consapevole del diritto di essere se stessi/e e sa che alcune persone subiscono le conseguenze di pregiudizi e stereotipi legati al genere. • Conosce ed utilizza il pensiero critico, ipotetico e divergente per interpretare la realtà e risolvere problemi. • Conosce il concetto di bene comune e le implicazioni dal punto di vista del suo utilizzo. • Conosce il concetto di sviluppo equo e sostenibile e ne comprende la necessità, mettendo in atto comportamenti ecosostenibili. • Conosce il concetto di benessere psico-fisico e mette in atto comportamenti responsabili volti a promuoverlo e rispettarlo sia per se stesso/a che per gli altri/e.

SCUOLA PRIMARIA			
Competenza chiave per l'apprendimento permanente: *n. 6 B – Competenza in materia di cittadinanza*			
Discipline di riferimento: *Attività Alternativa alla Religione Cattolica* **Discipline concorrenti:** *Tutte*			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA**	**TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA**
1) Sviluppare la coscienza della propria identità personale. 2) Favorire la riflessione sui temi dell'amicizia, della solidarietà, della diversità e del rispetto degli altri.	1) Attivare atteggiamenti di conoscenza di sé, di accoglienza delle diversità e di relazione positiva nei confronti degli altri. 2) Sviluppare atteggiamenti che consentono di prendersi cura di se stessi, degli altri e dell'ambiente: - a casa - a scuola - nell'ambiente di vita.	1) Avere consapevolezza della propria identità fisica ed emozionale. 2) Accettare e attuare atteggiamenti positivi nella conoscenza reciproca.	L'alunno: • È consapevole della propria identità fisica ed emozionale. • Riconosce e rispetta le diversità.

SCUOLA PRIMARIA		
Competenza chiave per l'apprendimento permanente: *n. 6 B – Competenza in materia di cittadinanza*		
Discipline di riferimento: *Attività Alternativa alla Religione Cattolica* **Discipline concorrenti:** *Tutte*		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA**	**TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA**
1) Riconoscere e apprezzare le diversità in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. 2) Acquisire il concetto di diritto e di dovere.	1) Conoscere e comprendere i valori primari sociali (diritti, doveri). Conoscere e rispettare i Diritti Umani come valori universali della persona. 2) Comprendere che la conoscenza di diverse culture è arricchente.	L'alunno: • È inserito in modo sempre più consapevole nella realtà che lo circonda acquisendo il concetto di diritto e di dovere. • Coglie l'importanza di leggi, norme, regolamenti e ne comprende le finalità ultime: la convivenza civile.

SCUOLA PRIMARIA			
Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 6 *B*: - ***Competenza in materia di cittadinanza*** *ATTIVITÀ ALTERNATIVA ALLA RELIGIONE CATTOLICA* **LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta**			
DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	**BASE**	**INTERMEDIO**	**AVANZATO**
L'alunno:			
• Si avvia a riconoscere modalità di esercizio della convivenza civile, comprende la necessità di regole per la convivenza sociale.	• Riconosce modalità di esercizio della convivenza civile, è consapevole di sé, accetta le diversità, il confronto e il dialogo; comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e generalmente le rispetta.	• Attua modalità di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, di rispetto delle diversità, di confronto e di dialogo; comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e le rispetta.	• Attua modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, di rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprende pienamente il significato delle regole per la convivenza sociale e le rispetta.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:
n. 7 – Competenza imprenditoriale

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1) Intervenire in una conversazione con domande e risposte adeguate. 2) Partecipare e collaborare per la realizzazione di attività comuni. 3) Osservare, confrontare e descrivere fenomeni. 4) Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare semplici classificazioni. 5) Leggere e rappresentare relazioni e dati con disegni, diagrammi, schemi e tabelle. 6) Cogliere in un contesto una situazione problematica, comprenderla e raccogliere e organizzare i dati necessari per elaborare una o più ipotesi risolutive. 7) Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti.	1) Prendere la parola negli scambi comunicativi. 2) Partecipare, collaborare per la realizzazione di attività comuni. 3) Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni. 4) Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti. 5) Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 6) Cogliere in un contesto una situazione problematica, comprenderla e raccogliere e organizzare i dati necessari per elaborare una o più ipotesi risolutive. 7) Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche.	1) Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto. 2) Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. 3) Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. 4) Formulare proposte di lavoro, di gioco. 5) Confrontare la propria idea con quella altrui. 6) Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. 7) Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. 8) Formulare ipotesi di soluzione. 9) Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza 10) Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. 11) Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito. 12) Qualificare situazioni incerte , possibili, impossibili, probabili. 13) Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento. 14) Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. 15) Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.	L'alunno: • Assume e porta a termine compiti e iniziative. • Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti. • Trova soluzioni, anche nuove, a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving. • Individua strumenti e unità di misura appropriati alle diverse situazioni problematiche. • Estende le proprie carte mentali al territorio italiano all'Europa e ai diversi continenti. • Seleziona e organizza informazioni con mappe, schemi, tabelle. • Prevede il contenuto di un semplice testo in base ad alcuni elementi, comprendendo il significato di parole non nuove in base al testo. • Sperimenta strumenti e tecniche diverse. • Gestisce l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spazio-temporali. • Utilizzare le potenzialità sonore del proprio corpo. • Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti. • Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto, individuando strumenti e materiali necessari.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:
n. 7 – Competenza imprenditoriale

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
1) Partecipare attivamente alle varie forme di gioco organizzato, anche in forma di gara , collaborando con gli altri. 2) 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. 3) Cogliere in una discussione diverse opinioni ed esprimere la propria. 4) Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. 5) Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. 6) Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 7) In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi egualmente probabili. 8) 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. 9) Argomentare il procedimento seguito per risolvere una situazione problematica e riconoscere la correttezza di strategie di soluzione diverse dalla propria. 10) Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, individuando strumenti e materiali necessari. 11) Individuare in una situazione problematica una delle possibili soluzioni, sostenerla e confrontarla con le altre. 12) Realizzare un oggetto, descrivendo la sequenza delle operazioni. 13) Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali.	1) Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità. 2) Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine Decidere tra due alternative e spiegare le motivazioni. 3) 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. 4) Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. 5) Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. 6) Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. 7) Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale. 8) Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. 9) Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. 10) Applicare la soluzione e commentare i risultati.	L'alunno: • Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prende decisioni. • Assume e porta a termine compiti e iniziative. • Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti. • Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving. • Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. • Improvvisa liberamente e in modo creativo imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • Produce varie tipologie di testi e rielabora in modo creativo immagini con molteplici tecniche. • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Realizzare semplici schizzi, progetta percorsi e itinerari di viaggio. • Si informa in modo autonomo su fatti e problemi. • Utilizza abilità funzionali allo studio, individua informazioni utili in testi scritti, le mette in relazione e le sintetizza. • Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.

SCUOLA PRIMARIA			
Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 7: - ***Competenza imprenditoriale***			
LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta			
DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	**BASE**	**INTERMEDIO**	**AVANZATO**
L'alunno:			
• Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. • Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni. • In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. • Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. • Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.	• Esegue consegne e porta a termine in autonomia i compiti affidatigli. • Assume spontaneamente iniziative personali e compiti nel lavoro e nel gioco. • Collabora nelle attività di gruppo anche aiutando i compagni in difficoltà • Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza alcune soluzioni chiedendo conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza ed esprime semplici valutazioni sugli esiti. • Sa riferire come opererà rispetto ad un compito, come ha operato e come sta operando. • Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. • Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. • Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.	• Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. • Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità. • Porta a termine i compiti assegnati; sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. • Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse. • Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. • Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle. • Partecipa al lavoro collettivo chiedendo e prestando aiuto quando necessario.	• Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità. • Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio. • Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro. • Sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità. • Sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte. • Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti. • Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza. • Generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante. • Esegue semplici pianificazioni relative a compiti affidati e piccoli progetti.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 8 – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale / A1. IDENTITÀ STORICA

Discipline di riferimento: *Storia*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1. USO DELLE FONTI			
1) Ricavare, da fonti di tipo diverso, informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	1) Ricavare, da fonti di tipo diverso, informazioni e conoscenze su aspetti del passato. 2) Individuare le tracce e usarle come fonti per acquisire conoscenze sul proprio passato (storia personale).	1) Ricavare, da fonti di diverso tipo, informazioni e conoscenze su aspetti del passato. 2) Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza.	L'alunno: • Riconosce elementi significativi del passato nel suo ambiente di vita.
2. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI			
2) Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. 3) Riconoscere relazioni di successione, periodi, cicli temporali e mutamenti da esperienze vissute e narrate.	3) Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. 4) Riconoscere relazioni di successione, contemporaneità, periodi, cicli temporali e mutamenti da esperienze vissute e narrate. 5) Conoscere e usare gli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linee temporali).	4) Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. 5) Riconoscere relazioni di successione, contemporaneità, periodi, durata, cicli temporali e mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. 6) Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linee temporali).	• Organizza le informazioni e le conoscenze e le rielabora. • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
3. STRUMENTI CONCETTUALI			
4) Seguire e comprendere vicende del passato attraverso l'ascolto e la lettura di testi di vario genere.	6) Seguire e comprendere vicende del passato attraverso l'ascolto e/o la lettura di testi di vario genere. 7) Organizzare le conoscenze acquisite in schemi temporali.	7) Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto e/o la lettura di testi dell'antichità, di storie e racconti. 8) Organizzare le conoscenze acquisite in schemi temporali. 9) Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.	• Comprende i testi storici proposti. • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
4. PRODUZIONE SCRITTA E ORALE			
5) Rappresentare le conoscenze e i concetti appresi mediante grafismi, disegni e semplici testi scritti. 6) Riferire, in modo semplice e coerente, le conoscenze acquisite.	8) Rappresentare le conoscenze e i concetti appresi mediante grafismi, disegni e semplici testi scritti. 9) Riferire, in modo semplice e coerente, le conoscenze acquisite.	10) Rappresentare le conoscenze e i concetti acquisiti attraverso grafismi, disegni e semplici testi scritti. 11) Riferire, in modo semplice e coerente, le conoscenze acquisite.	• Racconta i fatti studiati e produce semplici testi storici, anche con risorse digitali. • Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 8 – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale / A1. IDENTITÀ STORICA

Discipline di riferimento: *Storia*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
1. USO DELLE FONTI		
1) Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. 2) Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso cartacei e digitali. 3) Rappresentare, in un quadro storico–sociale, le informazioni principali che scaturiscono dalle tracce del passato.	1) Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. 2) Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso cartacei e digitali. 3) Rappresentare, in un quadro storico–sociale, le informazioni principali che scaturiscono dalle tracce del passato presenti nel territorio vicino.	L'alunno: • Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. • Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. • Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
2. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI		
4) Leggere una carta geo–storica relativa alle civiltà studiate. 5) Usare cronologie e carte storico–geografiche per rappresentare le conoscenze. 6) Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.	4) Leggere una carta geo–storica relativa alle civiltà studiate. 5) Usare cronologie e carte storico–geografiche per rappresentare le conoscenze. 6) Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.	• Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. • Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
3. STRUMENTI CONCETTUALI		
7) 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. 8) Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra elementi caratterizzanti.	7) 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. 8) Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra elementi caratterizzanti.	• Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
4. PRODUZIONE SCRITTA E ORALE		
9) Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. 10) Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. 11) Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.	9) Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. 10) Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. 11) Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.	• Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. • 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. • 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.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 8:

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale / A1. IDENTITÀ STORICA – Storia

LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta

DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno:			
• Utilizza in modo pertinente gli organizzatori temporali: prima, dopo, ora, infine. • Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni. • Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (es. l'orario scolastico) e collocando correttamente le principali azioni di routine. • Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi, le stagioni. (periodizzazione) • Colloca ordinatamente in una linea del tempo i principali avvenimenti della propria storia personale. • Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti contemporanei. • Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone.	• Utilizza correttamente gli organizzatori temporali di successione, contemporaneità durata, rispetto alla propria esperienza concreta. • Sa leggere l'orologio. • Comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale). • Individua le tracce e le usa come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato. • Ricava da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. • Rintraccia le fonti testimoniali e documentali della propria storia personale con l'aiuto dell'insegnante e dei familiari. • Conosce e colloca correttamente nel tempo gli avvenimenti della propria storia personale e familiare. • Sa rintracciare reperti e fonti documentali e testimoniali della propria storia personale e familiare.	• Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. • Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. • Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. • Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. • Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. • Conosce fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo e strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche. • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. • 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.	• Utilizza correttamente le linee del tempo diacroniche e sincroniche rispetto alle civiltà, ai fatti ed eventi studiati. • Rispetto alle civiltà studiate, ne conosce gli aspetti rilevanti, confronta quadri di civiltà anche rispetto al presente e al recente passato della storia della propria comunità. • Individua le trasformazioni intervenute nel tempo e nello spazio, anche utilizzando le fonti storiografiche che può rintracciare attraverso personali ricerche nelle biblioteche e nel web. • Colloca e contestualizza nel tempo e nello spazio storico le principali vestigia del passato presenti nel proprio territorio; individua le continuità tra passato e presente nelle civiltà contemporanee. • 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.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 8 – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale / A2. IDENTITÀ STORICA

Discipline di riferimento: *Religione Cattolica*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1. DIO E L'UOMO			
1) Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre. 2) Conoscere Gesù di Nazareth: l'Emmanuele. Individuare i tratti essenziali della Chiesa.	1) Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che, fin dalle origini, ha voluto stabilire un legame d'amicizia con l'uomo. 2) Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Salvatore, crocifisso e risorto. 3) Individuare i tratti essenziali della Chiesa. 4) Riconoscere la preghiera del "Padre Nostro" come risposta amicale tra l'uomo e Dio.	1) Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire una alleanza costruttiva con l'uomo. 2) Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Salvatore: crocifisso e risorto.	L'alunno: • Riflette su Dio Creatore e Padre e sui dati fondamentali della vita di Gesù. • Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, inserendolo nell'esperienza familiare, personale e sociale.
2. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI			
3) Ascoltare e saper riferire in modo semplice circa alcune pagine bibliche fondamentali: i racconti della creazione.	5) Leggere e saper riferire in modo semplice ma chiaro circa alcune pagine bibliche fondamentali: i racconti della creazione e gli episodi chiave dei Vangeli.	3) Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. 4) Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui le vicende e le figure principali del popolo di Israele, gli episodi centrali del Nuovo Testamento.	• Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura. • Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico.
3. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO			
4) Riconoscere pienamente i segni cristiani principali del Natale e della Pasqua.	6) Riconoscere pienamente i segni principali del Natale e della Pasqua in ambito familiare e sociale.	5) Conoscere il significato di gesti e segni liturgici distintivi della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc.).	• Si confronta con l'esperienza religiosa e riconosce la specificità del messaggio di salvezza del Cristianesimo.
4. I VALORI ETICI E RELIGIOSI			
5) Riconoscere che la vita cristiana si basa sul messaggio di vita di Gesù.	7) Riconoscere che la vita cristiana si basa sulla vita donativa di Gesù.	6) Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento d'amore per Dio e per il prossimo. 7) Riconoscere l'impegno della Chiesa nel porre alla base della convivenza umana i valori di giustizia e carità.	• Identifica nella Chiesa e in coloro che la compongono l'insegnamento di vita di Gesù.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 8 – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale / A2. IDENTITÀ STORICA

Discipline di riferimento: *Religione Cattolica*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
1. DIO E L'UOMO		
1) Descrivere i contenuti principali del Credo Cattolico. 2) Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il regno di Dio con parole e azioni. 3) Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo. 4) Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origine e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico. 5) Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo e delle grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso.	1) Descrivere i contenuti principali del Credo Cattolico. 2) Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il regno di Dio con parole e azioni. 3) Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo. 4) Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origine e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico. 5) Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo e delle grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso.	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.
2. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI		
6) Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. 7) Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli. 8) Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni. 9) Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana.	6) Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. 7) Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli. 8) Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni. 9) Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana.	• Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni.. • Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagini a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.
3. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO		
10) Intendere il senso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa. 11) Riconoscere il valore del silenzio come "luogo" di incontro con se stessi, con l'altro, con Dio. 12) Individuare significative opere di espressioni d'arte cristiana per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli. 13) Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo.	10) Intendere il senso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa. 11) Riconoscere il valore del silenzio come "luogo" di incontro con se stessi, con l'altro, con Dio. 12) Individuare significative opere di espressioni d'arte cristiana per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli. 13) Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo.	• Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza familiare, personale e sociale. • Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento di vita di Gesù.

4. I VALORI ETICI E RELIGIOSI		
14) Scoprire la risposta della Bibbia alle domande si senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane. 15) Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un progetto di vita.	14) Scoprire la risposta della Bibbia alle domande si senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane. 15) Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un progetto di vita.	• Si confronta con l'esperienza e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 8:

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale /A2. IDENTITÀ STORICA – Religione Cattolica

LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta

DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno:			
• Si pone domande sull'origine del mondo e dell'uomo. • Scopre che, ogni uomo, ha "talenti" diversi che vanno scoperti. • Sa che la Bibbia è un libro che narra la storia di tanti personaggi che hanno conosciuto Dio e Gesù. • Conosce, se guidato dall'insegnante, i Comandamenti e alcune parabole raccontate da Gesù. • Sa che la croce è il simbolo fondamentale della religione cristiana. • Scopre che, molte feste, hanno origine dal Cristianesimo.	• Si pone domande sull'origine del mondo e partecipa alla rielaborazione delle risposte. • Scopre che ogni uomo ha "talenti" diversi e dimostra atteggiamenti di rispetto per la diversità • Sa che la Bibbia è un libro che narra la storia di tanti personaggi che hanno conosciuto Dio e Gesù e conosce semplici racconti evangelici. • Conosce i Comandamenti e alcune parabole raccontate da Gesù e ne sa cogliere il messaggio essenziale. • Sa che la croce è il simbolo fondamentale della religione cristiana e ne comprende il significato. • Scopre che molte feste hanno origine dal Cristianesimo e sa riconoscere le principali feste cristiane nel proprio territorio.	• Si pone domande sull'origine del mondo e dell'uomo e conosce la risposta della scienza e della Bibbia. • Scopre che, ogni uomo, ha "talenti" diversi che vanno scoperti e valorizzati. • Sa che la Bibbia è un libro sacro per Ebrei e Cristiani, scritto da vari autori ed in epoche diverse. • Conosce il significato dei Comandamenti, di alcune parabole; scopre nell'amore verso Dio e i fratelli, un valore fondamentale per i credenti. • Sa individuare i segni del Cristianesimo nella società che lo circonda. • Conosce le principali feste cristiane ed ebraiche, la loro origine ed il loro significato.	• Sa confrontare la risposta della scienza e della Bibbia sull'origine del mondo e dell'uomo, scoprendo che tra loro non c'è contraddizione. • Scopre che, ogni uomo, ha "talenti" diversi che vanno scoperti, valorizzati e utilizzati per il bene di tutti. • Sa che la Bibbia è un libro ispirato da Dio, ed è una guida ancora oggi per i credenti nelle loro scelte di vita. • Sa spiegare il significato dei comandamenti e di alcune parabole; riconosce i valori fondamentali della religione cristiana. • Sa individuare i segni del Cristianesimo nella società che lo circonda e nella vita di alcune persone che vivono coerentemente la propria fede. • Conosce le principali feste cristiane ed ebraiche, la loro origine ed il loro significato. • Individua valori fondamentali comuni a tutte le religioni nel mondo

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 8 – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale / B1. PATRIMONIO ARTISTICO

Discipline di riferimento: *Arte e immagine*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1. ESPRIMERE E COMUNICARE			
1) Elaborare creativamente produzioni personali e rappresentare emozioni e sensazioni con segni, forme e colori; osservare elementi reali per riprodurli graficamente. 2) Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. 3) Conoscere strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici per creare produzioni personali. 4) Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi formali ed espressivi di un'immagine e di opere d'arte.	1) Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere emozioni e sensazioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. 2) Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. 3) Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. 4) Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	1) Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere emozioni e sensazioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. 2) Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. 3) Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. 4) Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	L'alunno: • Utilizza le conoscenze e le abilita relative al linguaggio visivo per produrre semplici tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con varie tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici e multimediali).
2. OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI			
5) Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente scoprendo gli elementi formali, attraverso la vista e l'orientamento spaziale. 6) Riconoscere in un immagine gli elementi del linguaggio visivo (linee, punti, segni, colori, forme, volume, spazio). 7) Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative.	5) Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzandole regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. 6) Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, punti, segni, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. 7) Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.	5) Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzandole regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. 6) Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, punti, segni, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. 7) Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.	• È in grado di osservare, esplorare, descrivere semplici immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). • Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.
3. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE			
8) Individuare in un'opera d'arte, gli elementi del linguaggio visivo utilizzati dell'artista. 9) Familiarizzare con forme d' arte appartenenti alla propria e ad altre culture. 10) Riconoscere e apprezzare alcune delle opere d'arte e dei monumenti storico artistici presenti	8) Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. 9) Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.	8) Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. 9) Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.	• Conosce alcuni dei principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio.

nel proprio territorio per educare al rispetto e alla salvaguardia.	10) Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	10) Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 8 – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale / B1. PATRIMONIO ARTISTICO

Discipline di riferimento: *Arte e immagine*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
1. ESPRIMERE E COMUNICARE		
1) Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere emozioni e sensazioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. 2) Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. 3) Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. 4) Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	1) Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere emozioni e sensazioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. 2) Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. 3) Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. 4) Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	L'alunno: • Utilizza le conoscenze e le abilita 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).
2. OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI		
5) Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzandole regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. 6) Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, punti, segni, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. 7) Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.	5) Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzandole regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. 6) Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, punti, segni, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. 7) Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.	• È 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.). • Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.
3. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE		
8) Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. 9) Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. 10) Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	8) Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. 9) Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. 10) Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	• Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

SCUOLA PRIMARIA			
Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 8: ***Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale /B1. PATRIMONIO ARTISTICO – Arte e immagine*** **LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta**			
DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali.			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	**BASE**	**INTERMEDIO**	**AVANZATO**
L'alunno:			
• Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Inventa semplici storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. • Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. • Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	• Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte, filmati riferendone l'argomento e le sensazioni evocate. • Distingue forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini statiche di diverso tipo. • Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non. • Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante. • Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni. • Mostra rispetto per la salvaguardia dei principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio.	• Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti; segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali. • Produce immagini e oggetti attraverso tecniche espressive diverse (plastica, pittorica, multimediale, musicale), mantenendo l'attinenza con il tema proposto. • Individua i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	• Utilizza le conoscenze e le abilita 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). • È 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.). • Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. • Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 8 – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale / B2. PATRIMONIO ARTISTICO

Discipline di riferimento: *Musica*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1. ASCOLTO E PERCEZIONE			
1) Ascoltare e riconoscere le sonorità di ambienti e oggetti naturali e artificiali (fonti sonore). 2) Ascoltare materiali sonori e musiche semplici per attività espressive e motorie. 3) Riconoscere e discriminare gli eventi sonori e i parametri del suono (timbro, intensità, durata, altezza e ritmo).	1) Ascoltare e riconoscere le sonorità di ambienti e oggetti naturali e artificiali (fonti sonore). 2) Ascoltare materiali sonori e musiche semplici per attività espressive e motorie. 3) Riconoscere e discriminare gli eventi sonori e i parametri del suono (timbro, intensità, durata, altezza e ritmo).	1) Ascoltare e riconoscere le sonorità di ambienti e oggetti naturali e artificiali (fonti sonore). 2) Ascoltare materiali sonori e musiche semplici per attività espressive e motorie. 3) Riconoscere e discriminare gli eventi sonori e i parametri del suono (timbro, intensità, durata, altezza e ritmo).	L'alunno: • Esplora e discrimina eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.
2. PRODUZIONE			
4) Utilizzare la voce e/o strumenti ritmici in modo creativo. 5) Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali e giochi musicali (filastrocche, non sense…). 6) Utilizzare le potenzialità sonore del proprio corpo.	4) Utilizzare la voce e/o strumenti ritmici in modo creativo. 5) Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali e giochi musicali (filastrocche, non sense…). 6) Utilizzare le potenzialità sonore del proprio corpo.	4) Utilizzare la voce e/o strumenti ritmici in modo creativo. 5) Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali e giochi musicali (filastrocche, non sense…). 6) Utilizzare le potenzialità sonore del proprio corpo.	• Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. • Ascolta e interpreta brani musicali di diverso genere.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 8 – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale / B2. PATRIMONIO ARTISTICO

Discipline di riferimento: *Musica*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
1. ASCOLTO E PERCEZIONE		
1) Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. 2) Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.	1) Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. 2) Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.	L'alunno: • Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
2. PRODUZIONE		
3) Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. 4) Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. 5) Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e degli eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 6) Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).	3) Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. 4) Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. 5) Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e degli eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 6) Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).	• 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. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 8:

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale / B2. PATRIMONIO ARTISTICO – Musica

LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta

DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno:			
• Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. • Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione …). • Sviluppa interesse per l'ascolto della musica. • Esprimersi con: giochi vocali, filastrocche, • favole, canti e attività espressive e motorie.	• Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. • Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali. • Canta in coro. • Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. • Si muove seguendo ritmi, li sa riprodurre.	• Nell'ascolto di brani musicali, esprime apprezzamenti non solo rispetto alle sollecitazioni emotive, ma anche sotto l'aspetto estetico, ad esempio confrontando generi diversi. • Riproduce eventi sonori e semplici brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali. • Canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri. • Conosce la notazione musicale e la sa rappresentare con la voce e con i più semplici strumenti convenzionali.	• Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. • 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. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 8 – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale / c. ESPRESSIONE CORPOREA

Discipline di riferimento: *Educazione fisica*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO			
1) Percepire, conoscere, prendere coscienza del proprio corpo. 2) Riconoscere, denominare, rappresentare graficamente le varie parti del corpo. 3) Riconoscere, classificare, memorizzare, verbalizzare le percezioni sensoriali (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche). 4) Gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spazio-temporali.	1) Sviluppare la coscienza dello schema corporeo. 2) Riconoscere e denominare i segmenti del corpo e le loro possibilità di movimento. 3) Riconoscere, classificare, memorizzare, verbalizzare le percezioni sensoriali (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche). 4) Gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spazio-temporali.	1) Consolidare la conoscenza delle diverse parti e funzioni del corpo. 2) Perfezionare il controllo di tutto il corpo negli schemi motori. 3) Elaborare le informazioni senso-percettive. 4) Gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spazio-temporali.	L'alunno: • Acquisisce una graduale consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza sempre maggiore degli schemi motori e posturali.
2. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA			
5) Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e/o fantastiche.	5) Comunicare ed esprimersi utilizzando il linguaggio corporeo e motorio.	5) Comunicare ed esprimersi utilizzando il linguaggio corporeo e motorio.	• Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali.
3. IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY			
6) Nel gruppo partecipare, collaborare per la realizzazione di attività comuni.	6) Nel gruppo partecipare, collaborare per la realizzazione di attività comuni.	6) Nel gruppo partecipare, collaborare per la realizzazione di attività comuni.	• Sperimenta, in forma semplificata, diverse gestualità tecniche. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
4. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA			
7) Percepire e riconoscere sensazioni di benessere, legate all'attività ludico-motoria. 8) Rispettare le regole per la sicurezza di se stesso e degli altri.	7) Cominciare a percepire e a riconoscere sensazioni di benessere legate ad un sano stile di vita. 8) Rispettare le regole per la sicurezza di se stesso e degli altri.	7) Riconoscere l'importanza di un sano stile di vita. 8) Rispettare le regole per la sicurezza di se stesso e degli altri.	• Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi. • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a una corretta alimentazione.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente:

n. 8 – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale / c. ESPRESSIONE CORPOREA

Discipline di riferimento: *Educazione fisica*

Discipline concorrenti: *Tutte*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
1. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO		
1) Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro, inizialmente in forma successiva, poi in forma simultanea(correre, saltare, afferrare, lanciare, ecc.). 2) 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.	1) Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro, inizialmente in forma successiva, poi in forma simultanea(correre, saltare, afferrare, lanciare, ecc). 2) 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.	L'alunno: • Acquisisce consapevolezza di se attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
2. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA		
3) Utilizzare in forma originale modalità espressive e corporee, anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere contenuti emozionali. 4) Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	3) Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee, anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere contenuti emozionali. 4) Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	• 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.
3. IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR-PLAY		
5) Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. 6) Partecipare attivamente alle varie forme di gioco organizzato, anche in forma di gara , collaborando con gli altri. 7) 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 e manifestando senso di responsabilità.	5) Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. 6) Partecipare attivamente alle varie forme di gioco organizzato, anche in forma di gara , collaborando con gli altri. 7) 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 e manifestando senso di responsabilità.	• Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. • Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
4. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA		
8) Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 9) Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. 10) Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	8) Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 9) Comprendere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. 10) Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	• 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. • 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.

SCUOLA PRIMARIA

Competenza chiave per l'apprendimento permanente n. 8:

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale/C. ESPRESSIONE CORPOREA – Educazione fisica

LIVELLI di PADRONANZA al termine della classe quinta

DIMENSIONE DEL PROFILO DI COMPETENZA - In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno:			
• Individua e riconosce le varie parti del corpo su di se e gli altri. • Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra-destra, pieno-vuoto) e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento). • Conosce l'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso. • Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, quadrupedia, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare, arrampicarsi, dondolarsi. • Esegue semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare ⋯). • Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni. • Rispetta le regole dei giochi. • Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni.	• Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo. • Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante. • Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante. • Accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità. • Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle drammatizzazioni. • Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia. • Segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti. • Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando e cooperando con gli altri.	• Acquisisce consapevolezza di se attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. • 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. • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. • Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. • Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per se e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi. • 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. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. • Rispetta le regole nella competizione sportiva; accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	• Coordina azioni, schemi motori, gesti tecnici, con buon autocontrollo e sufficiente destrezza. • Utilizza in maniera appropriata attrezzi ginnici e spazi di gioco. • Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando autonomamente le regole, i compagni, le strutture. • Conosce le regole essenziali di alcune discipline sportive. • Gestisce i diversi ruoli assunti nel gruppo e i momenti di conflittualità senza reazioni fisiche, ne aggressive, ne verbali. • Utilizza il movimento anche per rappresentare e comunicare stati d'animo, nelle rappresentazioni teatrali, nell'accompagnamento di brani musicali, per la danza, utilizzando suggerimenti dell'insegnante. • Assume comportamenti rispettosi dell'igiene, della salute e della sicurezza, proprie ed altrui.