



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'innovazione Digitale
Ufficio IV



ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAN FELICE SUL PANARO

Viale Martiri della Libertà, 151 41038 San Felice sul Panaro (Mo)
C.M. MOIC81900N - C.F. 82003010368 Tel. 053583768 - Fax 053585243

moic81900n@istruzione.it – moic81900n@pec.istruzione.it www.icsanfelice.edu.it

CURRICOLO PER COMPETENZE SCUOLA PRIMARIA

QUADRI DI RIFERIMENTO PER IL CURRICOLO E LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Premessa

La programmazione che viene proposta è la rielaborazione, svolta da un gruppo di lavoro di docenti della scuola Primaria dell'Istituto Comprensivo, dei quadri di riferimento per il curricolo per competenze chiave elaborato da Franca Da Re <http://www.francadare.it/wp/category/didattica/curricoli-per-competenze/> a cui diamo i crediti e il ringraziamento di tutto il lavoro svolto e messo a disposizione dei docenti.

La struttura e i riferimenti legislativi

I quadri di riferimento sono riportati in schede a tre sezioni:

- A riporta le competenze, articolate in abilità e conoscenze, le microabilità;
- B (inserita nelle quattro competenze chiave: Competenze sociali e civiche, Imparare ad Imparare, Spirito d'imprenditorialità e Competenza digitale) le evidenze e i compiti significativi. Per le discipline la sezione B indica le conoscenze finali attese alla fine della classe terza e alla fine della scuola primaria;
- C i descrittori con i livelli di padronanza attesi rispetto alle competenze.

Le Indicazioni nazionali per il curricolo del 2012, e la revisione delle stesse del 2018 Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari, non individuano con precisione le competenze da perseguire; vengono riportati, infatti dei "traguardi per le competenze" e degli "obiettivi per i traguardi", ma mai i risultati di apprendimento in termini di competenze.

Tuttavia, per impostare un curricolo che permetta percorsi per lo sviluppo delle competenze, la loro valutazione e anche la loro certificazione, pare importante individuarle, partendo da documenti che possano fare da riferimento:

- DM 139/07 sull'obbligo di istruzione, che può servire anche da confronto per la continuità (le competenze, infatti, non sono diverse nei vari cicli scolastici; sono piuttosto differenti le abilità o la complessità con cui si affrontano e le conoscenze).
- I vecchi indicatori della O.M. 236 del 1993, che, peraltro, sono stati assunti e rivisitati da un altro Organo cui ci si è ispirati, la Provincia Autonoma di Trento, che ha redatto le Linee Guida per i Piani di Studio provinciali del primo ciclo individuando le competenze cui possono riferirsi le diverse discipline, articolandole in abilità e conoscenze, secondo quanto indicato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo del 23 aprile 2006.
- Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012
- Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018

- Raccomandazione del Parlamento Europeo 2006 e revisione 2018
- Agenda 2030 per uno sviluppo sostenibile
- DigComp 2.1 competenze del XXI secolo
- PNSD

Nella descrizione dei risultati di apprendimento, si è quindi mutuato il metodo seguito dal DM 139/07 sull'obbligo di istruzione e dalla Provincia di Trento, individuando i risultati di apprendimento in termini di competenze e articolandoli in abilità e conoscenze. Le abilità sono rappresentate, per quanto riguarda le competenze che fanno capo alle discipline, dagli "obiettivi per i traguardi" delle Indicazioni del 2012.

Competenze chiave e competenze specifiche

Le competenze specifiche che fanno capo alle discipline sono state incardinate nella competenza chiave europea di riferimento. Si è scelto di articolare il curriculum a partire dalle otto competenze chiave europee perché queste rappresentano, come del resto precisa la Premessa delle Indicazioni 2012, la finalità generale dell'istruzione e dell'educazione e spiegano le motivazioni dell'apprendimento stesso, attribuendogli senso e significato. Esse sono delle "metacompetenze", poiché, come dice il parlamento Europeo: "le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione".

[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))

La scelta di organizzare il curriculum su competenze chiave è motivata anche dal fatto di reperire un filo conduttore unitario all'insegnamento/apprendimento, rappresentato appunto dalle competenze chiave. Esse travalicano le discipline, come è naturale per le competenze. Il curriculum così organizzato è il curriculum di tutti al quale tutti devono contribuire, qualunque sia la materia insegnata.

La competenza è sapere agito, capacità di mobilitare conoscenze, abilità, capacità personali, sociali e metodologiche per gestire situazioni e risolvere problemi in contesti significativi.

Organizzare il curriculum sulle competenze prettamente disciplinari avrebbe rappresentato il grosso rischio di rimanere vincolati all'idea di una didattica trasmissiva che ha come sua espressione la lezione frontale in un'ottica di separazione dei saperi, costruendo quindi al massimo delle abilità, ma non delle competenze.

Le "evidenze": rappresentano il nucleo essenziale della competenza, sono aggregati di compiti, di performaces che, se portati a termine dagli alunni con autonomia e responsabilità, ancorché in modo graduato per complessità e difficoltà nel corso degli anni, testimoniano l'agire competente. **Gli insegnanti struttureranno le occasioni di apprendimento in modo che gli alunni, nello svolgimento di compiti significativi, di unità di apprendimento, percorsi, EAS o qualsiasi modello di programmazione venga utilizzato nel lavoro quotidiano, possano agire in modo da mostrare "i livelli di competenza posseduti". La competenza può essere manifestata e apprezzata solamente se viene agita in contesto, per risolvere problemi e gestire situazioni autentiche e reali.** Quindi non potremmo mai né perseguirla, né valutarla, se non affidassimo agli alunni dei compiti non banali che essi portano a termine "in autonomia e responsabilità", utilizzando i saperi posseduti, ma anche reperendone di nuovi. Un compito significativo, infatti, è sempre un po' più alto degli strumenti già posseduti dagli alunni, altrimenti si tratterebbe di mera esercitazione e verrebbe a mancare l'elemento di attivazione di risorse personali per il problem solving.

I livelli di padronanza

Viene valutata la padronanza della competenza chiave nel suo complesso (o delle sue disaggregazioni). La valutazione di una competenza si esprime tipicamente attraverso una breve descrizione di come la persona utilizza le conoscenze, le abilità e le capacità personali possedute e in quale grado di autonomia e responsabilità. È necessario quindi articolare la competenza in livelli di padronanza. È così che operano molti framework utilizzati a livello internazionale (il Quadro Europeo delle Lingue, che si articola in sei livelli, da A1 a C2; i livelli di PISA; l'EQF, che si articola in otto livelli e si applica alle qualifiche e ai titoli ottenuti nel secondo ciclo di istruzione, nell'Istruzione Tecnica Superiore, all'Università, in contesto lavorativo). Non avendo framework nazionali, il compito è lasciato eventualmente alle reti di scuole nel territorio. La rubrica si articola in tre livelli di padronanza attesi nella scuola primaria. Il livello terzo sono i traguardi prescritti dalle Indicazioni alla fine della scuola primaria. I livelli attesi sono dei riferimenti per il conseguimento dei traguardi finali; tuttavia la certificazione di competenze serve per attribuire a ciascuno, nelle diverse competenze, la padronanza effettivamente posseduta, al di là dell'anno di studio, dell'età anagrafica, ecc. Quindi, un alunno di quinta, ad esempio, in talune competenze potrebbe avere il livello 3, in talune il 2, magari in qualcuna anche un livello superiore non indicato o indicato per la scuola secondaria di primo grado, a seconda del suo effettivo percorso evolutivo. Naturalmente, il fatto che un alunno in talune competenze consegua un livello inferiore alle attese ci deve stimolare a formulare percorsi didattici ed educativi adeguati a colmare la differenza. I livelli non corrispondono agli anni di scuola. Nella formulazione dei livelli di padronanza, sono reperibili i Traguardi delle Indicazioni. La descrizione, però, sviluppa e completa la formulazione essenziale dei Traguardi, specificando anche condizioni e contesti in cui la competenza si sviluppa.

La didattica e la valutazione delle competenze

Il conseguimento di competenze non può avvenire senza una didattica flessibile che privilegi l'esperienza attiva dell'allievo, la sua riflessività, l'apprendimento induttivo, la costruzione sociale dell'apprendimento, la collaborazione, il mutuo aiuto, la creatività, l'approccio integrato interdisciplinare. La valutazione della competenza può avvenire solo in presenza di "compiti significativi" realizzati dall'allievo singolarmente o in gruppo, in autonomia e responsabilità. Ecco l'importanza di individuare tali compiti significativi e di articolare occasioni formative costituite di unità formative o di apprendimento che pongano agli alunni problemi da risolvere o situazioni da gestire. Un'unità di apprendimento non esaurisce la competenza; ci vuole una osservazione ripetuta in diversi momenti e contesti; un'unità di apprendimento non intercetta solo una competenza, ma diverse. Infatti, un compito significativo, mobilita sicuramente competenze sociali e metodologiche, competenze specifiche di aree culturali, competenze comunicative. Esso, anche se strutturato da un singolo insegnante per il suo ambito, va a toccare comunque, per la natura stessa della competenza, ambiti diversi, offrendo in realtà elementi di valutazione a più insegnanti. Un reticolo di compiti significativi e di unità formative interrelate va a coprire il curricolo nel suo insieme, in modo sistematico ed intenzionale.

Il motore dell'azione didattica, non è il compito in sé, ma la competenza da attivare attraverso il compito. Non si parte dall'argomento dell'unità, ma dalle competenze da attivare: il compito viene scelto come veicolo, campo di esperienza, in modo da attivare le competenze messe sotto osservazione.

Nella valutazione dell'unità di apprendimento e del compito, effettuate attraverso osservazioni, ci sarà una valutazione su dimensioni di processo (come l'allievo ha lavorato, l'impegno, la collaboratività, la responsabilità, ecc.) e una valutazione specifica del compito/prodotto (pertinenza, completezza, ricchezza, originalità, puntualità, estetica, ecc., dimensioni specifiche del tipo di prodotto o compito). Gli elementi di valutazione eterogenei condotti sull'allievo (osservazioni in situazione, prove tradizionali, conversazioni, unità di apprendimento) offrono ai docenti un quadro complessivo per una valutazione evolutiva e formativa dove si considera l'apprendimento parte della crescita, dello sviluppo personale e intellettuale dell'alunno, attraverso percorsi nei quali si impara facendo, sperimentando, sbagliando e riflettendo per capire, migliorare. Una valutazione non giudicante, che sottolinei errori, ma una valutazione di supporto alla motivazione ad imparare.

Da una valutazione di questo tipo emergerà un profilo dell'allievo che dovrebbe intercettare, al momento della certificazione, i descrittori della rubrica, permettendo di attribuire il livello di competenza pertinente.

Aggregazione di discipline per perseguire competenze

Partendo dal presupposto che la competenza si raggiunga in modo trasversale e interdisciplinare, il curricolo specifica quattro competenze trasversali che sono diffuse su tutte le discipline e che vanno perseguite da tutti i docenti:

1. Competenze sociali e civiche
2. Imparare ad imparare
3. Competenza digitale
4. Spirito d'iniziativa e imprenditorialità

Spesso capita che le discipline vengano assegnate in base al monte orario stabilito dal Collegio dei Docenti senza valutare quali debbano rimanere unite per un perseguimento efficace della competenza in quanto ci sono stretti collegamenti che travalicano da una disciplina all'altra. Matematica e geometria hanno al proprio interno elementi di tecnologia, così come scienze e geografia, quindi questa disciplina, altamente trasversale si auspica non venga mai assegnata a sé stante. **Tecnologia non è la disciplina nella quale si esaurisce il perseguimento della competenza digitale, che è diffusa in tutte le discipline, e va perseguita da tutti gli insegnanti.**

Arte, musica e motoria sono tre educazioni che hanno una enorme valenza trasversale e si sviluppano all'interno di molte discipline. Il movimento è parte integrante dell'apprendimento per gli alunni della scuola primaria, e non può essere esaurito in un'ora di attività motoria settimanale. Devono essere create occasioni continue di movimento, anche in spazi aperti, quando possibile e durante le attività disciplinari.

Il curricolo per competenze contiene anche la programmazione di Religione Cattolica ma si è scelto di non predisporre ed inserire quella di materia alternativa alla religione, in quanto la variabilità del numero e del livello di apprendimento dei bambini per ogni classe è alta, si ritiene opportuno che ogni team docenti la predisponga tenendo conto delle caratteristiche del proprio gruppo. Potrà essere strutturata ogni anno o per traguardi fino alla fine terza e fino alla fine scuola primaria.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Riferimenti: Indicazioni Nazionali e Indicazioni Nazionali nuovi scenari, Raccomandazioni parlamento Europeo
Competenze chiave europee 2006 e revisione 2018, Competenze XXI secolo, Agenda 2030

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: **Storia, Cittadinanza e Costituzione**; TUTTI
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Le competenze sociali e civiche sono quelle su cui si fonda la capacità di una corretta e proficua convivenza. È forse la competenza più rilevante, senza la quale nessun'altra può ritenersi costruita. Ne fanno parte, infatti, le dimensioni fondamentali di cui si sostanzia la competenza, ovvero l'autonomia e la responsabilità; implica abilità come il sapere lavorare in gruppo, il cooperare, il prestare aiuto, sostenere chi è in difficoltà, riconoscere e accettare le differenze. Le competenze sociali e civiche si costruiscono attraverso la predisposizione di un clima scolastico equilibrato e cooperativo, attraverso la lettura critica dei fenomeni sociali nell'ambiente di vita e in quello più allargato; attraverso un'azione diretta di educazione alla solidarietà, all'empatia, alla responsabilità e proponendo esperienze significative che consentano agli alunni di lavorare esercitando in prima persona la cooperazione, l'autonomia e la responsabilità.

A. Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Cogliere il valore del sé (conoscenza, consapevolezza, accettazione).</p> <p>Conoscere e riconoscere le proprie emozioni.</p> <p>Cogliere il valore degli altri (empatia).</p> <p>Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali.</p> <p>A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.</p> <p>Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo, gestione del conflitto; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.</p> <p>Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.</p>	<p>Individuare le proprie caratteristiche personali: emozioni, punti di forza, punti di debolezza.</p> <p>Distinguere bisogni/desideri e saperli esprimere.</p> <p>Trovare strategie per compensare i propri punti di debolezza.</p> <p>Riconoscere "l'errore" come occasione di crescita.</p> <p>Riportare situazioni-bisogni individuali ad una dimensione collettiva.</p> <p>Possedere un lessico emotivo verbale e non verbale adeguato all'età.</p> <p>Curare la propria persona e gli ambienti di vita per migliorare lo "star bene" proprio e altrui.</p> <p>Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle.</p> <p>Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca.</p> <p>Individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi.</p> <p>Distinguere gli elementi che compongono il Consiglio comunale e l'articolazione delle attività del Comune.</p> <p>Individuare e distinguere il ruolo della Provincia, della Regione e le distinzioni tra i vari servizi, l'organizzazione dello stato e della comunità Europea.</p> <p>Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni.</p> <p>Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici</p> <p>Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni.</p> <p>Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe.</p> <p>Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi.</p> <p>Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente.</p> <p>Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva.</p> <p>Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà.</p> <p>Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura.</p> <p>Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni.</p> <p>Attraverso l'esperienza vissuta in classe, spiegare il valore della democrazia, riconoscere il ruolo delle strutture e interagisce con esse.</p> <p>Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze.</p> <p>Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire il concetto di democrazia.</p> <p>Mettere in relazione le regole stabilite all'interno della classe e alcuni articoli della Costituzione.</p> <p>Mettere in relazione l'esperienza comune in famiglia, a scuola, nella comunità di vita con alcuni articoli della Costituzione.</p>	<p>Riflettere su di sé: punti di forza e debolezza.</p> <p>Alfabeto e lessico emotivo.</p> <p>Strategie di gestione del conflitto.</p> <p>Significato di "gruppo" e di "comunità".</p> <p>Significato di essere "cittadino".</p> <p>Significato dell'essere cittadini del mondo.</p> <p>Differenza fra "comunità" e "società".</p> <p>Struttura del comune, della provincia, della Regione, dello Stato e dell'Europa.</p> <p>Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà.</p> <p>Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione.</p> <p>Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto.</p> <p>Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola.</p> <p>Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza.</p> <p>Costituzione e alcuni articoli fondamentali.</p> <p>Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti essenziali.</p> <p>Norme fondamentali relative al codice stradale.</p> <p>Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente vicini all'esperienza: ONU, WWF...</p>

B. Traguardi e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: TRAGUARDI	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere.</p> <p>Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta.</p> <p>In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui.</p> <p>Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività.</p> <p>Assume le conseguenze dei propri comportamenti.</p> <p>Utilizza strategie di gestione del conflitto.</p> <p>Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.</p> <p>Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini.</p> <p>Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni.</p> <p>Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia, Regione, Stato.</p> <p>Conosce gli Organi dello Stato e le funzioni di quelli principali: Presidente della Repubblica, Parlamento, Governo, Magistratura.</p> <p>Conosce i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato</p> <p>Conosce i principali Enti sovranazionali: UE, ONU...</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Le emozioni: alfabeto e lessico emotivo per parlare di sé e degli altri. Stesura del regolamento condiviso della classe e della scuola.</p> <p>Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi.</p> <p>Lettura e analisi alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana.</p> <p>Le istituzioni pubbliche e di servizi presenti nel territorio, i compiti e le funzioni.</p> <p>Percorsi simulati e reali di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti.</p> <p>Analisi di messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi) e rilevazione delle caratteristiche e dei messaggi sottesi.</p> <p>Produzione di notiziari a stampa o video; slogan pubblicitari utilizzando le tecniche tipiche del genere di comunicazione.</p> <p>Partecipazione ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale.</p> <p>Analisi di fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc.</p> <p>Giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, gestione conflitto, dialogo, confronto, ecc.</p> <p>Iniziative di tutoraggio tra pari; di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali o di cose.</p> <p>Ricerca, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita.</p>

C. Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	
<p>Dà un nome alle emozioni e le distingue.</p> <p>Utilizza i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola con cura.</p> <p>Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine con responsabilità.</p> <p>Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, compreso il proprio e i relativi obblighi e rispetta i propri.</p> <p>Rispetta le regole nei giochi.</p> <p>Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche aggressive.</p>	<p>Riconosce le proprie emozioni e riconosce quelle altrui.</p> <p>Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura.</p> <p>Utilizza con parsimonia e cura le risorse energetiche e naturali: acqua, luce, riscaldamento, trattamento dei rifiuti ...</p> <p>Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; rispetta le regole della comunità di vita.</p> <p>Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità.</p> <p>Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ha rispetto per l'autorità e per gli adulti; tratta con correttezza tutti i compagni.</p> <p>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.</p>	<p>Riconosce le proprie emozioni e riconosce quelle altrui. attiva strategie e comportamenti adeguati per gestirle.</p> <p>Utilizza materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le conseguenze sulla comunità e sull'ambiente di condotte non responsabili.</p> <p>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.</p> <p>Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali.</p> <p>Sa adeguare il proprio comportamento e il registro comunicativo ai diversi contesti e al ruolo degli interlocutori.</p> <p>Esprime e comunica in modo assertivo idee, pensieri e opinioni.</p> <p>Accetta sconfitte, frustrazioni, contrarietà, difficoltà, senza reazioni esagerate, sia fisiche che verbali. Possiede strategie di gestione del conflitto.</p> <p>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.</p> <p>Conosce le principali strutture politiche, amministrative, economiche del proprio Paese; alcuni principi fondamentali della Costituzione, i principali Organi dello Stato e quelli amministrativi a livello locale.</p> <p>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.)</p> <p>Mette a confronto norme e consuetudini del nostro Paese con alcune di quelle dei Paesi di provenienza di altri compagni per rilevarne, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.</p>	

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

IMPARARE A IMPARARE

Riferimenti: Indicazioni Nazionali e Indicazioni Nazionali nuovi scenari, Raccomandazioni parlamento Europeo
Competenze chiave europee 2006 e revisione 2018, Agenda 2030

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

Imparare a imparare è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per potere acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento. Va perseguita con sistematicità e intenzionalità fin dai primi anni di scuola, affinché le abilità che vi sono coinvolte possano essere padroneggiate dagli alunni in autonomia nell'adolescenza.

Le strategie dell'Imparare a imparare debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure d'apprendimento, in tutte le discipline. Tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione; il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi.

A. Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	IMPARARE AD IMPARARE	
	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni e trasferire in altri contesti.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.</p> <p>Acquisire e attivare procedure metacognitive e autovalutative sul proprio processo di apprendimento</p>	<p>Ricavare informazioni da fonti diverse. Utilizzare i dizionari e indici. Leggere un testo e porsi domande su di esso. Rispondere a domande su un testo. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta. Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche ...) Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi. Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; ricavare domande dal testo, costruire brevi sintesi (strategie per lo studio) Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle/liste/mappe/riassunti. Organizzare i propri impegni di lavoro/studio e personale e disporre del materiale in base all'orario settimanale.</p>	<p>Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: testimonianze, reperti, testi, bibliografie, dizionari, indici, motori di ricerca.</p> <p>Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: liste, sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. Strategie di memorizzazione. Stili cognitivi e di apprendimento: strategie di studio e rielaborazione e esposizione. Strategie metacognitive e autovalutative del proprio processo di apprendimento (riflette sui modi dell'apprendere, sugli errori e ricercare soluzioni) Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.</p>

B. Traguardi e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	IMPARARE AD IMPARARE
TRAGUARDI	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Pone domande pertinenti.</p> <p>Reperisce informazioni da varie fonti.</p> <p>Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare).</p> <p>Applica strategie di studio.</p> <p>Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite.</p> <p>Autovaluta il processo di apprendimento.</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse: confrontarle per stabilirne l'attendibilità; selezionarle a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarle in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, web tools...</p> <p>Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti</p> <p>Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, un progetto da costruire, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi; verificare la completezza delle informazioni a disposizione e reperire quelle mancanti o incomplete.</p> <p>Dato un tema riferito, ad esempio ad una teoria scientifica, una tecnologia, un fenomeno sociale, reperire tutte le informazioni utili per comprenderlo ed esprimere valutazioni e riflessioni.</p> <p>Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o, viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni.</p> <p>Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide).</p> <p>Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione</p> <p>Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili.</p>

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

C. Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	IMPARARE AD IMPARARE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	
<p>In autonomia, trasforma in sequenze figurate brevi storie e viceversa.</p> <p>Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate e sul contenuto, con domande stimolo.</p> <p>Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza.</p> <p>È in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale.</p> <p>Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo/guida.</p>	<p>Ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio, per preparare un'esposizione, supportato da una guida.</p> <p>Legge, ricava informazioni da semplici grafici e tabelle e sa costruirne, supportato da una guida.</p> <p>Pianifica sequenze di lavoro con o senza aiuto.</p> <p>Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari.</p> <p>Si orienta nell'orario scolastico e organizza il materiale di conseguenza.</p> <p>Rileva semplici problemi dall'osservazione di fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive.</p> <p>È in grado di formulare semplici sintesi di testi narrativi e informativi non complessi.</p>	<p>Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, immagini, video, Internet... per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature, con supporto o indicazioni.</p> <p>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.</p> <p>Utilizza strategie di autocorrezione.</p> <p>Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio.</p> <p>Ricava informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di proprie.</p> <p>Sa utilizzare dizionari cartacei e online.</p> <p>Sa pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi; esprime giudizi sugli esiti.</p> <p>Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.</p>	

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

COMPETENZA DIGITALE

Riferimenti: Indicazioni Nazionali e Indicazioni Nazionali nuovi scenari, Raccomandazioni parlamento Europeo Competenze chiave europee 2006 e revisione 2018, PNSD, DigComp 2.1, Agenda 2030

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

Per quanto concerne la scuola primaria la competenza digitale passa soprattutto dal fare esperienza, dal fare con le mani. Lo sviluppo di un atteggiamento curioso verso ciò circonda il bambino per capire "come funzionano", "cosa c'è dentro" agli oggetti è punto di partenza trasversale e utile al perseguimento di competenze metacognitive, metodologiche e al contempo sociali in quanto si lavora insieme, si impara guardando e lavorando con gli altri, facendo errori, scoprendoli e migliorando. Acquisire competenze, adeguate alla fascia d'età: nell'elaborazione delle informazioni, comunicative, di creazione di artefatti, codici e contenuti, di risoluzione di problemi e di sicurezza, rispetto delle regole è l'inizio di un percorso che proseguirà nei successivi gradi scolastici e che porterà i bambini a diventare adulti consapevoli, critici e competenti non solo a livello digitale. Guidare il bambino nel mondo della rete, dell'utilizzo delle risorse che offre a livello di informazioni, di comunicazione e di condivisione permetterà loro di acquisire un ruolo di fruitori attivi e responsabili. Saper utilizzare gli strumenti digitali nella quotidianità come supporti al personale processo di apprendimento, affiancati a libri, materiali, agevolerà inoltre gli alunni, senza stigmatizzarli nel gruppo, con disturbi specifici di apprendimento.

DigComp 2.1	
1. Elaborazione delle informazioni	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni 1.2 Valutare le informazioni 1.3 Memorizzare e recuperare le informazioni
2. Comunicazione	2.1 Interagire con le tecnologie 2.2 Condividere informazioni e contenuti 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza online 2.4 Collaborare attraverso i canali digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuto 3.2 Integrare e rielaborare 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali 4.3 Tutelare la salute 4.4 Proteggere l'ambiente
5. Risoluzione dei problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Innovare e creare utilizzando la tecnologia 5.4 Identificare i <i>gap</i> di competenza digitale

A. Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Porsi in modo curioso e critico rispetto alle tecnologie e al mondo digitale per scoprirne meccanismi di funzionamento.</p> <p>Elaborare progetti concreti e realizzarli risolvendo i problemi e imparando dagli errori.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio fino alla creazione di prodotti multimediali a scopo comunicativo.</p> <p>Assumere un atteggiamento attivo e non passivo nell'uso del digitale.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> <p>Conoscere le principali norme di responsabilità sociale e sicurezza che devono essere rispettate a tutela propria e altrui.</p> <p>Conoscere ciò che produce implica responsabilità rispetto a visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.</p>	<p>-Scoprire ed utilizzare consapevolmente le principali funzioni degli strumenti tecnologici e digitali di uso comune, (televisore, tablet, smartphone, computer...)</p> <p>-Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.</p> <p>-Fare ipotesi e verificarle sul funzionamento e sui meccanismi ad esso sottesi di oggetti tecnologici.</p> <p>-Progettare e realizzare oggetti seguendo una procedura/codice.</p> <p>-Rivedere progetti, individuare errori e correggerli per migliorare il progetto.</p> <p>-Programmare per comprendere che il funzionamento di ogni strumento digitale dipende dalla costruzione di meccanismi e codici creati dall'uomo.</p> <p>-Utilizzare il PC con programmi open source, web tools, piattaforme cloud, nelle principali funzioni: creare, salvare, caricare, scaricare, organizzare, condividere file (documenti e presentazioni...).</p> <p>Utilizzare applicazioni funzionali a scopi didattici.</p> <p>-Utilizzare la rete in modo consapevole per: ricercare e raccogliere informazioni in base a criteri dati e condivisi. Selezionare informazioni utili e pertinenti allo scopo (es. approfondimento di un argomento) Scegliere e integrare diversi linguaggi per creare prodotti multimediali a scopo comunicativo e di studio.</p> <p>-Utilizzare i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati</p> <p>-Applicare le regole ed assumere atteggiamenti responsabili su tempi e modi ecologici di fruizione degli schermi digitali.</p>	<p>Applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.</p> <p>Analisi e deduzioni sul funzionamento di oggetti tecnologici entrando dentro al "mondo delle cose"</p> <p>Progetti, codici e procedure per realizzare o far funzionare: gioco, manufatto, robot, storia, ricerca, e-book lapbook...</p> <p>Programmazione, produzione codici (sulla carta, con il corpo, con oggetti, piccoli robot, con programmazione visiva a blocchi...)</p> <p>I principali software open source e piattaforme cloud (Es. GSuite), applicativi, web tools utili per lo studio, la ricerca, la condivisione e la comunicazione (es. produzione e-book, mail, videochiamate, costruzione video, condivisione e collaborazione, bacheche multi mediali...)</p> <p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Linguaggi e strumenti per realizzare prodotti multimediali a scopo didattico.</p> <p>Regole e rischi nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</p> <p>Regole e rischi nell'utilizzo della rete.</p>

B. Traguardi e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE
TRAGUARDI	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Progetta, costruisce, modifica artefatti tecnologici.</p> <p>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione.</p> <p>Utilizza gli strumenti digitali in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.</p> <p>È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo.</p> <p>Progetta, costruisce, modifica artefatti tecnologici.</p> <p>Scrive codici, programma, itera (su carta, con il corpo, con l'utilizzo di robot, con programmazione a blocchi).</p> <p>Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (open source, piattaforme cloud).</p> <p>Produce elaborati analogici o digitali (di complessità diversa) rispettando un progetto e procedure stabilite e non, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Fare ipotesi, progetti e costruire artefatti per scoprire meccanismi, seguire procedure, intuire concetti fisici (es. automata, cruncky machine, drawmachine, reazioni a catena...).</p> <p>Seguire istruzioni in sequenza per realizzare manufatti o altri prodotti.</p> <p>Leggere e scrivere codici con il corpo, sulla carta, con oggetti, con robot, con programmi a blocchi.</p> <p>Riconoscere e utilizzare dispositivi digitali di diverso tipo: piccoli robot, tablet, computer, digital camera, chromebook, fotocamera, Lim e intuirne il funzionamento, le caratteristiche e l'utilità per scopi diversi.</p> <p>Utilizzare un account personale di istituto (indirizzo, password) nelle principali funzioni.</p> <p>Usare programmi open source (es. Open Office), web tools (es. Padlet, Book Creator...), piattaforme cloud (GSuite: Drive, Classroom, Meet, Documenti, Presentazioni...) nelle principali funzioni: creare, salvare, caricare, scaricare, organizzare, condividere file (documenti e presentazioni, bacheche virtuali...).</p> <p>Usare programmi, tools e applicazioni funzionali a scopi didattici: redigere ricerche, relazioni, testi, grafici, presentazioni, video, mail, animazioni, comunicare con altre scuole, costruire un blog di classe...</p> <p>Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, comunicare, condividere gestire spazio cloud, con la supervisione dell'insegnante, e utilizzando le più semplici misure di sicurezza e per tutelare i dati personali e la riservatezza.</p>

C. Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	
<p>Produce semplici manufatti seguendo procedure in sequenza.</p> <p>Riconosce un codice condiviso come indicazioni per una successione di azioni.</p> <p>Utilizza il corpo per eseguire una sequenza di movimenti seguendo un codice.</p> <p>Programma piccoli robot per realizzare un percorso dato o progettato.</p>	<p>Utilizza strumenti digitali per scopri diversi (computer, tablet, LIM...).</p> <p>Utilizza programmi per la videoscrittura (open source o cloud) per scrivere testi. Sa salvare, inserire immagini, costruire una cartella.</p> <p>Utilizza la rete per visionare video, ricercare immagini da inserire nei documenti prodotti.</p> <p>Utilizza la rete per ricercare informazioni su siti indicati dall'insegnante.</p> <p>Utilizza un account personale d'istituto per scrivere mail.</p> <p>Rispetta la netiquette nell'uso del dispositivo e dell'account personale.</p>	<p>Intuisce concetti fisici realizzando manufatti tecnologici.</p> <p>Progetta e crea oggetti curando i meccanismi, le razioni che ingranaggi, movimenti, spinte possono animare.</p> <p>Utilizza l'account personale per accedere al proprio spazio cloud e gestirlo con cartelle contenenti i propri documenti di testo, presentazione.</p> <p>Utilizza programmi, applicazioni e tools per scopi didattici differenti (ricerca, e-book, video, presentazioni, grafici, mappe, mail...).</p> <p>Utilizza la rete per accedere all'account personale, per la gestione del proprio spazio cloud e per la visione e condivisione di documenti/cartelle da parte di docenti e/o compagni.</p> <p>Conosce e mette in pratica i passaggi per fare una ricerca in rete riconoscendo siti che garantiscono qualità e scientificità nelle informazioni.</p> <p>Conosce, descrive alcuni rischi della navigazione in rete e sui tempi e modi dell'uso di dispositivi digitali e adotta comportamenti preventivi.</p>	

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ (O INTRAPRENDEZA)

Riferimenti: Indicazioni Nazionali e Indicazioni Nazionali nuovi scenari, Raccomandazioni parlamento Europeo
Competenze chiave europee 2006 e revisione 2018, Competenze XXI secolo, Agenda 2030

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Le Spirito di iniziativa e intraprendenza è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. È una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. È anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

A. Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDEZA	
	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving e iterazione.</p>	<p>Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine.</p> <p>Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni.</p> <p>Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali.</p> <p>Supportare altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi, utilizzare semplici strategie di negoziazione.</p> <p>Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.</p> <p>Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc.</p> <p>Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti.</p> <p>Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale.</p> <p>Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe.</p> <p>Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione</p> <p>Analizzare individualmente o in gruppo le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.</p> <p>Applicare la soluzione e commentare i risultati.</p>	<p>Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro</p> <p>Modalità di decisione riflessiva, dialogica, negoziale.</p> <p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.</p> <p>Le fasi di una procedura.</p> <p>Diagrammi di flusso.</p> <p>Fasi del problem solving.</p> <p>Realizzazione di un progetto su un compito autentico seguendo le fasi di: ideazione, pianificazione, esecuzione e chiusura (valutazione, riflessione retrospettiva...) a livello individuale e/o in gruppo di lavoro.</p>

B. Traguardi e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
TRAGUARDI	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</p> <p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</p> <p>Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</p> <p>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo.</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle.</p> <p>Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.</p> <p>Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta, arrivando a una scelta condivisa e proficua per tutti.</p> <p>Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale.</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.</p> <p>Progetti su compiti autentici seguendo le fasi di ideazione, pianificazione, esecuzione e chiusura-valutazione.</p> <p>Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.</p>

C. Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	
<p>Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni.</p> <p>Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni.</p> <p>In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione.</p> <p>Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.</p> <p>Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.</p>	<p>Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità.</p> <p>Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza.</p> <p>Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.</p>	<p>Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità.</p> <p>Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio.</p> <p>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 o senza aiuto, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.</p> <p>Possiede semplici strategie di negoziazione.</p> <p>Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti.</p> <p>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.</p> <p>Realizza un progetto a livello individuale e/o in gruppo su un compito autentico.</p>	

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

con riferimento alle Competenze chiave europee revisione 2018, alle Indicazioni Nazionali 2012, Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari
declinato dalla prima alla quinta

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **LINGUA ITALIANA** DISCIPLINE CONCORRENTI: **tutte**

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'allievo 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.

A. Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA				
COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti ▪ Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo ▪ Sviluppare piacere per la lettura ▪ Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi ▪ Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. ▪ Individuare le strutture della lingua come un'architettura complessa (morfologia e sintassi) strettamente collegate. 				
ABILITÀ		ASCOLTO E PARLATO				
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA		
<ul style="list-style-type: none"> - Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) intervenendo in modo pertinente. - Comprendere l'argomento principale di discorsi affrontati in classe. - Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riferire informazioni pertinenti con domande stimolo. - Sviluppare e comunicare il piacere dell'ascolto di libri. - Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. - Raccontare storie personali o fantastiche esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia comprensibile per chi ascolta, con l'aiuto di domande stimolo. - Recitare conte, filastrocche, poesie. - Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti con la guida di immagini, schemi, domande. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi altrui. - Comprendere l'argomento principale di discorsi affrontati in classe. - Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riferire informazioni pertinenti in modo sufficientemente coerente e coeso. - Sviluppare e comunicare il piacere dell'ascolto di libri. - Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. - Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico, esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia comprensibile per chi ascolta, con l'aiuto di domande stimolo. - Recitare conte, filastrocche, poesie - Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti, anche con la guida di domande. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. - Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. - Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. - Ascoltare con piacere ed interesse la lettura di libri. - Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. - Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. - Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. - Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa). - Comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...). - Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. - Ascoltare con piacere ed interesse la lettura di libri. - Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. - Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. - Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. - Organizzare un discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta, una mappa, una presentazione digitale... 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. - Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...). - Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. - Ascoltare con piacere, interesse e curiosità la lettura di libri. - Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. - Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. - Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. - Organizzare un discorso espositivoorale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta, una mappa, una presentazione digitale... 		

ABILITÀ	LETTURA			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione). - Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. - Leggere frasi e/o semplici testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le principali informazioni con l'aiuto di domande stimolo. - Comprendere semplici e brevi testi di tipo diverso, continui (racconti, testi descrittivi, semplici e brevi testi informativi) e non continui (tabelle con dati legati a esperienze pratiche, elenchi, istruzioni), in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. - Leggere frasi e/o semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi (racconti, filastrocche) mostrando di saperne cogliere il senso globale, con l'aiuto di domande. - Iniziare a sviluppare piacere per la lettura di libri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce sia in quella silenziosa, con sufficiente correttezza e scorrevolezza. - 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, con l'aiuto di domande guida. - Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni, anche con l'aiuto di domande guida. - Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui legati ad esperienze pratiche, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. - Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. - Sviluppare il piacere della lettura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. - 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. - Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. - Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. - Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. - Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. - Sviluppare il piacere della lettura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. - Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. - Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. - Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. - Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe ecc.) per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare parole chiave, costruire liste, schemi ecc.). - Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. - Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. - Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale. - Sviluppare il piacere della lettura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. - Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. - Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. - Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. - Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe ecc.) per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, parole chiave, liste, sequenze, costruire mappe e schemi ecc.). - Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. - Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. - Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale. - Sviluppare il piacere della lettura.

ABILITÀ	SCRITTURA			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire le capacità percettive e manuali necessarie per l'ordine della scrittura nello spazio grafico. - Scrivere liberamente e sotto dettatura, comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi legati all'esperienza quotidiana (scolastica o familiare). 	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire le capacità percettive e manuali necessarie per l'ordine della scrittura nello spazio grafico. - Produrre frasi e/o 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). - Scrivere liberamente e sotto dettatura, comunicare con frasi chiare e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione fino ad ora apprese. 	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. - Scrivere liberamente e sotto dettatura, curando l'ortografia. - Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). - Comunicare con frasi strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e i segni principali di interpunzione. - Sviluppare il piacere della scrittura (con l'uso di attivatori), partendo da situazioni concrete, emozioni...racconti, poesie o libri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. - Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. - Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti; lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. - Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. - Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura/presentazioni/tools - Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). - Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio (con supporto o non di strumenti digitali (tools, programmi, app)) - Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). - Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. - Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. - Sviluppare il piacere della scrittura (con l'uso di attivatori), partendo da situazioni concrete, emozioni...racconti, poesie o libri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. - Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. - Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti; lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. - Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. - Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura/presentazioni/tools - Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). - Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio (con supporto o non di strumenti digitali (tools, programmi, app)) - Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). - Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. - Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. - Sviluppare il piacere della scrittura (con l'uso di attivatori), partendo da situazioni concrete, emozioni...racconti, poesie o libri.

ABILITÀ	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole e attraverso domande stimolo. - Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. - Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto, con domande stimolo, sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. - Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. - Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. - Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso, con la guida dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. - Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. - Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. - Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). - Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). - Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. - Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. - Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. - Utilizzare il dizionario e online come strumento di consultazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). - Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). - Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. - Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. - Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. - Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.

ABILITÀ	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONI SUGLI USI DELLA LINGUA			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali, attraverso la riflessione intuitiva basata sulla conoscenza della lingua parlata. - Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare con relativa pertinenza le conoscenze ortografiche finora apprese, nella propria produzione scritta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.) - Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali. - Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche finora apprese, nella propria produzione scritta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.) - Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali. - Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. - Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). - Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). - Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice (predicato, soggetto e complementi obbligatori). - Riconoscere in una frase o in un testo e le categorie grammaticali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente. - Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo - Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). - Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). - Riconoscere l'organizzazione del nucleo della frase soggetto, predicato e altri elementi richiesti dal verbo. - Riconoscere in una frase o in un testo le categorie grammaticali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente. - Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.

DECLINAZIONE MICROABILITÀ DALLA CLASSE PRIMA ALLA QUINTA

MICROABILITÀ	ASCOLTO E PARLATO			
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> • Rispondere con comportamenti adeguati a richieste verbali: <ul style="list-style-type: none"> -Una sola richiesta (per favore apri la porta) -Due richieste sequenziali (prendi la matita e disegna) -Due richieste alternative (colora con i pennarelli o le matite) -Una richiesta espressa in forma negativa (usa i pastelli non i pennarelli) • Rispondere oralmente in modo adeguato a semplici domande: <ul style="list-style-type: none"> -Domande concrete, con l'uso di nessi logici elementari: perché, quando (ieri, oggi, domani) -Domande sul contenuto di conversazioni e narrazioni (chi, quando, perché, dove) • Chiedere informazioni. • Riferire su argomenti noti o di interesse: <ul style="list-style-type: none"> -Un'esperienza personale in modo comprensibile. -Un'esperienza personale utilizzando gli indicatori spazio temporali. • Intervenire nella conversazione: <ul style="list-style-type: none"> -Spontaneamente -Rispettando il turno -Esprimersi oralmente: -Pronunciando le parole in modo corretto • Utilizzare un lessico adeguato alle situazioni. • Ascoltare con interesse la lettura di libri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispondere oralmente in modo adeguato a semplici domande: <ul style="list-style-type: none"> -Domande con l'uso di nessi logici elementari (perché, quando) -che implicano giudizi di valore (ti piace? secondo te è meglio?) -ipotetiche in modo logico anche se non in forma linguisticamente corretta (ti piacerebbe...? se tu fossi...?) -domande sul contenuto di conversazioni e narrazioni (chi, quando, perché, dove) • Porre domande su consegne o richieste non capite o su termini non noti. • Riferisce su argomenti noti o di interesse: <ul style="list-style-type: none"> -Un'esperienza personale utilizzando gli indicatori spazio temporali. -Un'esperienza personale usando nessi causali (perché, perciò, quindi). -In modo sequenzialmente corretto: esperienze, racconti, fiabe... • Interviene nella conversazione: <ul style="list-style-type: none"> -Rispettando il turno -Rispettando l'argomento -Formulando domande e producendo risposte adeguate alla situazione dialogica. • Nell'esposizione orale: <ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare un lessico appropriato -Evitare parole generiche, usare sinonimi -Usare aggettivi qualificativi -Usare indicatori spazio temporali -Usare frasi strutturalmente corrette • Ascoltare con interesse la lettura di libri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni, ...) selezionando le informazioni principali e individuando lo scopo. • Individuare i dati essenziali espliciti e impliciti. • Comprendere brevi video (fiabe, cartoni animati, documentari, cortometraggi...): individuare l'argomento, i dati essenziali, parafrasare. • Riferire esperienze personali con chiarezza e coerenza (utilizzare correttamente gli indicatori spaziali, temporali e i nessi logici). • Ascoltare con interesse la lettura di libri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenire nelle diverse situazioni comunicative rispettando l'argomento. • Riferire esperienze personali con chiarezza, coerenza (utilizzare correttamente gli indicatori spaziali e temporali e i nessi logici) e in modo completo. • Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni ...) selezionando le informazioni principali e individuando lo scopo. • Esporre oralmente un argomento di studio, lettura o approfondimento. • Utilizzare il lessico in rapporto alla situazione comunicativa. • Ascoltare con interesse la lettura di libri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni...) selezionando le informazioni principali e individuando lo scopo • Intervenire nelle diverse situazioni comunicative rispettando l'argomento e considerando le informazioni date • Utilizzare diversi registri linguistici in rapporto alla situazione comunicativa • Organizzare l'esposizione secondo schemi logici-riassuntivi • Riferire esperienze personali con chiarezza e coerenza (utilizzare correttamente gli indicatori spaziali e temporali e i nessi logici) • Esprimersi con un lessico appropriato utilizzando le opportunità offerte dalle varie discipline. • Ascoltare con interesse la lettura di libri.

MICROABILITÀ	LETTURA			
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere: Parole e frasi -Testi con l'aiuto di domande guida (chi, dove, quando) -Testi con risposte a scelta multipla: brani di tipo narrativo, di contenuto esperienziale (con frasi coordinate e soggetto esplicito). • Ricavare informazioni esplicite presenti in un testo (chi, cosa fa, come, perché...). • Mettere in corrispondenza testo scritto con immagini. • Ricostruire un breve testo narrativo riordinando le sequenze con l'aiuto di immagini. • Comprendere il significato di semplici testi regolativi eseguendone le istruzioni (es. percorsi). • Leggere e comprendere il contenuto di una semplice filastrocca individuando l'argomento. • Data una sequenza di immagini scrivere una frase o semplice testo come didascalia. • Riordinare semplici frasi. • Avvicinarsi con piacere alla lettura di libri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere con correttezza e scorrevolezza frasi e testi, rispettando i principali segni di interpunzione. • Conoscere e utilizzare diversi tipi di lettura (silenziosa, a voce alta) • Leggere e comprendere semplici testi con l'aiuto di domande guida (chi, dove, quando) e/o con risposte a scelta multipla: brani di tipo narrativo, di contenuto esperienziale (con frasi coordinate e soggetto esplicito). • Individuare la struttura del testo narrativo (inizio, svolgimento, conclusione). • Individuazione delle sequenze del testo. • Leggete e comprendere brani di tipo descrittivo riferiti a: persone, animali e cose. • Ricavare informazioni esplicite presenti in un testo (chi, cosa fa, come, perché...). • Nei testi descrittivi individuare: -I dati sensoriali (cosa vede, sente, tocca). -Informazioni sul carattere e comportamento (di persone e animali). • Comprendere il significato di semplici testi regolativi eseguendone le istruzioni (percorsi, regole di gioco). • Leggere e comprendere il contenuto di una filastrocca individuando l'argomento e le informazioni esplicite. • Leggere tabelle, schemi riassuntivi e ricavarne informazioni. • Leggere con piacere libri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere in modo espressivo testi di vario tipo, utilizzando il tipo di lettura adeguato allo scopo. • Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo testi di vario tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, poetico) • Individuare i dati essenziali espliciti. • Riconoscere i vari tipi di testo: narrativo: favola, fiaba, miti e leggende, racconto fantastico, racconto realistico, lettera, diario, cronaca, racconto d'avventura... descrittivo: persone, animali, oggetti, ambienti, eventi pragmatico-sociale: testo regolativo (ricette, norme, regolamenti, istruzioni varie, simboli) testo pratico-strumentale (avvisi, manifesti, moduli vari) testo poetico fumetto giochi linguistici (calligramma, acrostico...) • Individuare la struttura dei vari testi: narrativo, descrittivo, poetico) • Individuare l'argomento generale e lo scopo principale nei vari tipi di testo proposti. • Leggere con piacere libri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere in modo espressivo testi di vario tipo, utilizzando il tipo di lettura adeguato allo scopo. • Individuare i dati essenziali espliciti e impliciti di un testo narrativo (chi, dove, come, quando, perché) e di un testo espositivo: argomento, parola-chiave, nessi logici. • Comprendere film, video, cortometraggi (fiabe, cartoni animati, documentari): individuare l'argomento, i dati essenziali, parafrasare. • Individuare dati e fare inferenze. • Individuare i dati di un testo descrittivo (ordine, punto di vista, dati sensoriali e legami spazio-temporali) • Individuare i dati essenziali espliciti ed impliciti di un testo • Riconoscere i vari tipi di testo: narrativo: es. favola, fiaba, miti e leggende, racconto fantastico, racconto realistico, lettera, diario, cronaca, racconto d'avventura... descrittivo: persone, animali, oggetti, ambienti, eventi espositivo: storico, geografico, scientifico pragmatico-sociale: testo regolativo (ricette, norme, regolamenti, istruzioni varie, simboli) testo pratico-strumentale (avvisi, manifesti, telegrammi, moduli vari) testo poetico fumetto giochi linguistici • Individuare la struttura dei vari testi: narrativo, descrittivo, poetico. • Individuare l'argomento generale e lo scopo nei vari tipi di testo proposti. • Leggere con piacere libri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere in modo espressivo testi di vario tipo, utilizzando il tipo di lettura adeguato allo scopo. • Individuare i dati essenziali espliciti e impliciti di un testo narrativo (chi, dove, come, quando, perché) i dati essenziali di un testo espositivo: argomento, parola-chiave, nessi logici, terminologia specifica e parafrasare. • Comprendere brevi registrazioni e video, (cartoni animati, documentari, cortometraggi, film): individuare l'argomento, i dati essenziali, parafrasare • Individuare dati e fare inferenze: • Individuare i dati di un testo descrittivo (ordine, punto di vista, dati sensoriali e legami spazio-temporali). • Individuare il significato di nuovi termini in base al contesto • Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo testi di vario. • Individuare i dati essenziali espliciti ed impliciti di un testo • Riconoscere i vari tipi di testo: • narrativo: favola, fiaba, miti e leggende, racconto fantastico, racconto realistico, racconto umoristico, lettera, diario, cronaca, racconto d'avventura, racconto fantascientifico, racconto dell'horror, racconto umoristico... descrittivo: persone, animali, oggetti, ambienti, eventi espositivo: storico, geografico, scientifico pragmatico-sociale: testo persuasivo (pubblicitario) testo regolativo (ricette, norme, regolamenti, istruzioni varie, simboli) testo pratico-strumentale (avvisi, manifesti, telegrammi, moduli vari) testo poetico fumetto giornali giochi linguistici • Individuare la struttura dei vari testi: narrativo, descrittivo, espositivo, pragmatico- sociale, poetico. • Individuare l'argomento generale e lo scopo principale nei vari tipi di testo proposti. • Leggere con piacere libri.

MICROABILITÀ	SCRITTURA			
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere lettere, sillabe, parole. • Completare parole. • Date le immagini autodettarsi parole. • Scrivere parole e frasi (liberamente, dettatura e/o copiatura) • Date alcune immagini in ordine cronologico, scrivere frasi che formino un semplice testo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Data una sequenza di immagini, scrivere un testo didascalico. • Scrivere semplici testi narrativi relativi a vissuti in modo corretto, chiaro e coerente. • Scrivere semplici testi descrittivi riferiti a esperienze personali e vissuti (persone, animali, oggetti). • Scrivere testi narrativi partendo da sequenze di immagini. • Scrivere racconti di esperienza quotidiana, fatti accaduti partendo da alcuni elementi dati (chi, dove, quando; accade un fatto; conclusione). • Scrivere la conclusione di un breve racconto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi pianificando con schemi, mappe, scalette, attivatori... • Produrre testi narrativi, utilizzando la struttura specifica: <ul style="list-style-type: none"> • introduzione (personaggi, luogo, tempo), parte centrale (sviluppo della vicenda), conclusione (sequenza finale) • utilizzando i connettivi logici e spazio temporali (perché, perciò, infine, allora, mentre...) • Produrre testi descrittivi di: <ul style="list-style-type: none"> persone (età, aspetto fisico, abbigliamento, hobbies, comportamento, carattere) animali (razza, aspetto fisico, comportamento, abitudini) ambienti e paesaggi (parole dello spazio, ordine di presentazione, percorso dello sguardo) oggetti (collocazione, forma, materiali, uso...) • Usare i principali segni di punteggiatura. • Scrivere in modo ortograficamente corretto. • Scrivere in modo personale e creativo partendo da attivatori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi pianificando con schemi, mappe, scalette, attivatori... • Produrre testi narrativi: • introducendo parti descrittive • utilizzando la struttura specifica: <ul style="list-style-type: none"> • introduzione (personaggi, luogo, tempo), parte centrale (sviluppo della vicenda), conclusione (sequenza finale) • utilizzando i connettivi logici e spazio temporali (perché, perciò, infine, allora, mentre...) • Produrre testi descrittivi di: <ul style="list-style-type: none"> persone (età, aspetto fisico, abbigliamento, hobbies, comportamento, carattere) animali (razza, aspetto fisico, comportamento, abitudini) ambienti e paesaggi (parole dello spazio, ordine di presentazione, percorso dello sguardo) oggetti (collocazione, forma, materiali, uso...) utilizzando: dati sensoriali, dati dinamici e statici, aggettivazioni, termini specifici • Operare una sintesi: ricercando, individuando e sottolineando le informazioni più importanti e significative in un testo narrativo semplice per struttura e linguaggio. • Utilizzare tecniche di sintesi (cancellazione, sequenze...) • Usare i principali segni di punteggiatura. • Scrivere in modo ortograficamente corretto. • Scrivere in modo personale e creativo partendo da attivatori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi pianificando con schemi, mappe, scalette... • Produrre testi narrativi di vario tipo: introducendo parti descrittive utilizzando la struttura specifica: introduzione (personaggi, luogo, tempo), parte centrale (sviluppo della vicenda), conclusione (sequenza finale), utilizzando i connettivi logici e spazio temporali (perché, perciò, infine, allora, mentre, ...), lessico appropriato e vario, coerenza e coesione. • Produrre testi poetici • Operare una sintesi di testi narrativi e informativi. • Usare i principali segni di punteggiatura. • Utilizzare all'interno dei testi il discorso diretto. • Scrivere in modo ortograficamente corretto. • Utilizzare in modo corretto i tempi del verbo (passato remoto, imperfetto, passato prossimo) dell'indicativo, all'interno del testo. • Intuire l'uso del congiuntivo e del condizionale. • Scrivere in modo personale e creativo partendo da attivatori.

MICROABILITÀ	ACQUISIZIONE E ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO			
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione di lessico passivo dato dall'ascolto di letture, visione di video, spiegazioni, uso di materiali... • Fare ipotesi sul significato di parole in base al contesto. • Riutilizzare parole nuove apprese in contesti diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il significato di una parola in base al contesto. • Riutilizzare parole nuove conosciute in modo appropriato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il significato di una parola in base al contesto. • Riutilizzare parole nuove conosciute in modo appropriato. • Individuare i rapporti semantici fra le parole: sinonimi, contrari, omonimi. • Conoscere famiglie di parole e riflettere sulla loro struttura (radice/desinenza, prefissi e suffissi). 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il significato di nuovi termini in base al contesto. • Riutilizzare parole nuove conosciute in modo appropriato. • Utilizzare il lessico in rapporto alla situazione comunicativa. • Fare inferenze sul significato. • Conoscere famiglie di parole e riflettere sulla loro struttura (prefissi e suffissi). 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il significato di nuovi termini in base al contesto. • Riutilizzare parole nuove conosciute in modo appropriato. • Utilizzare il lessico in rapporto alla situazione comunicativa. • Fare inferenze sul significato. • Individuare le modalità della costruzione del lessico (prefisso, suffisso) • Acquisire un patrimonio lessicale comprendente vocaboli provenienti da altre lingue di uso frequente.

MICROABILITÀ	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E DI RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA			
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare correttamente alcune convenzioni ortografiche (es. doppie, lettere ponte...). • Comprendere intuitivamente che cos'è una frase. • Scomporre, ricomporre e creare frasi semplici a partire da elementi dati. • Riconoscere la presenza del verbo nella frase. • Intuire la funzione degli articoli e dei nomi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare correttamente i digrammi e le principali convenzioni ortografiche: chi, che; ghi, ghe; gn, gl, sc, qu, cu, cqu, mp, mb, doppie, eccezioni • Usare l'accento • Usare l'apostrofo • Utilizzare correttamente la divisione in sillabe • Distinguere in una frase le seguenti categorie grammaticali: articolo (presentatore del nome), nome (comune e proprio), aggettivi qualificativi e verbo. • Conoscere genere e numero e intuire l'accordo presente tra articolo-nome e aggettivo. • Riconoscere il tempo dell'azione: passato/presente/futuro. • Utilizzare la lettera h nel verbo avere. • Distinguere la e che collega dalla è che spiega (verbo essere) • Conoscere i principali segni di punteggiatura e utilizzare punto, punto di domanda, punto esclamativo e virgola. • Dividere la frase in sintagmi. • Riconoscere il verbo nella frase semplice. • Individuare il soggetto nella frase semplice. • Scomporre, ricomporre e ordinare frasi date. • Associare domande guida agli elementi nucleari della frase semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli elementi di una situazione comunicativa (emittente, destinatario, messaggio). • Usare correttamente, nella scrittura autonoma le principali convenzioni ortografiche. • Individuare l'ordine alfabetico. • Utilizzare vocabolario cartaceo e online. • Individuare i rapporti semantici fra le parole: sinonimi, contrari, omonimi. • Classificare i nomi in base a criteri dati. • Distinguere gli articoli e la loro funzione. • Individuare genere e numero di nomi, articoli e aggettivi qualificativi. • Individuare il verbo all'interno della frase e coglierne il ruolo centrale. • Iniziare a distinguere gli aspetti morfologici da quelli sintattici. • Dividere la frase in sintagmi associando a ciascuno di essi una domanda guida. • Individuare soggetto anche se sottinteso. • Distinguere il nucleo della frase. dagli elementi circostanziali (quando e dove). • Associare una domanda guida/una funzione agli elementi non nucleari della frase semplice (circostanti e espansioni). • Iniziare ad acquisire un lessico specifico. • Iniziare ad utilizzare rappresentazioni grafiche per analizzare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli elementi di una situazione comunicativa • Individuare lo scopo di una comunicazione • Usare in modo appropriato i segni della punteggiatura • Utilizzare il dizionario • Individuare i rapporti semantici fra le parole: sinonimi, contrari, omonimi, derivati, composti, alterati. • Individuare le modalità della costruzione del lessico (prefisso, suffisso) • Individuare la polisemia di una parola • Conoscere, classificare e analizzare le categorie grammaticali (articolo nome aggettivo, verbo pronomi e avverbio, preposizioni, congiunzioni e interiezioni) • Individuare nel verbo modi, tempi, persone • Conoscere i modi del verbo nella forma attiva. • Individuare soggetto e predicato • Distinguere tra predicato verbale e predicato nominale • Associare una domanda guida/una funzione agli elementi non nucleari della frase semplice (circostanti e espansioni). • Utilizzare rappresentazioni grafiche per analizzare. • Riconoscere costruzioni nucleari e valenze diverse in relazione a diversi verbi. 	

B. Conoscenze finali

CONOSCENZE FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE FINE SCUOLA PRIMARIA
<p>Principali strutture grammaticali della lingua italiana</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali</p> <p>Contesto, scopo, destinatario della comunicazione</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, informativo, regolativo</p> <p>Strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi</p> <p>Principali connettivi logici</p> <p>Categorie grammaticali variabili e gli elementi principali della frase nucleare.</p>	<p>Principali strutture grammaticali della lingua italiana</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali</p> <p>Contesto, scopo, destinatario della comunicazione</p> <p>Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo</p> <p>Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi</p> <p>Principali connettivi logici</p> <p>Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici</p> <p>Tecniche di lettura analitica e sintetica</p> <p>Tecniche di lettura espressiva</p> <p>Denotazione e connotazione</p> <p>Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici, pragmatico-sociali vicini all'esperienza dei bambini</p> <p>Uso dei dizionari</p> <p>Principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi).</p> <p>Categorie grammaticali variabili e gli elementi principali della frase.</p>

C. Livelli di padronanza

1	2	3
<p>Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime in modo coerente esperienze e vissuti, con l'aiuto di domande stimolo</p> <p>Ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale.</p> <p>Esponde oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze, testi sentiti in modo comprensibile e coerente, con l'aiuto di domande stimolo.</p> <p>Legge semplici testi di vario genere ricavandone le principali informazioni esplicite.</p> <p>Scrive semplici testi narrativi relativi a esperienze dirette e concrete, costituiti da una o più frasi minime.</p> <p>Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario fondamentale relativo alla quotidianità.</p> <p>Applica in situazioni diverse le conoscenze relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi fondamentali da permettergli una comunicazione comprensibile e coerente.</p>	<p>Interagisce nelle diverse comunicazioni in modo pertinente, rispettando il turno della conversazione.</p> <p>Ascolta testi di tipo diverso letti, raccontati o trasmessi dai media, riferendo l'argomento e le informazioni principali.</p> <p>Esponde 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.</p> <p>Legge in modo corretto e scorrevoli testi di vario genere; comprende il significato e ne ricava informazioni che sa riferire.</p> <p>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.</p> <p>Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia; ne sa riferire l'argomento, gli avvenimenti principali ed esprime un giudizio personale su di essi.</p> <p>Scrive testi coerenti relativi alla quotidianità e all'esperienza; opera semplici rielaborazioni (sintesi, completamenti, trasformazioni).</p> <p>Utilizza e comprende il lessico d'alto uso tale da permettergli una fluente comunicazione relativa alla quotidianità.</p> <p>Varia i registri a seconda del destinatario e dello scopo della comunicazione.</p> <p>Utilizza alcuni semplici termini specifici nei campi di studio.</p> <p>Individua nell'uso quotidiano termini afferenti a lingue differenti.</p> <p>Applica nella comunicazione orale e scritta le conoscenze fondamentali della morfologia tali da consentire coerenza e coesione</p>	<p>Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.</p> <p>Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.</p> <p>Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.</p> <p>Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.</p> <p>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.</p> <p>Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.</p> <p>È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).</p> <p>Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.</p>

3 Traguardi previsti al termine della scuola primaria

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - IDENTITÀ STORICA

con riferimento alle Competenze chiave europee revisione 2018, alle Indicazioni Nazionali 2012, Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari
declinato dalla prima alla quinta

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **STORIA** DISCIPLINE CONCORRENTI: **tutte**

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

La consapevolezza ed espressione culturale è la competenza che più contribuisce a costruire l'identità sociale e culturale, attraverso la capacità di fruire dei linguaggi espressivi e dei beni culturali e di esprimersi attraverso linguaggi e canali diversi. La storia vi concorre in modo fondamentale rispondendo alle domande "Chi siamo?" "Da dove veniamo"

- 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.
- 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.
- 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.

A. Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - IDENTITÀ STORICA			
COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà. ▪ Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società. ▪ Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli. ▪ Sviluppare senso di appartenenza alla propria comunità in una visione globale, conoscendone la sua storia e provando gratitudine per ciò che si è ricevuto dagli uomini e dalle donne del passato. 			
ABILITÀ	USO DELLE FONTI			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> – Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze su eventi della propria vita e del proprio recente passato. – Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del proprio recente passato. 	<ul style="list-style-type: none"> – Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, sulla generazione degli adulti e su alcuni aspetti della comunità di appartenenza, in relazione alla storia delle generazioni adulte. – Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del proprio passato e di quello delle generazioni adulte. 	<ul style="list-style-type: none"> – Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. – Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato (storia locale, storia della Terra, Preistoria). 	<ul style="list-style-type: none"> – Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. – Rappresentare, in un quadro storico-sociale (fatti, eventi, elementi riconducibili a quadri di civiltà, riportati su linee del tempo e su carte storiche), le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. 	<ul style="list-style-type: none"> – Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. – Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.

ABILITÀ	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> – Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. – Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate: la successione delle azioni effettuate nella giornata; i giorni della settimana; i mesi e le stagioni; la trasformazione di oggetti, ambienti, animali e persone nel tempo ... – Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...). 	<ul style="list-style-type: none"> – Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. – Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, causa-effetto, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. – Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...). 	<ul style="list-style-type: none"> – Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. – Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, causa-effetto, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. – Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...). – Leggere le linee dell'evoluzione/estinzione della vita. – Leggere e rappresentare l'albero dell'evoluzione dell'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> – Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate (Mesopotamia, Egitto, India; Cina), civiltà fenicia e giudaica, le popolazioni presenti nella penisola italiana in età preclassica). – Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. – Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate (Mesopotamia, Egitto, India; Cina), civiltà fenicia e giudaica, le popolazioni presenti nella penisola italiana in età preclassica). 	<ul style="list-style-type: none"> – Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate (civiltà greca; civiltà romana; tarda antichità). – Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. – Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate (civiltà greca; civiltà romana; crisi e crollo dell'Impero Romano d'Occidente)

ABILITÀ	STRUMENTI CONCETTUALI			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> – Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali (linee del tempo, sequenze cronologiche di immagini ...). – Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra osservazioni e immagini di ambienti, oggetti, animali, persone colte in tempi diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> – Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. – Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi (la famiglia, la casa, la scuola, la tecnologia, i modi di vita ...), relativi alla storia propria, delle generazioni adulte e confrontandolo con l'esperienza di allievi provenienti da luoghi e culture diverse nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> – Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. – Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (storia locale, storia della Terra, Preistoria). 	<ul style="list-style-type: none"> – Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. – Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. 	<ul style="list-style-type: none"> – Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. – Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.

ABILITÀ	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> – Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, didascalie e con risorse tecnologiche (foto, filmati, file) utilizzate con la guida e la supervisione dell'insegnante. – Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite. 	<ul style="list-style-type: none"> – Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali, utilizzate con la guida e la supervisione dell'insegnante. – Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite. 	<ul style="list-style-type: none"> – Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. – Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 	<ul style="list-style-type: none"> – Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. – Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. – Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi. – Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche con il supporto risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> – Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. – Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. – Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. – Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.

DECLINAZIONE MICROABILITÀ DALLA CLASSE PRIMA ALLA QUINTA

CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> • Collocare particolari eventi (attività quotidiane dell'alunno e dei suoi familiari) in momenti precisi (mattina, pomeriggio, sera, notte) della giornata. • Orientarsi nel tempo settimanale inserendovi le attività svolte dall'alunno e dai suoi familiari. • Orientarsi all'interno dell'anno individuando la successione dei mesi e delle stagioni. • Collocare sulla linea del tempo successioni di eventi accaduti nell'arco di un anno. • Distinguere ed applicare i seguenti organizzatori cognitivi: successione (prima/dopo; ieri/oggi/domani), durata, contemporaneità, causalità lineare, in relazione a fatti ed eventi vissuti, in una storia, in leggende e in racconti. • Individuare le trasformazioni operate dal tempo in oggetti, persone, fenomeni naturali. • Ricavare informazioni su avvenimenti e trasformazioni riguardanti il proprio vissuto, oggetti, animali, ambienti, esaminando tracce, reperti, utilizzando racconti di testimoni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali, anche in successione. • Utilizzare l'orologio nelle sue funzioni. • Riordinare gli eventi in successione logica. • Analizzare situazioni in concomitanza spaziale e di contemporaneità. • Individuare relazioni di causa ed effetto e formulare ipotesi sugli effetti possibili di una causa. • Osservare e confrontare oggetti e persone di oggi con quelli del passato. • Individuare i principali cambiamenti avvenuti, in relazione alla storia personale e alla vita scolastica, ad avvenimenti della storia familiare. • Collocare sulla linea del tempo i principali fatti ed eventi che hanno caratterizzato la storia personale, familiare e la vita scolastica. • Utilizzare mappe già predisposte per ricostruire avvenimenti. • Ricavare informazioni su avvenimenti e trasformazioni riguardanti il proprio vissuto, la storia personale e familiare esaminando tracce, reperti, utilizzando racconti di testimoni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere e applicare i seguenti organizzatori cognitivi: successione, durata, contemporaneità, causalità lineare, in relazione a fatti ed eventi della storia personale e della vita scolastica. • Conoscere la periodizzazione convenzionale (decenni, generazioni, secoli, millenni, ere...) • Ordinare sulla linea del tempo i momenti di sviluppo storico considerati (anche nei due anni precedenti): oggi, tempo dei genitori, tempo dei nonni... , nascita della Terra, evoluzione della vita (ere)... tempo dei dinosauri ..., primi uomini ... Paleolitico...Neolitico ... • Conoscere la vita dell'uomo e la sua evoluzione, le scoperte e le capacità di adattamento all'ambiente e la capacità di agire per modificare l'ambiente in risposta ai propri bisogni. • Distinguere e confrontare alcuni tipi di fonte storica, orale e scritta. • Leggere ed interpretare le testimonianze del passato presenti sul territorio. • Individuare nella storia di persone diverse vissute nello stesso tempo e nello stesso luogo gli elementi di costruzione di una memoria comune. • Individuare le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati. • Utilizzare mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi e strutture storiche. • Ricavare semplici informazioni da testi, materiale audiovisivo. • Riferire semplici informazioni storiche. • Rappresentare graficamente e con manufatti conoscenze e concetti (disegni, plastici ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici studiati. • Ordinare sulla linea del tempo le civiltà e i momenti di sviluppo storico considerati: civiltà dell'Antico Oriente (Mesopotamia, Egitto, India; Cina), civiltà fenicia e giudaica, le popolazioni presenti nella penisola italiana in età preclassica. • Collocare nello spazio gli eventi, individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio. • Individuare nessi premessa-conseguenza. • Individuare le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati (linee di sviluppo fondamentali: alimentazione, casa, istruzione, lavoro, socialità, religione...) • Conoscere ed usare termini specifici del linguaggio disciplinare. • Leggere brevi testi peculiari della tradizione culturale della civiltà greca, romana e cristiana. • Utilizzare e produrre mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi e strutture storiche. • Ricavare informazioni da testi, materiale audiovisivo, ricerche in rete. • Riferire informazioni storiche apprese operando semplici nessi tra fatti e collegamenti tra passato e presente. • Rappresentare graficamente e con manufatti conoscenze e concetti (disegni, plastici ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici studiati. • Ordinare sulla linea del tempo le civiltà e i momenti di sviluppo storico considerati: civiltà greca (dalle origini all'età alessandrina), civiltà romana (dalle origini alla crisi e alla dissoluzione dell'impero), la nascita del cristianesimo e il suo sviluppo. • Collocare nello spazio gli eventi, individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio. • Individuare nessi premessa-conseguenza. • Individuare le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati (linee di sviluppo fondamentali: alimentazione, casa, istruzione, lavoro, socialità, religione...) • Conoscere ed usare termini specifici del linguaggio disciplinare. • Leggere brevi testi peculiari della tradizione culturale della civiltà greca, romana e cristiana. • Utilizzare e produrre mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi e strutture storiche. • Ricavare informazioni da testi, materiale audiovisivo, ricerche in rete. • Riferire informazioni storiche apprese operando semplici nessi tra fatti e collegamenti tra passato e presente. • Rappresentare graficamente e con manufatti conoscenze e concetti (disegni, plastici ...)

B. Conoscenze finali

CONOSCENZE FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE FINE SCUOLA PRIMARIA
Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione Linee del tempo Fatti ed eventi della storia personale, familiare, della comunità di vita Storia locale; usi e costumi della tradizione locale Fonti storiche e loro reperimento	Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione Fatti ed eventi Linee del tempo Storia locale; usi e costumi della tradizione locale Strutture delle civiltà: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella preistoria e nella storia antica Fonti storiche e loro reperimento

C. Livelli di padronanza

1	2	3
<p>Utilizza in modo pertinente gli organizzatori temporali: prima, dopo, ora.</p> <p>Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni.</p> <p>Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (es. l'orario scolastico) e collocando correttamente le principali azioni di routine.</p> <p>Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi, le stagioni.</p> <p>Colloca ordinatamente in un'alinea del tempo i principali avvenimenti della propria storia personale.</p> <p>Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti contemporanei.</p> <p>Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone.</p> <p>Rintraccia le fonti testimoniali e documentali della propria storia personale con l'aiuto dell'insegnante e dei familiari.</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, rispetto alla propria esperienza concreta.</p> <p>Sa leggere l'orologio.</p> <p>Conosce e colloca correttamente nel tempo gli avvenimenti della propria storia personale e familiare.</p> <p>Sa rintracciare reperti e fonti documentali e testimoniali della propria storia personale e familiare.</p> <p>Individua le trasformazioni intervenute nelle principali strutture (sociali, politiche, tecnologiche, culturali, economiche) rispetto alla storia locale nell'arco dell'ultimo secolo, utilizzando reperti e fonti diverse e mette a confronto le strutture odierne con quelle del passato.</p> <p>Conosce fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo e strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche.</p>	<p>L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</p> <p>Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</p> <p>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</p> <p>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p> <p>Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.</p> <p>Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p> <p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p> <p>Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p> <p>Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

COMPETENZE IN MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA

con riferimento alle Competenze chiave europee revisione 2018, alle Indicazioni Nazionali 2012, Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari
declinato dalla prima alla quinta

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **MATEMATICA E TECNOLOGIA** DISCIPLINE CONCORRENTI: **tutte**

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- 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.

Premessa

Si ritiene fondamentale presentare ogni contenuto di questa programmazione all'interno di una situazione problematica reale, in cui gli alunni possano fare esperienza diretta e operare concretamente procedendo per prove ed errori. L'apprendimento necessita di esperienza, confronto e movimento, pertanto, si sottolinea la centralità dell'apprendimento cooperativo attraverso processi di condivisione, di scambio e di imitazione tra alunni/e e con l'adulto di riferimento.

Per questo motivo si è scelto di porre alla base della programmazione le "situazioni problematiche", occasioni concrete in cui sperimentare concetti matematici astratti e fondanti delle strumentalità di base (fare i calcoli con le quattro operazioni) e degli oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).

Attraverso la problematizzazione delle situazioni, la formulazione di ipotesi, il fare in concreto e insieme, si stimola negli alunni la curiosità e le domande di interesse, quindi la costruzione attiva di un apprendimento autentico e personale che non teme l'errore, ma sull'errore costruisce.

Per l'attivazione di un processo di apprendimento/insegnamento e per lo sviluppo di competenze matematiche e tecnologiche è indispensabile basarsi sulle tre connotazioni del numero:

1. *Lessicale= nome del numero e segno (come si scrive in numero)*
2. *Semantica= valore del numero (quantità)*
3. *Sintattica=regole che stanno dentro al numero (posizione)*

A. Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE IN MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA				
COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici. ▪ Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. ▪ Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. ▪ Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. 				
ABILITÀ	SITUAZIONI PROBLEMATICHE				
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA	
<ul style="list-style-type: none"> - Fare concretamente esperienza di situazioni problematiche. - Intuire il concetto di situazione problematiche (proposte concrete-espierenziali o occasionali). - Narrare linguisticamente la situazione problematica e le ipotesi per affrontarlo/risolverlo. - Collaborare alla formulazione di un testo per raccontare il problema. - Comprendere che il problema è composto da vari aspetti ed elementi. - Comprendere che gli aspetti ed elementi della situazione problematica possono essere in relazione. - Sperimentare con curiosità le possibili soluzioni per prove ed errori. - Comprendere che ogni problema può avere diverse soluzioni o non averne. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fare concretamente esperienza di situazioni problematiche. - Riconoscere il concetto di situazione problematiche (proposte concrete-espierenziali o occasionali, aritmetiche e non). - Narrare linguisticamente la situazione problematica e le ipotesi per affrontarlo/risolverlo, evidenziando informazioni e dati. - Comprendere che il problema è composto da vari aspetti ed elementi in relazione tra loro. - Formulare il testo della situazione problematica sperimentata e scriverlo. - Formulare domande che portino a soluzioni possibili/risolutive. - Sperimentare con curiosità le possibili soluzioni per prove ed errori. - Comprendere che ogni problema può avere diverse soluzioni o non averne. - Risolvere la situazione problematica in modo concreto e simbolico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere ed isolare situazioni problematiche (aritmetiche e non). - In un testo individuare e distinguere la richiesta e i dati. - Formulare il testo di un problema. - In un testo, individuare la mancanza di dati, per risolvere problemi. - Rappresentare e risolvere una situazione problematica praticamente e simbolicamente con: materiali di recupero, disegni, grafici e con le quattro operazioni; con una o più domande. - Risolvere problemi aritmetici a più soluzioni in modo concreto e simbolico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere, isolare e definire situazioni problematiche (aritmetiche e non). - In un testo individuare, distinguere e selezionare la richiesta e i dati espliciti e/o impliciti, inutili. - Formulare il testo di un problema partendo da un'immagine. - Formulare il testo di un problema partendo da un oggetto matematico (operazione, frazione, equivalenza...). - Rappresentare e risolvere una situazione problematica simbolicamente con: disegni, grafici, con le quattro operazioni con una o più domande, con il calcolo di frazione, con l'utilizzo di formule di perimetro e area di figure geometriche. - Risolvere problemi aritmetici a più soluzioni in modo concreto e simbolico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere, isolare e definire situazioni problematiche (aritmetiche e non). - In un testo individuare, distinguere e selezionare la richiesta e i dati espliciti e/o impliciti, inutili. - Formulare il testo di un problema partendo da un'immagine. - Rappresentare e risolvere una situazione problematica con una o più soluzioni (praticamente quando necessario) simbolicamente con: disegni geometrici, grafici, con le quattro operazioni, con una o più domande, con il calcolo di frazione, con concetti economici, con l'utilizzo di formule di perimetro e area di figure geometriche. 	

ABILITÀ	NUMERI			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> - Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo. - Leggere e scrivere i numeri naturali; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla linea dei numeri. - Riconoscere il significato dello zero come diminuzione di quantità. - Intuire il valore dello zero in base alla sua posizione. - Eseguire mentalmente addizioni e sottrazioni senza cambio con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. - Conoscere le possibili combinazioni per comporre i numeri da 2 a 10. - Eseguire le addizioni e le sottrazioni senza cambio con i numeri naturali fino con gli algoritmi scritti usuali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, - Leggere e scrivere i numeri naturali, avendo consapevolezza del valore posizionale delle cifre; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla linea dei numeri. - Conoscere il significato di uguaglianza. - Eseguire mentalmente operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. - Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. - Eseguire addizioni e sottrazioni con i numeri naturali con e senza cambio con gli algoritmi scritti usuali. - Eseguire moltiplicazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali con fattori di una cifra. - Eseguire divisioni con i numeri naturali senza resto con gli algoritmi scritti usuali con il divisore di una cifra. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, - Leggere e scrivere i numeri naturali, avendo consapevolezza del valore posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla linea dei numeri. - Eseguire mentalmente operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. - Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. - Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. - Conoscere il concetto di frazione. - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. - Eseguire le quattro operazioni, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. - Eseguire moltiplicazioni in colonna di numeri naturali e decimali con il moltiplicatore di 2 cifre. - Eseguire divisioni con dividendo intero e decimale e divisore a 1 cifra. - Eseguire divisioni con dividendo intero e divisore a 2 cifre. - Individuare multipli e divisori di un numero. - Stimare il risultato di una operazione. - Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. - Calcolare la frazione di una quantità. - Individuare la frazione complementare ad una frazione data. - Leggere, confrontare ed ordinare frazioni di uguale denominatore. - Riconoscere e rappresentare frazioni decimali. - Tradurre la frazione decimale in numero decimale equivalente. - Calcolare il reciproco di un numero: doppio/metà, triplo/terzo... - Riconoscere classi di numeri (pari/dispari, multipli/divisori). - Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. - Rappresentare i numeri conosciuti sulla linea dei numeri e utilizzare scale graduate (righello, termometro, siringa...) in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. - Conoscere sistemi di notazione dei numeri e calcolo che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. - Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. - Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. - Stimare il risultato di un'operazione. - Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. - Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. - Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. - Rappresentare i numeri conosciuti sulla linea dei numeri e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. - Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.

ABILITÀ	SPAZIO E FIGURE			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> - Percepire la propria posizione nello spazio a partire dal proprio corpo. - Sperimentare con il corpo e comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (es. sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). - Eseguire con il corpo un percorso e descriverlo, dare le istruzioni (programmare) a qualcuno perché compia un percorso desiderato. - Eseguire un percorso in base a un codice (verbale o scritto). - Osservare e riconoscere nella realtà che ci circonda forme geometriche. - Individuare le figure geometriche piane come costituenti degli oggetti che ci circondano. - Conoscere la nomenclatura delle principali figure geometriche. - Disegnare figure geometriche piane e/o ricostruirle con modelli materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. - Sperimentare concretamente e comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (es. sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). - Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. - Individuare le figure geometriche piane come costituenti degli oggetti che ci circondano. - Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche piane. - Disegnare figure geometriche piane e/o ricostruirle con modelli materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi. - Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati. - Eseguire un percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. - Riconoscere, denominare, descrivere figure geometriche e gli elementi che le compongono. - Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. - Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). - Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. - Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. - Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. - Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. - Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. - Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). - Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. - Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. - Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. - Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). - Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. - Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. - Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. - Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. - Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. - Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). - Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. - Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. - Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.)

ABILITÀ	RELAZIONI, DATI E PREVISIONI			
	FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA
<ul style="list-style-type: none"> - Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini legati alla concreta esperienza. - Indicare i criteri che sono stati usati per realizzare semplici classificazioni e ordinamenti dati. - Leggere e rappresentare relazioni e dati relativi a esperienze concrete condotte a scuola (es. la tabella meteorologica) con diagrammi, schemi e tabelle, seguendo indicazioni. - Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando unità arbitrarie. - Fare stime di quantità e valutazioni approssimative. 	<ul style="list-style-type: none"> - Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini legati alla concreta esperienza. - Indicare e spiegare i criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti dati. - Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle, relativamente a situazioni ed esperienze concrete condotte in classe. - Misurare grandezze (lunghezze, tempo...) utilizzando sia unità arbitrarie sia strumenti convenzionali (orologio, ...). - Fare stime (quantità, distanza, capacità, lunghezza, tempo... legate ad esperienze concrete) e valutazioni approssimative. 	<ul style="list-style-type: none"> - Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. - Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti dati. - Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. - Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. - Conoscere e applicare: la media e la moda in situazioni di esperienza vissuta. - Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. - Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, massa e usarle per effettuare misure e stime. - Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. - 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 ugualmente probabili. - Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. - Usare le nozioni di moda e di media aritmetica, se adeguate alla tipologia dei dati a disposizione. - Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimano la struttura. - Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, massa e usarle per effettuare misure e stime. - Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. - 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 ugualmente probabili. - Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.

DECLINAZIONE MICROABILITÀ DALLA CLASSE PRIMA ALLA QUINTA

MICROABILITÀ	SITUAZIONI PROBLEMATICHE			
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nella quotidianità situazioni concrete che richiedono una soluzione. • Raccontare verbalmente la situazione stessa. • Procedere per prove d'errori, formulare delle ipotesi e delle domande. • Individuare delle possibili soluzioni e attuarle. • Riflettere sul processo e sulle soluzioni (raccontare e confrontarsi). • Intuire, sperimentandoli in concreto, i concetti delle quattro operazioni: aggiungere e unire, togliere e trovare la differenza, distribuire, ripetere una quantità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nella quotidianità situazioni concrete (aritmetiche o non) che richiedono una soluzione. • Raccontare verbalmente la situazione, formulare ipotesi e domande. • Costruire collettivamente un testo che racconti la situazione problematica. • Individuare nel testo le relazioni tra le informazioni e la/le domande. • Procedere per prove ed errori. • Individuare le possibili soluzioni e attuarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Affrontare nella quotidianità situazioni problematiche concrete (aritmetiche o non) che richiedono una soluzione. • Raccontare verbalmente la situazione, formulare ipotesi e domande. • Costruire collettivamente e individualmente un testo che racconti la situazione problematica. • Comprendere e individuare nel testo le informazioni (azioni, quantificatori, connettivi, pronomi...) che mettono in relazione i dati. • Comprendere nella domanda la relazione tra gli elementi. • Procedere per prove ed errori. • Individuare le possibili soluzioni e attuarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e definire in situazioni concrete o collegata all'esperienza elementi di problematicità (aritmetica e non). • Individuare e distinguere la/e richiesta/e e i dati sia in esperienze concrete che in un testo. • Individuare dati utili/inutili. • Individuare dati espliciti/impliciti. • Individuare mancanza / sovrabbondanza di dati. • Completare testi matematici che presentano dati mancanti. • Rappresentare e risolvere una situazione problematica con: le quattro operazioni, le frazioni, il calcolo di frazioni, le misura di grandezza (peso, capacità, lunghezza, valore monetario e tempo) e le equivalenze. • Risolvere problemi con più operazioni e più domande esplicite /con una domanda esplicita e una implicita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e definire in situazioni concrete o collegate all'esperienza elementi di problematicità (aritmetica e non). • Individuare e distinguere la/e richiesta/e e i dati in un testo. • Individuare la mancanza, la sovrabbondanza e la contraddittorietà dei dati. • Risolvere problemi che offrano più soluzioni. • Rappresentare e risolvere una situazione problematica: <ul style="list-style-type: none"> • con le quattro operazioni, • con frazioni, • con unità di misura, • con l'uso di formule, • con concetti economici (Spesa/ricavo/guadagno, peso lordo/peso netto/tara). • Risolvere problemi con più operazioni e almeno una domanda implicita.

MICROABILITÀ	NUMERI			
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> ● Far corrispondere il nome del numero alla cifra numerica e viceversa. ● Far corrispondere ad una quantità un numero. ● Stabilire relazioni d'ordine tra due quantità o due numeri, usando i segni $>$, $<$, $=$. ● Confrontare e ordinare quantità e numeri in ordine progressivo e regressivo. Collocarli sulla linea dei numeri. ● Conoscere i numeri ordinali. ● Raggruppare in base dieci. ● Scomporre e ricomporre i numeri (valore posizionale delle cifre). ● Leggere e scrivere correttamente i numeri (in cifre e in parola). ● Eseguire addizioni. ● Eseguire sottrazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Confrontare raggruppamenti diversi di oggetti per quantità; far corrispondere le quantità ai rispettivi numeri. ● Contare in senso progressivo e regressivo. ● Leggere scrivere i numeri. ● Stabilire relazioni d'ordine tra numeri (usando $=$, $<$, $>$), ordinarli e disporli sulla linea dei numeri. ● Riconoscere che la quantità prima e dopo l'uguale deve essere la medesima ($8-2=3+3$, $3 \times 2=10-4...$) ● Usare correttamente i numeri ordinali. ● Scomporre i numeri (nelle rispettive somme di unità, decine, centinaia...) e ricomporli. ● Raggruppare in base dieci (eventualmente anche diversa da dieci). ● Individuare il significato e utilizzare correttamente lo zero e il valore posizionale delle cifre. ● Riconoscere classi di numeri (pari/dispari, multipli/divisori) ● Eseguire addizioni e sottrazioni, senza e con cambio: (in riga, colonna, tabella). ● Eseguire moltiplicazioni (con fattori a una cifra). ● Eseguire rapidamente e correttamente calcoli mentali (addizioni e sottrazioni) usando strategie diverse. ● Raggruppare e contare oggetti per 2, per 3, per 4...in funzione del calcolo pitagorico. ● Memorizzare la tavola pitagorica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere e scrivere, in cifre e in parola, i numeri naturali. ● Confrontare e ordinare i numeri naturali. ● Conoscere il valore posizionale delle cifre. ● Scomporre e ricomporre i numeri nelle corrispondenti somme di unità, decina, centinaia, migliaia... ● Comprendere il significato e utilizzare correttamente lo zero e il valore posizionale delle cifre. ● Individuare successioni numeriche data una regola e viceversa. ● Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna. ● Eseguire moltiplicazioni in riga e in colonna con il moltiplicatore di una o due cifre. ● Moltiplicare per 10/100/1000 numeri naturali. ● Dividere per 10/100/1000 numeri naturali. ● Eseguire divisioni con il divisore di una cifra. ● Conoscere i termini delle quattro operazioni. ● Dividere un intero in due, tre, quattro... parti uguali (facendone esperienza diretta). ● Individuare l'unità frazionaria in un intero, in una quantità. ● Trovare la frazione corrispondente ad un intero, ad una quantità data. ● Data una frazione individuare la parte corrispondente. ● Mettere in corrispondenza frazione decimale e numero decimale ● Calcolare il reciproco di un numero (doppio/metà). ● Utilizzare strategie per il calcolo mentale. ● Verbalizzare la/le strategia/e utilizzata/e per il calcolo e far emergere e comprendere le corrispondenti proprietà delle operazioni. ● Conoscere e applicare le proprietà delle operazioni (attraverso più canali: uditivo, visivo, cinestetico...) ● Memorizzare la tavola pitagorica (fino al 10). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere e scrivere in cifre e parola i numeri naturali e/o decimali. ● Scomporre numeri naturali e decimali (nelle corrispondenti somme di migliaia, centinaia, decine, unità, decimi, centesimi...) e ricomporli. ● Confrontare e ordinare i numeri naturali e/o decimali. ● Individuare successioni numeriche data una regola e viceversa (con numeri naturali e decimali). ● Individuare il significato e usare correttamente zero, virgola, valore posizionale delle cifre (nei numeri naturali e/o decimali). ● Moltiplicare e dividere per 10/100/1000 (numeri naturali e/o decimali). ● Calcolare la frazione di una quantità. ● Individuare la frazione complementare ad una frazione data. ● Leggere, confrontare ed ordinare frazioni di uguale denominatore. ● Riconoscere e rappresentare frazioni decimali. ● Tradurre la frazione decimale in numero decimale equivalente. ● Calcolare il reciproco di un numero: doppio/metà, triplo/terzo.... ● Riconoscere classi di numeri (pari/dispari, multipli/divisori). ● Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna, con numeri naturali e decimali. ● Eseguire moltiplicazioni in colonna di numeri naturali e decimali (con il moltiplicatore di 2 cifre). ● Eseguire divisioni con dividendo intero e decimale e divisore a 1 cifra. ● Usare strategie per il calcolo orale (anche con l'utilizzo di proprietà). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere e scrivere numeri interi e decimali. ● Scomporli (nelle corrispondenti somme di migliaia, centinaia, decine, unità, decimi, centesimi...) e ricomporli. ● Confrontare ed ordinare i numeri naturali e/o decimali. ● Individuare il significato e utilizzare correttamente zero, virgola, valore posizionale delle cifre (nei numeri naturali e/o decimali) ● Moltiplicare e dividere per 10/100/1000 (numeri naturali e/o decimali). ● Riconoscere classi di numeri (pari/dispari, multipli/divisori/primi). ● Individuare successioni numeriche data una regola e viceversa (con numeri naturali e/o decimali). ● Eseguire le quattro operazioni aritmetiche con numeri naturali e/o decimali (divisioni con un massimo di 2 cifre al divisore). ● Calcolare frazioni di quantità. ● Costruire classi di frazioni (proprie, improprie, apparenti, decimali, equivalenti). ● Leggere, confrontare ed ordinare frazioni di uguale denominatore. ● Usare strategie per il calcolo orale (anche con l'utilizzo di proprietà).

MICROABILITÀ	SPAZIO E FIGURE			
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> Localizzare oggetti nello spazio con diversi punti di riferimento. Usare correttamente le relazioni topologiche. Riconoscere e denominare figure geometriche solide e piane. Sperimentare e distinguere linee aperte, linee chiuse, regioni interne/esterne, confini. Confrontare e seriare grandezze. Eeguire spostamenti lungo percorsi assegnati con istruzioni orali. Descrivere verbalmente e con rappresentazioni grafiche percorsi eseguiti da altri. 	<ul style="list-style-type: none"> Localizzare oggetti nello spazio con diversi punti di riferimento. Usare correttamente le relazioni topologiche: es. dentro/fuori, sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, in alto / in basso, destra/sinistra. Rilevare differenze di forme e posizioni in oggetti ed immagini. Effettuare spostamenti lungo percorsi eseguiti con istruzioni orali e scritte e rappresentarli. Distinguere linee aperte, linee chiuse, linee semplici ed intrecciate; riconoscere regioni interne/esterne e confini. Individuare simmetrie assiali su oggetti e figure date. Rappresentare simmetrie mediante piegature, ritagli, disegni... Confrontare e misurare lunghezze, con unità di misura arbitrarie. Riconoscere e denominare figure geometriche piane e solide. 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare e rappresentare su reticolati, mappe..., in situazioni concrete, posizioni e spostamenti nel piano (punti, direzioni, distanze). Usare le coordinate cartesiane positive nel piano. Conoscere, classificare, disegnare linee. Riconoscere regioni interne/esterne, confini. Conoscere e utilizzare correttamente le espressioni che indentificano la/le posizione/i delle linee (es. verticale /orizzontale, parallele, incidenti, perpendicolari). Riconosce gli angoli come spazio delimitato da rette. Conosce i principali tipi di angoli (retto/acuto/ottuso). Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi (lati, vertici, angoli). Individuare e creare simmetrie assiali presenti in oggetti e in figure piane date. Usare il righello. Confrontare grandezze. 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare e rappresentare su reticoli, mappe ecc., in situazioni concrete posizioni e spostamenti nel piano (punti, direzioni, distanze, angoli come rotazioni). Usare le coordinate cartesiane positive, nel piano. Individuare, costruire, classificare angoli; misurare ampiezze angolari. Distinguere le figure geometriche in solide e piane; denominarle correttamente. Classificare le figure piane in poligoni/non poligoni. Calcolare il perimetro di alcune figure piane. Individuare simmetrie assiali nei poligoni (con disegni, piegature, ritaglio...). Usare righello, squadra, goniometro, compasso. Conoscere, usare, confrontare, fare esperienza delle unità di misura convenzionali internazionali per la misura di lunghezze, di volume/capacità; effettuare stime e misure. Scegliere, costruire e utilizzare strumenti adeguati per effettuare misurazioni. Passare gradualmente, a livello pratico, da una misura espressa, in una data unità, ad un'altra ad essa equivalente. Effettuare misure di durate (in ore, minuti primi e secondi). 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare e rappresentare su reticoli, mappe, ecc. in situazioni concrete, posizioni, spostamenti nel piano (punti, direzioni, distanze, angoli come rotazioni). Usare le coordinate cartesiane positive, nel piano. Riconoscere, denominare, disegnare e costruire figure geometriche. Descrivere alcune caratteristiche di figure geometriche. Scomporre e ricomporre figure piane per individuare equiestensioni. Misurare perimetro ed area delle principali figure piane. Individuare la diversità concettuale tra perimetro e area. Disegnare con riga, squadra e compasso, rette parallele e perpendicolari, angoli e alcuni poligoni. Individuare eventuali simmetrie presenti in una figura piana. Realizzare con materiali e disegni, la corrispondente di una figura geometrica piana sottoposta ad una traslazione, ad una simmetria assiale, ad un ingrandimento/rimpicciolimento in scala. Conoscere, usare, confrontare le unità di misura convenzionali internazionali per la misura di lunghezze, volumi/ capacità, massa; effettuare stime e misure. Scegliere costruire e utilizzare strumenti adeguati per effettuare misurazioni. Passare da una misura in una data unità ad un'altra ad essa equivalente. Effettuare misure di durate (in ore, minuti primi e secondi).

MICROABILITÀ	RELAZIONI, DATI E PREVISIONI			
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> • Classificare elementi secondo un attributo, usando materiali strutturati e non. • Indicare, attraverso ipotesi, un attributo che giustifichi la classificazione. • Rappresentare insiemi con l'uso di diagrammi (es. Venn). • Individuare regolarità di ritmi e successioni date con oggetti, immagini, suoni e, viceversa, seguire regole per costruire tali successioni. • Stimare quantità e fare valutazioni approssimative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare elementi in base a due attributi, usando materiali strutturati e non. • Indicare gli attributi di una classificazione. • Rappresentare insiemi con l'uso di diagrammi (es. Venn, Carrol). • Stabilire semplici relazioni e rappresentarle individuando regolarità di ritmi e successioni date con oggetti, immagini, suoni e, viceversa, seguire regole per costruire tali successioni. • Usare correttamente i connettivi logici: e, non. • Stimare e fare valutazioni approssimative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare elementi in base a due o più attributi. • Indicare gli attributi di una classificazione. • Rappresentare insiemi con l'uso di diagrammi (es. Venn, Carrol, ad albero). • Stabilire relazioni e rappresentarle. • Saper utilizzare connettivi (e, non, oppure, anche...) e quantificatori logici (tutti, nessuno, alcuni, almeno uno, ogni, ciascuno...) e il lessico relativo alla descrizione di probabilità (è certo, è possibile, è impossibile...) • Rappresentare dati secondo criteri assegnati. • Leggere rappresentazioni di dati (istogrammi, areogrammi...) • Rappresentare processi con diagrammi di flusso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare la realtà, raccogliendo dati e relazioni, rappresentarli e interpretarli in modo adeguato. • Elaborare previsioni. • Formulare giudizi e prendere decisioni. • Valutare la probabilità di un evento. • Classificare elementi in base a due o più attributi. • Calcolare la media rispetto a dati raccolti nell'esperienza individuale o di classe. • Individuare la moda rispetto a dati raccolti nell'esperienza individuale o di classe. • Indicare gli attributi di una classificazione. • Rappresentare insiemi e dati con l'uso di diagrammi (Venn, Carrol, ad albero, tabelle...). • Stabilire relazioni e rappresentarle. • Utilizzare i connettivi e i quantificatori logici. • Leggere rappresentazioni di dati. • Rappresentare processi con diagrammi di flusso. • Effettuare misure e stime con le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali. • Operare con le equivalenze in contesti di realtà (spesa, somministrare una medicina, ricetta, esperimenti...) • Fare stime di probabilità in contesti di realtà. • Individuare la regolarità e saperla descrivere in sequenze di numeri e figure, nella natura e nelle opere dell'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare la realtà, raccogliendo dati e relazioni, rappresentarli e interpretarli in modo adeguato. • Elaborare previsioni. • Formulare giudizi e prendere decisioni. • Valutare la probabilità di un evento • Classificare elementi in base a due o più attributi. • Calcolare la media rispetto a dati raccolti nell'esperienza individuale o di classe. • Individuare la moda rispetto a dati raccolti nell'esperienza individuale o di classe. • Indicare gli attributi di una classificazione. • Rappresentare insiemi e dati con l'uso di diagrammi (Venn, Carrol, ad albero, tabelle...). • Stabilire relazioni e rappresentarle. • Utilizzare i connettivi e i quantificatori logici. • Leggere rappresentazioni di dati. • Rappresentare processi con diagrammi di flusso. • Effettuare misure e stime con le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali. • Operare con le equivalenze in contesti di realtà (spesa, somministrare una medicina, ricetta, esperimenti...) • Fare stime di probabilità in contesti di realtà. • Individuare la regolarità e saperla descrivere in sequenze di numeri e figure, nella natura e nelle opere dell'uomo.

B. Conoscenze finali

CONOSCENZE FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE FINE SCUOLA PRIMARIA
<p>Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento</p> <p>I sistemi di numerazione</p> <p>Operazioni e proprietà</p> <p>Figure geometriche piane</p> <p>Piano e coordinate cartesiani</p> <p>Misure di grandezza (lunghezza, capacità, peso)</p> <p>Misurazione e rappresentazione in scala</p> <p>Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi</p> <p>Principali rappresentazioni di un oggetto matematico (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...)</p> <p>Tecniche risolutive di un problema</p> <p>Unità di misura convenzionali diverse (lunghezze, capacità, pesi, superfici, tempo, valore commerciale delle merci cioè l'euro)</p> <p>Grandezze equivalenti</p> <p>Elementi essenziali di logica</p> <p>Elementi essenziali del linguaggio della probabilità</p>	<p>Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento</p> <p>Operazioni e proprietà</p> <p>Frazioni e frazioni equivalenti</p> <p>Sistemi di numerazione diversi nel tempo</p> <p>Figure geometriche piane</p> <p>Piano e coordinate cartesiani</p> <p>Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni.</p> <p>Trasformazioni geometriche elementari</p> <p>Misurazione e rappresentazione in scala</p> <p>Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi</p> <p>Principali rappresentazioni di un oggetto matematico (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...)</p> <p>Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, percentuali, formule geometriche</p> <p>Unità di misura diverse</p> <p>Grandezze equivalenti</p> <p>Frequenza, media, percentuale</p> <p>Elementi essenziali di logica</p> <p>Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio</p>

c. Livelli di padronanza

1	2	3
<p>Numera in senso progressivo.</p> <p>Utilizza i principali quantificatori.</p> <p>Esegue semplici addizioni e sottrazioni in riga senza cambio.</p> <p>Padroneggia le più comuni relazioni topologiche: vicino/lontano; alto basso; destra/sinistra; sopra/sotto, ecc.</p> <p>Esegue percorsi sul terreno e sul foglio.</p> <p>Conosce le principali figure geometriche piane.</p> <p>Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti e in base ad uno o due attributi.</p> <p>Utilizza misure e stime arbitrarie con strumenti non convenzionali</p> <p>Risolve problemi semplici, con tutti i dati noti ed espliciti, con l'ausilio di oggetti o disegni.</p>	<p>Conta in senso progressivo e regressivo anche saltando numeri.</p> <p>Conosce il valore posizionale delle cifre ed opera nel calcolo tenendone conto correttamente.</p> <p>Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni ed opera utilizzando le tabelline.</p> <p>Opera con i numeri naturali e le frazioni.</p> <p>Esegue percorsi anche su istruzione di altri.</p> <p>Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente e nello spazio.</p> <p>Classifica oggetti, figure, numeri in base a più attributi e descrive il criterio seguito.</p> <p>Sa utilizzare semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni di esperienza.</p> <p>Esegue misure utilizzando unità di misura convenzionali.</p> <p>Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di esperienza con tutti i dati esplicitati e con la supervisione dell'adulto.</p>	<p>Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

COMPETENZE DI BASE IN GEOGRAFIA, SCIENZE E TECNOLOGIA

(discipline di riferimento: scienze, tecnologia, geografia)

con riferimento alle Competenze chiave europee revisione 2018, alle Indicazioni Nazionali 2012, Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari declinato dalla prima alla quinta

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **GEOGRAFIA** DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

La geografia va intesa come scienza della complessità e delle relazioni racchiuse nel concetto di “spazio”: lo spazio emozionale, lo spazio rappresentato, la ricerca e l’analisi di spazi vicini e le grandi esplorazioni del pianeta, fino ad arrivare al benessere, alla tutela e alla progettazione dello spazio abitato e trasformato in modo rispettoso e funzionale, con implicazioni sulla ecosostenibilità e sul rapporto con l’ambiente. La geografia, la scienza e la storia favoriscono in modo trasversale di far sentire il bambino parte attiva nella cura e nel miglioramento del futuro delle persone e del pianeta, sviluppando identità storico-geografica e senso di comunità in una dimensione cosmica.

- L’alunno 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 ed itinerari di viaggio.
- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistiche letterarie).
- Riconosce e denomina i principali “oggetti” geografici fisici, (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani...).
- Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, di collina, di pianura...) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con quelli 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 è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici ed antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza.

A. Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI GEOGRAFIA			
COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale ed antropico. ▪ Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale ed antropico. ▪ Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio. 			
ABILITÀ	CONOSCERE E COLLOCARE NELLO SPAZIO E NEL TEMPO FATTI ED ELEMENTI (REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE)			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
- Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. - Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi dell'uomo e individuare modalità di utilizzo dello spazio, esercitando la cittadinanza attiva. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. - Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. 	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, culturale, amministrativa) e utilizzarlo nel contesto italiano. - Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, culturale, amministrativa) e utilizzarlo nel contesto italiano. - Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.

ABILITÀ	INDIVIDUARE TRASFORMAZIONI NEL PAESAGGIO NATURALE E ANTROPICO (PAESAGGIO)			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
- Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. - Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. - Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita, della propria regione. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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

ABILITÀ	RAPPRESENTARE LO SPAZIO E RICOSTRUIRNE LE CARATTERISTICHE (LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ)			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare percorsi effettuati nello spazio circostante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula) e tracciare percorsi effettuati nello spazio. - Leggere la pianta dello spazio vicino. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula) e tracciare percorsi effettuati nello spazio. - Leggere la pianta dello spazio vicino. 	<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici. - 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. - Localizzare le aree climatiche del territorio italiano. - Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani. - Raccogliere informazioni e dati relativi ad un ambiente o ad un territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici. - 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. - Localizzare le aree climatiche del territorio italiano. - Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani. - Raccogliere informazioni e dati relativi ad un ambiente o ad un territorio.

ABILITÀ	ORIENTARSI NELLO SPAZIO (ORIENTAMENTO)			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> - Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). 	<ul style="list-style-type: none"> - Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). 	<ul style="list-style-type: none"> - Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). 	<ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi utilizzando i punti cardinali anche in relazione al Sole. - Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi utilizzando i punti cardinali anche in relazione al Sole. - Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ...).

DECLINAZIONE MICROABILITÀ DALLA CLASSE PRIMA ALLA QUINTA GEOGRAFIA

CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare adeguatamente gli indicatori spaziali per muoversi in spazi conosciuti (gli spazi della casa e della scuola del paese...). ● Osservare e descrivere ambienti diversi (ambiente scolastico, ambiente domestico). ● Confrontare ambienti diversi (scolastico e domestico e locale) individuando le similitudini e gli aspetti peculiari di ognuno. ● Individuare la funzione degli spazi e degli arredi presenti negli ambienti considerati. ● Individuare le caratteristiche degli elementi costitutivi dell'ambiente di vita (città, campagna, ...) ● Individuare in una rappresentazione geografica il confine, la regione interna e la regione esterna. ● Individuare le relazioni topologiche e proiettive in rappresentazioni corporee, visive e grafiche (es. disegno di ombre...) ● Disegnare un ambiente conosciuto (aula) collocando correttamente gli elementi principali ● eseguire percorsi seguendo indicazioni ● Rappresentare graficamente percorsi già effettuati ● Progettare percorsi di sé e/o di oggetti nello spazio 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare punti di riferimento nei percorsi quotidiani abituali (i percorsi casa/scuola, scuola/casa), utilizzando percorsi tipo comuni. ● Individuare punti di riferimento nell'ambiente di vita (quartiere, paese). ● Effettuare percorsi di andata e ritorno nel territorio locale con una meta circoscritta da raggiungere ● Riconoscere gli elementi naturali principali del proprio ambiente di vita ● Riconoscere gli elementi antropici principali del proprio ambiente di vita ● Distinguere nell'ambiente di vita gli elementi naturali da quelli antropici. ● Individuare le relazioni topologiche e proiettive in rappresentazioni corporee, visive e grafiche (es. disegno di ombre...) ● Disegnare un ambiente conosciuto (aula) collocando correttamente gli elementi principali ● Rappresentare oggetti compiendo una riduzione scalare utilizzando misure arbitrarie (es.: una spanna = un quadretto). ● Rappresentare percorsi effettuati nel territorio locale utilizzando i punti di riferimento e simboli convenzionali e non ● Progettare percorsi di sé e/o di oggetti nello spazio (all'interno della scuola, Beebot, uscite didattiche). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare punti di riferimento nell'ambiente. (paese, provincia regione). ● Individuare i punti cardinali (anche con l'ausilio di riferimenti naturali quali il sole, la stella polare... e della bussola) per orientare se stessi e gli elementi appartenenti all'ambiente di vita (es.: ad est della scuola c'è ..., a sud c'è ...). ● Orientarsi nel territorio comunale con l'ausilio di carte (carta topografica, pianta...) collocando correttamente edifici rappresentativi (la biblioteca, la piscina, la stazione ferroviaria...) ● Individuare gli elementi costitutivi (antropici e naturali) di un ambiente conosciuto attraverso l'esperienza concreta e diretta ● Cogliere le caratteristiche dei principali ambienti: pianura, collina, montagna, mare (ponendo particolare attenzione all'ambiente di vita). ● Individuare i rapporti tra struttura fisica del territorio e insediamento umano. ● Distinguere le piante relative ad uno spazio più ridotto dalle carte relative ad uno spazio più ampio ● Distinguere le principali tipologie di carte (mappamondo, planisfero topografiche, tematiche). ● Conoscere i simboli convenzionalmente usati per rappresentare gli spazi ● Rappresentare uno spazio da diversi punti di vista (di fronte, di lato, dall'alto) utilizzando simboli convenzionali e non 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare i punti cardinali (anche con l'ausilio di riferimenti naturali quali il sole, la stella polare, ... e della bussola) per orientarsi ● Individuare punti di riferimento globali (equatore, poli, coordinate geografiche). ● Individuare sulle carte oggetti geografici servendosi della latitudine e della longitudine. ● Orientarsi nel territorio nazionale con l'ausilio di carte geografiche (carta fisica, politica) e di carte tematiche, collocando correttamente fenomeni ed eventi ● Individuare le caratteristiche fisiche e climatiche del territorio ● Individuare costanti e variabili tra i diversi paesaggi geografici che compongono il territorio (es. confrontare due quadri ambientali di pianura o due quadri ambientali costieri). ● Individuare sul territorio e le interazioni uomo/ambiente e riconoscerne gli effetti (popolazione e presenza di fiumi o pianure). ● Riconoscere le principali caratteristiche fisiche e climatiche del territorio mondiale, europeo e nazionale ● Individuare e distinguere sulla carta geografica dell'Europa e sul planisfero le caratteristiche fisiche e politiche che connotano il territorio europeo e mondiale. ● Individuare e distinguere sulla carta geografica gli aspetti fisici del paesaggio italiano. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare punti di riferimento globali nell'ambiente (equatore, poli, coordinate geografiche). ● Individuare sulle carte oggetti geografici servendosi della latitudine e della longitudine. ● Orientarsi nel territorio nazionale con l'ausilio di carte geografiche (carta fisica, politica) e di carte tematiche, collocando correttamente fenomeni ed eventi. ● Orientarsi nel territorio con l'ausilio di carte geografiche e tematiche e dell'atlante, collocando correttamente fenomeni ed eventi. ● Individuare le caratteristiche fisiche e climatiche del territorio ● Individuare costanti e variabili tra i diversi paesaggi geografici che compongono il territorio (es. confrontare due quadri ambientali di pianura o due quadri ambientali costieri). ● Individuare sul territorio e le interazioni uomo/ambiente e riconoscerne gli effetti (popolazione e presenza di fiumi o pianure...) ● Riconoscere le principali caratteristiche fisiche e climatiche del territorio mondiale europeo e nazionale ● Individuare e distinguere sul territorio mondiale le interazioni uomo/ambiente e riconoscerne gli effetti ● Individuare e distinguere sulla carta geografica dell'Europa e sul Planisfero le caratteristiche fisiche

<p>(all'interno della scuola, Beebot, uscite didattiche.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere ed utilizzare piante e carte di spazi rappresentati. ● Discriminare le carte fisiche e politiche riconoscendo la simbologia convenzionale. ● Rappresentare un ambiente conosciuto (aula...,) in riduzione scalare utilizzando misure arbitrarie. ● Rappresentare percorsi effettuati nel territorio locale utilizzando piante e/o carte ● Progettare percorsi di sé e/o di oggetti nello spazio, uscite didattiche). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rappresentare un ambiente conosciuto in riduzione scalare utilizzando misure convenzionali. ● Leggere ed utilizzare carte politiche e tematiche. ● Collocare e rappresentare su una carta del territorio nazionale gli aspetti fisici e politici, i fenomeni e gli eventi che lo caratterizzano. ● raccogliere informazioni relative ad un ambiente e/o ad un territorio utilizzando diverse fonti (fotografie satellitari, tabelle, aereogrammi, istogrammi, dati statistici). ● Riflettere in modo da individuale e collettivo sulle relazioni uomo e territorio a partire dalle analisi quantitative e qualitative effettuate. 	<p>e politiche che connotano il territorio europeo e mondiale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individuare e distinguere sulla carta geografica gli aspetti fisici del paesaggio italiano. ● Leggere, utilizzare e costruire carte tematiche di vario tipo (densità di popolazione, produzione agricola, produzione industriale, ...) ● raccogliere informazioni relative ad un ambiente e/o ad un territorio utilizzando diverse fonti (fotografie satellitari, tabelle, aereogrammi, istogrammi, dati statistici). ● Riflettere in modo individuale e collettivo sulle relazioni uomo e territorio a partire dalle analisi quantitative e qualitative effettuate.
--	--	--	---	--

B. Conoscenze finali

CONOSCENZE FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE FINE SCUOLA PRIMARIA
<p>Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento; Piante, mappe, carte Elementi di orientamento Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio) Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del Paese e loro usi; cenni sul clima, territorio e influssi umani ...</p>	<p>Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche Paesaggi fisici, fasce climatiche, suddivisioni politico-amministrative Elementi di orientamento Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio) Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: migrazioni, popolazioni del mondo e loro usi; clima, territorio e influssi umani ...</p>

C. Livelli di padronanza

1	2	3
<p>Utilizza correttamente gli organizzatori topologici: vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione assoluta.</p> <p>Esegue percorsi nello spazio fisico seguendo istruzioni date dall'adulto e sul foglio; localizza oggetti nello spazio.</p> <p>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.</p> <p>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 ...</p> <p>Sa descrivere verbalmente alcuni percorsi all'interno della scuola: es. il percorso dall'aula alla palestra, alla mensa</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori topologici per orientarsi nello spazio circostante, anche rispetto alla posizione relativa;</p> <p>Sa orientarsi negli spazi della scuola e in quelli prossimi del quartiere utilizzando punti di riferimento.</p> <p>Sa descrivere tragitti brevi (casa-scuola; casa-chiesa ...) individuando punti di riferimento;</p> <p>Sa rappresentare i tragitti più semplici graficamente.</p> <p>Sa rappresentare con punto di vista dall'alto oggetti e spazi.</p> <p>sa disegnare la pianta dell'aula e ambienti noti della scuola e della casa con rapporti scalari fissi dati (i quadretti del foglio).</p> <p>Sa leggere piante degli spazi vissuti utilizzando punti di riferimento fissi.</p> <p>Descrive le caratteristiche di paesaggi noti, distinguendone gli aspetti naturali e antropici.</p>	<p>L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p> <p>Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)</p> <p>Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.</p> <p>Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p> <p>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.</p>

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **SCIENZE** DISCIPLINE CONCORRENTI: **tutte**

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'approccio alle scienze, che dovrebbe essere condotto quasi esclusivamente in via sperimentale, si concretizza nell'applicazione del metodo scientifico (osservare fenomeni, rilevare problemi, fare ipotesi, verificarle attraverso la rilevazione di dati e la sperimentazione, rivedere le ipotesi) a tutte le situazioni prese in considerazione e che nelle Indicazioni vengono raggruppati nelle tre grandi categorie. Nel corso del quinquennio, gli stessi ambiti possono riguardare i medesimi fenomeni, aumentando però la complessità dell'analisi. Es: il funzionamento del corpo, che può riguardare concetti di salute che si riprendono in tutti gli anni; le esperienze di coltivazione e allevamento che possono consentire lo studio dei viventi e degli ecosistemi nel corso degli anni in crescente complessità. Ciò spiega la sostanziale identità degli obiettivi in classi diverse. Si raccomanda tuttavia, oltre a sviluppare negli alunni la padronanza del metodo scientifico d'indagine, di prestare particolare attenzione ai concetti di struttura, sistema, energia che ritroviamo in tutti gli ambiti di indagine. Particolarmente fruttuoso è l'approccio a tali concetti attraverso l'ottica della salute e dell'igiene personale (il corpo e il suo corretto funzionamento:); della sicurezza (prevenzione dei rischi) e della salvaguardia dell'ambiente (ambienti salubri; utilizzo equilibrato delle risorse idriche ed energetiche; tutela del patrimonio ambientale; rispetto della biodiversità e degli animali come esseri senzienti). Questo approccio sistemico consente di acquisire conoscenze vaste e complesse e nel contempo di sviluppare competenze scientifiche, sociali e civiche, metacognitive e metodologiche, che è la finalità dell'apprendimento/insegnamento.

- L'alunno 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.

A. Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI SCIENZE			
COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni ▪ Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi; ▪ Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse. 			
ABILITÀ	ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI (1[^]/3[^]) - OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI (4[^]/5[^])			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> - Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti di uso quotidiano, analizzarne le caratteristiche in base ai dati sensoriali (duro/morbido; caldo/freddo liscio/ruvido, ...); - Riconoscerne le funzioni d'uso. - Seriare e classificare oggetti in base ad alcune caratteristiche e attributi (dimensioni, funzioni...). - Individuare modalità empiriche di misura per le situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. - Descrivere a parole, con disegni e brevi didascalie fenomeni della vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti di uso quotidiano, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti. - Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. - Individuare strumenti e unità di misura non convenzionali da applicare alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. - Descrivere a parole, con disegni e brevi testi, semplici fenomeni della vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. - Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. - Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. - Descrivere fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici. - Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. - Riconoscere che l'energia è l'elemento costitutivo essenziale di ogni essere vivente e non. - Osservare, utilizzare e costruire semplici strumenti di misura, imparando a servirsi di unità convenzionali. - Individuare le proprietà di alcuni materiali facendone esperienza concreta. - Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato costruendo modelli interpretativi del fenomeno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici. - Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. - Riconoscere che l'energia è l'elemento costitutivo essenziale di ogni essere vivente e non. - Osservare, utilizzare e costruire semplici strumenti di misura, imparando a servirsi di unità convenzionali. - Individuare le proprietà di alcuni materiali facendone esperienza concreta. - Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato costruendo modelli interpretativi del fenomeno. - Osservare il corpo umano e le sue trasformazioni.

ABILITÀ	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> – Osservare i momenti significativi della vita di piante e animali, facendone esperienza diretta. – Individuare le caratteristiche principali di differenti organismi animali e vegetali. – Fare ipotesi sui percorsi di sviluppo. – Individuare le caratteristiche dei viventi in relazione ai non viventi. – Osservare, con uscite all'esterno, caratteristiche evidenti dei terreni e delle acque come condizioni fondamentali per la vita degli esseri viventi. – Osservare, con uscite all'esterno, caratteristiche dell'ambiente/i. – Osservare e interpretare le trasformazioni di ambienti naturali. – Osservare e registrare in semplici tabelle la variabilità dei fenomeni atmosferici e la periodicità dei fenomeni celesti. 	<ul style="list-style-type: none"> – Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, facendone esperienza diretta. – Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. – Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque, dal punto di vista sensoriale e delle relazioni con i vegetali e gli animali presenti negli stessi. – Intuire il concetto di ecosistema. – Osservare, con uscite all'esterno, caratteristiche dell'ambiente/i. – Osservare e descrivere le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. – Osservare, registrare e descrivere con semplici commenti orali, scritti e/o grafici la variabilità dei fenomeni atmosferici e la periodicità dei fenomeni celesti. – Riflettere e individuare conseguenze dello stile di vita dell'uomo contemporaneo sull'ambiente (criticità e comportamenti virtuosi). 	<ul style="list-style-type: none"> – Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, facendone esperienza diretta. – Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. – Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque, dal punto di vista sensoriale e delle relazioni con i vegetali e gli animali presenti negli stessi. – Intuire il concetto di ecosistema. – Osservare, con uscite all'esterno, caratteristiche dell'ambiente/i. – Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. – Praticare quotidianamente, in modo autonomo, l'osservazione della variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti – Riflettere e individuare conseguenze dello stile di vita dell'uomo contemporaneo sull'ambiente (criticità e comportamenti virtuosi). 	<ul style="list-style-type: none"> - Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari di un ambiente vicino. - Individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. - Conoscere la struttura del suolo facendone esperienza diretta. - Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. - Conoscere il concetto di ecosistema. - Osservare un animale e descriverne le caratteristiche. - Intuire la presenza di apparati e sistemi che costituiscono la struttura di un organismo vivente. - Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. - Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti. - Riflettere e individuare conseguenze dello stile di vita dell'uomo contemporaneo sull'ambiente (criticità e comportamenti virtuosi). 	<ul style="list-style-type: none"> - Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari di un ambiente vicino. - Individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. - Conoscere la struttura del suolo facendone esperienza diretta. - Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. - Conoscere il concetto di ecosistema. - Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. - Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti. - Osservare il corpo umano nelle sue parti costitutive. - Riflettere e individuare conseguenze dello stile di vita dell'uomo contemporaneo sull'ambiente (criticità e comportamenti virtuosi).

ABILITÀ	L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e individuare alcune caratteristiche del proprio ambiente. - Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo per riconoscerlo come organismo complesso. - Riconoscere in animali e piante bisogni analoghi a quelli dell'uomo attraverso l'osservazione diretta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e descrivere alcune caratteristiche del proprio ambiente. - Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo per riconoscerlo come organismo complesso. - Individuare, a partire dalla propria esperienza situazioni o sostanze potenzialmente dannose e pericolose. - Riconoscere in animali e piante bisogni analoghi a quelli dell'uomo attraverso l'osservazione diretta o la visione di documentari adeguati all'età. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. - Riconoscere come l'ambiente influisce sulla vita degli esseri viventi. - Riconoscere i cambiamenti evolutivi degli esseri viventi in relazione all'ambiente. - Riconoscere l'influenza dei cambiamenti climatici sull'ambiente in tutta la storia della Terra. - Riconoscere i cambiamenti dell'ambiente e del clima in relazione ai comportamenti dell'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente. - Fare ipotesi e costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati. - Elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. - Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. - Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità degli esseri viventi. - Riconoscere che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. - Riconoscere i cambiamenti dell'ambiente e del clima in relazione ai comportamenti dell'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente. - Fare ipotesi e costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati. - Elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. - Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. - Conoscere gli apparati e i sistemi del corpo umano e il loro funzionamento. - Riconoscere che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. - Riconoscere i cambiamenti dell'ambiente e del clima in relazione ai comportamenti dell'uomo.

DECLINAZIONE MICROABILITÀ DALLA CLASSE PRIMA ALLA QUINTA SCIENZE

MICROABILITÀ	ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI (1 [^] /3 [^]) - OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI (4 [^] /5 [^])			
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> • Fare esperienza diretta e concreta su oggetti di uso quotidiano, individuandone tutte le caratteristiche attraverso i sensi (forma, dimensione, massa, colore, caratteristiche tattili...) • Riconoscerne l'utilizzo e la funzione in contesti reali. • Raggruppare oggetti in base ad una caratteristica data e non. • Ordinare facendo gradazioni della caratteristica data e non. • Individuare unità di misura non convenzionali per analizzare la realtà. • Sperimentare unità di misura non convenzionali individuate in situazioni reali. • Raccogliere e rappresentare i dati rilevati. • Descrivere a parole, con disegni e brevi didascalie fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, al movimento, al calore, ecc., dopo avere effettuato osservazioni ed esperienze dirette. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fare esperienza diretta e concreta della struttura di oggetti di uso quotidiano, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni, caratteristiche e modi d'uso. • Raggruppare oggetti in base ad una caratteristica data e non. • Ordinare facendo gradazioni della caratteristica data e non. • Individuare unità di misura non convenzionali per analizzare la realtà. • Sperimentare unità di misura non convenzionali individuate in situazioni reali. • Raccogliere e rappresentare i dati rilevati. • Descrivere a parole, con disegni e brevi testi, fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc., dopo avere effettuato osservazioni ed esperienze in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fare esperienza diretta e concreta della struttura di oggetti di uso quotidiano, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni, caratteristiche e modi d'uso. • Raggruppare oggetti in base ad una caratteristica data e non. • Ordinare facendo gradazioni della caratteristica data e non. • Individuare unità di misura non convenzionali per analizzare la realtà. • Sperimentare unità di misura non convenzionali individuate in situazioni reali. • Raccogliere e rappresentare i dati rilevati. • Descrivere a parole, con disegni e brevi testi, fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc., dopo avere effettuato osservazioni ed esperienze in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e riconoscere in esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, massa, densità, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. • Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia scomponendo un materiale fino ad arrivarne all'origine. • Riconoscere che tutti i materiali possono essere scomposti fino alla loro forma primaria che è energia. • Osservare, utilizzare e costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla... imparando a servirsi di unità convenzionali. • Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità..., e realizzare sperimentalmente esperimenti con l'acqua e altri materiali (es.acqua e zucchero, acqua e inchiostro,...). • Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ...) • Conoscere i principali apparati del corpo umano. • -Conoscere i principali sistemi del corpo umano. • -Conoscere le relazioni tra apparati e sistemi del corpo umano. 	

MICROABILITÀ	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO			
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare i momenti significativi della vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ... • Individuare le caratteristiche principali di differenti organismi animali e vegetali (ali, numero zampe, parti della pianta, differenze foglie...) • Fare ipotesi sui percorsi di sviluppo. • Individuare le caratteristiche dei viventi in relazione ai non viventi (nascere, nutrirsi, crescere, riprodursi morire). • Osservare, con uscite all'esterno o con esperimenti, caratteristiche evidenti dei terreni e delle acque, utilizzando i dati sensoriali (terra dura/friabile/secca/umida; acqua fredda/tiepida/ghiacciata/ferma/corrente...). • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, dei cicli stagionali, ...) • Osservare e registrare in semplici tabelle la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni). 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare i momenti significativi della vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ... • Individuare e classificare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali (ali, numero zampe, parti della pianta, differenze foglie ...mammiferi/non mammiferi, vertebrati/invertebrati...) • Fare ipotesi sui percorsi di sviluppo. • Osservare, con uscite all'esterno o con esperimenti, le caratteristiche dei terreni e delle acque, dal punto di vista sensoriale. • Osservare e descrivere con commenti le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ...) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). • Riconoscere le relazioni tra gli elementi vegetali e animali dell'ambiente osservato. • Fare ipotesi sulle conseguenze delle azioni dell'uomo sull'ambiente. • Individuare comportamenti virtuosi individuali e collettivi. • Praticare comportamenti virtuosi individuali. • Osservare, registrare e descrivere con commenti orali, scritti e/o grafici la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni). 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare i momenti significativi della vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ... • Individuare e classificare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali (ali, numero zampe, parti della pianta, differenze foglie ...mammiferi/non mammiferi, vertebrati/invertebrati...) • Fare ipotesi sui percorsi di sviluppo. • Osservare, con uscite all'esterno o con esperimenti, le caratteristiche dei terreni e delle acque, dal punto di vista sensoriale. • Osservare il ciclo dell'acqua. • Osservare e descrivere con commenti le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ...) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). • Riconoscere le relazioni tra gli elementi vegetali e animali dell'ambiente osservato. • Fare ipotesi sulle conseguenze delle azioni dell'uomo sull'ambiente. • Individuare comportamenti virtuosi individuali e collettivi. • Praticare comportamenti virtuosi individuali. • Osservare, registrare e descrivere autonomamente con commenti orali, scritti e/o grafici la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni). 	<ul style="list-style-type: none"> • Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di un ambiente vicino; • Individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo (stagionalità, intervento dell'uomo, inquinamento...) • Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci • Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. • Conoscere il ciclo dell'acqua. • Riconoscere gli stati dell'acqua e le sue caratteristiche. • Comprendere la relazione tra acqua e territorio per le condizioni di vita dell'ecosistema. • Fare ipotesi sulle conseguenze delle azioni dell'uomo sull'ambiente. • Individuare comportamenti virtuosi individuali e collettivi. • Praticare comportamenti individuali virtuosi. • Osservare il corpo di un animale e descriverne le caratteristiche e intuire la presenza di apparati e sistemi che lo costituiscono. • Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari di un ambiente vicino. • Individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. • Conoscere la struttura del suolo facendone esperienza diretta. • Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. • Conoscere il concetto di ecosistema. • Fare ipotesi sulle conseguenze delle azioni dell'uomo sull'ambiente. • Individuare comportamenti virtuosi individuali e collettivi. • Praticare comportamenti individuali virtuosi. • Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti. • Osservare il corpo umano nelle sue parti costitutive su se stessi e su modelli tridimensionali. • Confrontare il corpo umano con quello di altri organismi viventi (vivisezione di un pesce, cuore di bue...).

MICROABILITÀ	L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE			
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e individuare alcune caratteristiche del proprio ambiente (flora, fauna, conformazione territorio, presenza di acqua...) • Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso. • Conoscere lo schema corporeo e rappresentarlo con il disegno. • Riconoscere in animali e vegetali bisogni analoghi a quelli dell'uomo attraverso l'osservazione diretta (idratazione, nutrizione, respirazione, calore..). 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e individuare alcune caratteristiche del proprio ambiente (flora, fauna, conformazione territorio, presenza di acqua...) • Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso. • Individuare, a partire dalla propria esperienza, situazioni o sostanze potenzialmente dannose e pericolose (es. simbologia sulle etichette o in segnaletiche...) • Riconoscere in animali e vegetali bisogni analoghi a quelli dell'uomo (respirazione, nutrizione...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente (flora, fauna, interventi dell'uomo, inquinamento...). • Riconoscere come l'ambiente (conformazione del territorio, presenza di acqua, clima...) influisce sulla vita degli esseri viventi. • Riconoscere i cambiamenti evolutivi degli esseri viventi in relazione alla variazione degli elementi dell'ambiente (temperatura, precipitazioni, fenomeni atmosferici e sismici significativi, inquinamento...) • Riconoscere l'influenza dei cambiamenti climatici sull'ambiente in tutta la storia della Terra (glaciazioni, aumento della temperatura, estinzioni...) • Riconoscere i cambiamenti dell'ambiente e del clima in relazione ai comportamenti dell'uomo (deforestazione, inquinamento di aria, acqua e suolo, cementificazione...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso in relazione alle caratteristiche dell'ambiente in cui è situato (caldo, freddo, umidità, ossigenazione...) • Fare osservazioni e/o esperimenti e ipotesi e costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati (sagome del corpo con materiale di recupero...) • Elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare, attraverso esperienze dirette o video. • Rilevare somiglianze e differenze tra cellule animali e vegetali. • Conoscere il funzionamento principale della fotosintesi clorofilliana come processo alla base della catena alimentare. • Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare. • Conoscere le principali proprietà e funzioni degli alimenti (carboidrati/grassi=energia-riserva, proteine=massa muscolare, vitamine=protezione delle cellule). • Conoscere la composizione di una dieta equilibrata. • Avere cura della propria salute dal punto di vista motorio (regolare attività fisica). • Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità degli esseri viventi. • Riconoscere che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita (catena e piramide alimentare). • Riconoscere i cambiamenti dell'ambiente e del clima in relazione ai comportamenti dell'uomo e individuare comportamenti virtuosi. • Praticare comportamenti di rispetto e cura dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso in relazione alle caratteristiche dell'ambiente in cui è situato (caldo, freddo, umidità, ossigenazione...) • Fare osservazioni e/o esperimenti e ipotesi e costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati (sagome del corpo con materiale di recupero...) • Elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare, attraverso esperienze dirette o video. • Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare. • Conoscere le principali proprietà e funzioni degli alimenti (carboidrati/grassi=energia-riserva, proteine=massa muscolare, vitamine=protezione delle cellule). • Conoscere la composizione di una dieta equilibrata. • Avere cura della propria salute dal punto di vista motorio (regolare attività fisica). • Conoscere gli apparati e i sistemi del corpo umano e il loro funzionamento (motorio, circolatorio, respiratorio...nervoso, linfatico...) • Individuare e conoscere le relazioni tra sistemi e apparati. • Riconoscere che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. • Riconoscere i cambiamenti dell'ambiente e del clima in relazione ai comportamenti dell'uomo e individuare comportamenti virtuosi. • Praticare comportamenti di rispetto e cura dell'ambiente.

B. Conoscenze finali

CONOSCENZE FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE FINE SCUOLA PRIMARIA
Viventi e non viventi Il corpo umano; i sensi Proprietà degli oggetti e dei materiali Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti); passaggi di stato della materia Classificazioni dei viventi Organi dei viventi e loro funzioni Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente Ecosistemi e catene alimentari	Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali Classificazioni, seriazioni Materiali e loro caratteristiche: trasformazioni Fenomeni fisici e chimici Energia: concetto, fonti, trasformazione Ecosistemi e loro organizzazione Viventi e non viventi e loro caratteristiche: classificazioni Relazioni organismi/ambiente; organi/funzioni Relazioni uomo/ambiente/ecosistemi Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza Fenomeni atmosferici

C. Livelli di padronanza

1	2	3
<p>Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni direttamente legati alla personale esperienza di vita.</p> <p>È in grado di formulare semplici ipotesi e fornire spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza o a parafrasare quelle fornite dall'adulto.</p> <p>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.</p> <p>Assume comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto, all'abitudine, o alle conclusioni sviluppate nel gruppo coordinato dall'adulto.</p>	<p>Possiede conoscenze scientifiche tali da poter essere applicate soltanto in poche situazioni a lui familiari.</p> <p>Osserva fenomeni sotto lo stimolo dell'adulto; pone domande e formula ipotesi direttamente legate all'esperienza. Opera raggruppamenti secondo criteri e istruzioni date.</p> <p>Utilizza semplici strumenti per l'osservazione, l'analisi di fenomeni, la sperimentazione, con la supervisione dell'adulto.</p> <p>È in grado di esporre spiegazioni di carattere scientifico che siano ovvie e procedano direttamente dalle prove fornite.</p> <p>Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze di tipo scientifico direttamente legate all'esperienza (alimentazione, movimento, relazione con l'ambiente...), su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia.</p> <p>Realizza semplici elaborati grafici, manuali, tecnologici a fini di osservazione e sperimentazione di semplici fenomeni d'esperienza, con la supervisione e le istruzioni dell'adulto.</p>	<p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi, sistemi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.</p> <p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p> <p>Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano</p>

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **TECNOLOGIA** DISCIPLINE CONCORRENTI: **tutte**

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno 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 è 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 è 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.

Tecnologia è un ambito così trasversale che non può essere scisso dalle discipline di matematica-geometria o geografia-scienze e realizzato come un'ora a sé stante, in questo modo sarebbero penalizzate: le opportunità di apprendimento, di sviluppo di collegamenti e di crescita del pensiero logico. Tecnologia va ad inserirsi a pieno titolo nella competenza digitale perseguita in modo trasversale da tutte le discipline.

La pervasività della tecnologia nel nostro mondo è palese, non a caso anche le preferenze ludiche dei bambini sono sempre più orientate verso questo tipo di dispositivi. L'accesso a Internet e ai social network ha cambiato radicalmente il nostro modo di comunicare, relazionarci e, in ultima analisi di vivere la nostra vita. All'interno della tecnologia trova spazio anche l'informatica che non è la scienza dei computer. L'informatica si occupa di come venga elaborata, memorizzata e trasmessa l'informazione. Il computer è "solo" uno strumento con cui questo è possibile. L'informatica, come le altre scienze, dispone di strumenti concettuali e linguistici: i linguaggi della programmazione. Tramite i linguaggi di programmazione è possibile "spiegare ai computer" (esecutori precisi, veloci ma non intelligenti) cosa fare, dare loro istruzioni, in un linguaggio a loro comprensibile, affinché risolvano un problema, forniscano un servizio, elaborino dati... L'informatico formalizza la soluzione di un problema, ma tramite un algoritmo (sequenza di passi da compiere per risolvere un problema) e lo traduce poi in linguaggio di programmazione, demandando così il compito di trovare la soluzione meccanica e ripetitiva a una macchina che "fa i conti" al posto suo. Parlare di pensiero computazionale non significa quindi di "pensare come un computer", ma "pensare come un informatico": cioè colui che formula problemi concreti o cerca di risolverne con soluzioni creative e innovative, utilizzando il linguaggio della programmazione. Il pensiero computazionale a livello più generale include una qualsiasi formalizzazione che permetta all'esecutore di risolvere un problema. Perché introdurre la programmazione alla scuola primaria? Perché programmare è un forte strumento di pensiero, prima si può imparare a programmare poi programmare per imparare. I nostri bambini sono molto bravi a usare dispositivi (molto

intuitivi e senza bisogno di istruzioni) e a usare videogiochi costruiti da altri; ma raramente sanno interagire con la tecnologia in maniera attiva. Imparare a programmare e praticare il pensiero computazionale porta a imparare per raffinamenti successivi, per prove d'errori, in uno sviluppo incrementale continuo che ha bisogno anche della condivisione con gli altri. Un approccio di questo tipo è utile in molti ambiti della vita: per liberarsi dal perfezionismo che è spesso causa di insoddisfazione, per essere aperti all'imprevisto, per sviluppare il growth mindset (l'idea che l'intelligenza possa essere accresciuta con l'impegno e la passione per le sfide). L'informatica è più della programmazione e il pensiero computazionale non può essere identificato con essa. Il pensiero computazionale ha una forte componente legata al coding: il suo obiettivo è quello di descrivere procedimenti effettivi per la risoluzione dei problemi da parte dei computer e per questo va insegnato a programmare ma contestualizzato e calato per la fascia d'età dei bambini della scuola primaria e in un'ottica interdisciplinare. Molti concetti, molte pratiche e prospettive sono trasversali e devono essere insegnati in tutte le discipline che non necessitano obbligatoriamente di computer e linguaggi di programmazione. L'approccio concreto e pratico, l'imparare facendo (anche con il corpo) è alla base di questo lavoro trasversale, le strade per percorrerlo e svilupparlo sono molteplici. Va considerato che per la fascia d'età della scuola primaria deve essere privilegiato un approccio unplugged (senza rete) almeno per i primi due anni, per passare poi gradualmente all'uso degli strumenti non abbandonando mai la concretezza, l'esperienza e/o l'uso di oggetti tangibili /robotica educativa) che permettono di essere toccati, sui quali si può sperimentare, sbagliare e costruire.

(materiale rielaborato dall' introduzione di M. Lodi al testo "Coding e pensiero computazionale nella Scuola Primaria" M.Giordano, C.Moscetti La Spiga Edizioni)

A. Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA				
COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Imparare, utilizzando e sviluppando il pensiero computazionale, ad affrontare problemi reali scomponendo il problema in passaggi successivi e formulando soluzioni possibili per raffinamenti successivi, prove d'errori, condivisione con gli altri per la sperimentazione e revisione continua delle soluzioni. ▪ Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. ▪ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. ▪ Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. 				
ABILITÀ	VEDERE E OSSERVARE				
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA	
<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, schizzi, mappe semplici) - Ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli e strumenti di uso quotidiano. - Disegnare seguendo istruzioni. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi dati, disegni, parole/frasi proposti. - Riconoscere strumenti tecnologici di uso comune e indicare la/e funzione/i. - Utilizzare in modo corretto gli strumenti tecnologico del proprio corredo scolastico. - Intuire che la realizzazione di qualsiasi manufatto è composta da una sequenza di passaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici rilievi anche fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, semplicissime mappe; rilevazione di potenziali pericoli...). - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli, strumenti d'uso quotidiano, ricette. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di righello, carta quadrettata, ritmi, semplici riduzioni scalari e istruzioni). - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti. - Utilizzare strumenti tecnologici di uso quotidiano descrivendo le funzioni utilizzate - Intuire che la realizzazione di qualsiasi manufatto è composta da una sequenza di passaggi. - Scoprire che molti oggetti che utilizziamo nella quotidianità, funzionano perché sono "programmati". 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo strumenti geometrici a; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari). - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. - Scoprire e verbalizzare che la realizzazione di un qualsiasi manufatto o artefatto sono il risultato di una sequenza di passaggi. - Osservare e scoprire le funzioni base di computer/tablet partendo dalla propria esperienza personale e scolastica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione ricavandone informazioni utili ad esempio sui rischi e la loro prevenzione, sulla disposizione ottimale degli arredi,...). - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo strumenti geometrici, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni, ecc.). - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. - Osservare le potenzialità e le possibilità offerte dagli strumenti tecnologici per realizzare artefatti e manufatti finalizzati ad uno scopo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica e le sue possibilità di utilizzo funzionale ad uno scopo. 	

ABILITÀ	PREVEDERE E IMMAGINARE			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana. - Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. - Pianificare la fabbricazione di un manufatto (con materiali di tipo diverso, strutturato o di recupero....), individuando le azioni da compiere per realizzarlo. - Progettare e percorsi utilizzando un codice di istruzioni condiviso. - Analizzare un percorso per individuarne il codice e rappresentarlo con simboli. - Proporre possibili suddivisioni di un problema in passaggi successivi (sequenze). - Riflettere sulle possibili soluzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative con misure non convenzionali su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni di vita quotidiana. - Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari. - Progettare percorsi utilizzando un codice di istruzioni condiviso. - Analizzare un percorso per individuarne il codice e rappresentarlo con simboli. - Proporre possibili suddivisioni di un problema in passaggi successivi (sequenze). - Riflettere sulle possibili soluzioni. - Costruire manufatti seguendo delle istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure e unità convenzionali. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, partendo da situazioni concrete; ricavare dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive. - Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e immaginarne possibili accorgimenti per ottimizzare comunque il suo utilizzo o per ripararlo. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando i passaggi, gli strumenti e i materiali necessari. - Costruire un possibile programma di una gita o una visita didattica a partire da dati forniti dall'insegnante; utilizzare piante, carte geografiche e semplici carte stradali per individuare i luoghi. - Progettare percorsi utilizzando un codice di istruzioni condiviso. - Proporre possibili suddivisioni di un problema in passaggi successivi (sequenze). - Riflettere sulle possibili soluzioni. - Comprendere che il computer/tablet sono macchine ideate dall'uomo e che funzionano in quanto l'uomo ha creato un linguaggio che permette a questi strumenti di eseguire i comandi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe e realizzare collettivamente regolamenti, istruzioni, prescrizioni preventivi e correttivi. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando i passaggi, gli strumenti e i materiali necessari. - Pianificare una gita o una visita didattica usando internet per reperire notizie e informazioni, con la supervisione dell'insegnante; costruire il programma della giornata, il cronogramma e calcolare i principali costi. - Proporre possibili suddivisioni di un problema in passaggi successivi (sequenze). - Riflettere sulle possibili soluzioni. - Progettare la realizzazione di artefatti o manufatti sulla base delle potenzialità e possibilità offerte dagli strumenti tecnologici per realizzare artefatti e manufatti finalizzati ad uno scopo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico (disegni, piante, semplici mappe; rilevazione di potenziali pericoli...). - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. - Proporre possibili suddivisioni di un problema in passaggi successivi (sequenze). - Riflettere sulle possibili soluzioni. - Progettare la realizzazione di artefatti o manufatti sulla base delle potenzialità e possibilità offerte dagli strumenti tecnologici per realizzare artefatti e manufatti finalizzati ad uno scopo.

ABILITÀ	INTERVENIRE E TRASFORMARE			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. - Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione di una ricetta e della sua presentazione con supervisione e guida. - Riflettere sulla sequenza di passaggi effettuata per la realizzazione della ricetta. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico e per la propria aula. - Realizzare un manufatto verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate. - Suddividere un problema in passaggi successivi (sequenze). - Sperimentare e costruire percorsi utilizzando un codice di istruzioni condiviso. - Utilizzare piccoli robot procedendo per scoperta, programmarli, inventare e eseguire percorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. - Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione di una ricetta e della sua presentazione con supervisione e guida. - Riflettere sulla sequenza di passaggi effettuata per la realizzazione della ricetta. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico e per la propria aula. - Costruire manufatti seguendo delle istruzioni. - Scrivere le istruzioni per la realizzazione di un manufatto e condividerle per verificare la correttezza e revisionare. - Sperimentare e costruire percorsi utilizzando un codice di istruzioni condiviso. - Utilizzare piccoli robot procedendo per scoperta, programmarli, inventare e eseguire percorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi, o altri dispositivi comuni. - Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico, per la propria aula e scuola. - Realizzare un manufatto, descrivendo a parole e documentando a posteriori con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle operazioni effettuate. - Costruire manufatti seguendo delle istruzioni. - Scrivere le istruzioni per la realizzazione di un manufatto e condividerle per verificare la correttezza e revisionare. - Sperimentare e costruire percorsi utilizzando un codice di istruzioni condiviso. - Utilizzare il PC per scrivere, disegnare; condividere documenti in cloud, inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico, per la propria aula e scuola. - Costruire manufatti seguendo e documentando le istruzioni. - Verbalizzare e scrivere le istruzioni per la realizzazione di un manufatto e condividerle per verificare la correttezza e revisionare. - Sperimentare e costruire percorsi utilizzando un codice di istruzioni condiviso. - Utilizzare computer/tablet per effettuare produzioni scritte, presentazioni, ricerche, condividere documenti, costruire mappe...fare ricerche in rete finalizzate e seguendo i passaggi necessari. - Conoscere e sperimentare linguaggi di programmazione unplugged (es. Cody Roby) o in rete (es. Blockly, Scratch J., Scratch...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare manufatto o descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Verbalizzare e scrivere le istruzioni per la realizzazione di un manufatto e condividerle per verificare la correttezza e revisionare. - Scegliere e utilizzare: programma/i, app, tools, adeguati pe la realizzazione di un manufatto digitale finalizzato (studio, racconto, mappa, ricerca, bio di presentazione...). - Conoscere e sperimentare linguaggi di programmazione unplugged (es. Cody Roby) o in rete (es. Blockly, Scratch J., Scratch...)

DECLINAZIONE MICROABILITÀ DALLA CLASSE PRIMA ALLA QUINTA TECNOLOGIA

MICRO ABILITÀ	VEDERE E OSSERVARE			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> ● Osservare un ambiente conosciuto (casa, scuola), individuarne gli elementi e la possibilità di disegnare una piantina. ● Osservare un giocattolo o un oggetto di uso quotidiano individuarne gli elementi che lo compongono e descrivere come potrebbe esser stato realizzato (i passaggi: prima- dopo-dopo...infine) ● Osservare e leggere le istruzioni scritte o figurate per il montaggio di un semplice oggetto o per la realizzazione di una ricetta e ricavarne informazioni. ● Osservare e scoprire il funzionamento di tabelle a doppia entrata con coordinate cartesiane. ● Osservare e toccare materiali di tipo diverso e individuarne le caratteristiche. ● Realizzare semplici tabelle, mappe, diagrammi dati, disegni per rappresentare le osservazioni fatte. ● Osservare i materiali dell'astuccio e altri di utilizzo scolastico quotidiano (forbici, temperino, colla, impugnatura matita, pennello...). ● Intuire attraverso narrazioni condivise, dopo aver fatto esperienze pratiche, che ogni produzione è il risultato di passaggi in successione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Osservare ambienti conosciuti facendo semplici rilievi anche fotografici finalizzati alla realizzazione di: disegni, piante, semplicissime mappe; rilevazione di potenziali pericoli presenti nell'ambiente osservato. ● Osservare un oggetto di uso quotidiano individuarne gli elementi che lo compongono e descrivere gli elementi che lo costituiscono e passaggi necessari per realizzarlo. ● Leggere le istruzioni per il montaggio di un semplice oggetto o per la realizzazione di una ricetta e ricavarne informazioni. ● Osservare possibili prodotti realizzati con tabelle a doppia entrata con coordinate cartesiane. ● Osservare e toccare materiali di tipo diverso e individuarne le caratteristiche. ● Realizzare semplici tabelle, mappe, diagrammi dati, disegni per rappresentare le osservazioni fatte. ● Intuire attraverso narrazioni condivise, dopo aver fatto esperienze pratiche, che ogni produzione è il risultato di passaggi in successione. ● Scoprire che molti oggetti che utilizziamo nella quotidianità, funzionano perché sono "programmati" (intuizione del concetto di codice). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Osservare ambienti familiari ed eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente finalizzati alla realizzazione di una mappa o di un plastico; rilevazione dei rischi. ● Leggere guide e istruzioni d'uso di oggetti e ricavare informazioni utili per il montaggio e il funzionamento. ● Scoprire che i passaggi per il montaggio sono in successione. ● Realizzare disegni di oggetti con il supporto di: strumenti geometrici; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari. ● Osservare, toccare e fare esperimenti con materiali di tipo diverso e individuarne caratteristiche e/o proprietà. ● Realizzare tabelle, mappe, diagrammi dati, disegni per rappresentare le osservazioni fatte. ● Osservare oggetti di uso comune e scoprire che sono l'insieme di elementi e di collegamenti realizzati in una precisa successione. ● Scoprire che molti oggetti che utilizziamo nella quotidianità, funzionano perché sono "programmati" (intuizione del concetto di codice). ● Osservare e scoprire le funzioni base del computer/tablet facendo esperienza diretta. ● Osservare percorsi e individuarne la sequenza di passaggi necessaria per realizzarli. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Osservare ambienti familiari ed eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici o con supporto di app digitali sull'ambiente finalizzati alla realizzazione di una mappa o di un plastico; rilevazione dei rischi e di possibile prevenzione degli stessi. ● Leggere guide e istruzioni d'uso di oggetti e ricavare informazioni utili per il montaggio e il funzionamento. ● Scoprire che i passaggi per il montaggio sono in successione. ● Realizzare disegni di oggetti con il supporto di: strumenti geometrici; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni... ● Osservare, toccare e fare esperimenti con materiali di tipo diverso e individuarne caratteristiche e/o proprietà. ● Realizzare tabelle, mappe, diagrammi dati, disegni, testi per rappresentare le osservazioni fatte. ● Osservare materiali dati scoprire le possibili combinazioni ed utilizzarli per realizzare un progetto. ● Comprendere le possibilità date da computer e tablet per la realizzazione di "oggetti" finalizzati ad uno scopo. ● Osservare percorsi e individuarne la sequenza di passaggi necessaria per realizzarli. ● Vedere possibili soluzioni ad un problema dato e individuarne i passaggi. ● Osservare un prodotto realizzato e revisionarlo individuando criticità, errori e andando per miglioramenti successivi. ● Osservare progetti realizzati con un codice di programmazione visivo a blocchi e intuirne l'utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Osservare ambienti familiari ed eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici o con supporto di app digitali o altri strumenti sull'ambiente finalizzati alla realizzazione di una mappa o di un plastico; rilevazione dei rischi e di possibile prevenzione degli stessi. ● Leggere guide e istruzioni d'uso di oggetti e ricavare informazioni utili per il montaggio e il funzionamento. ● Scoprire che i passaggi per il montaggio sono in successione. ● Realizzare disegni di oggetti con il supporto di: strumenti geometrici; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni... ● Osservare, toccare e fare esperimenti con materiali di tipo diverso e individuarne caratteristiche e/o proprietà. ● Realizzare tabelle, mappe, diagrammi dati, disegni, testi per rappresentare le osservazioni fatte. ● Osservare materiali dati scoprire le possibili combinazioni ed utilizzarli per realizzare un progetto. ● Comprendere le possibilità date da computer e tablet per la realizzazione di "oggetti" finalizzati ad uno scopo. ● Osservare percorsi e individuarne la sequenza di passaggi necessaria per realizzarli. ● Vedere possibili soluzioni ad un problema dato e individuarne i passaggi. ● Osservare un prodotto realizzato e revisionarlo individuando criticità, errori e andando per miglioramenti successivi. ● Osservare progetti realizzati con un codice di programmazione visivo a blocchi e scoprirne l'utilizzo.

MICROABILITÀ	PREVEDERE E IMMAGINARE			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Progettare la rappresentazione grafica (disegno, semplice mappa) di un ambiente conosciuto (casa, scuola). • Prevedere i passaggi per la costruzione di un oggetto pianificandone i passaggi e disegnandoli. • Conoscere il funzionamento di tabelle a doppia entrata con coordinate cartesiane. • Fare disegni seguendo istruzioni. • Prevedere e scoprire l'utilizzo corretto dei materiali dell'astuccio e altri di utilizzo scolastico quotidiano (forbici, temperino, colla, impugnatura matita, pennello...). • Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana. • Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. • manufatto partendo da materiali dati per prove d'errori e in modo creativo. • Pianificare la fabbricazione di un manufatto (con materiali di tipo diverso, strutturato o di recupero...), individuando i passaggi sequenziali sotto forma di azioni da compiere. • Analizzare oggetti per scoprirne meccanismi e regole di funzionamento (es. piccoli robot) • Progettare percorsi e prevedere possibili codici di istruzioni condivisi. • Analizzare un percorso per individuarne il codice e rappresentarlo con possibili simboli/codice (frecce, colori, parole...). • Prevedere le conseguenze di azioni date (sequenze). • Riflettere sulle possibili soluzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare la rappresentazione grafica (disegno, piantina) di un ambiente conosciuto (casa, scuola). • Prevedere i passaggi per la costruzione di un oggetto pianificandone i passaggi e disegnandoli o scrivendoli. • Conoscere il funzionamento di tabelle a doppia entrata con coordinate cartesiane. • Fare disegni seguendo istruzioni. • Ideare e progettare semplici tabelle a doppia entrata e le istruzioni. • Prevedere e scoprire l'utilizzo corretto dei materiali dell'astuccio e altri di utilizzo scolastico quotidiano (forbici, temperino, colla, impugnatura matita, pennello, righello...). • Effettuare stime approssimative con misure non convenzionali su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni di vita quotidiana. • Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. • Pianificare la fabbricazione di un manufatto partendo da materiali dati per prove d'errori e in modo creativo. • Pianificare la fabbricazione di un manufatto individuando i materiali necessari e i passaggi sequenziali sotto forma di azioni da compiere (es. circuito creativo semplice, ricetta, origami...) • Analizzare oggetti per scoprirne meccanismi e regole di funzionamento (es. piccoli robot) • Progettare percorsi utilizzando un codice di istruzioni condiviso. • Analizzare un percorso per individuarne il codice e rappresentarlo con simboli. • Proporre possibili suddivisioni di un problema in passaggi successivi (sequenze) disegnate o scritte. • Prevedere le conseguenze di azioni nella costruzione possibili suddivisioni di un problema in passaggi successivi (sequenze). • Riflettere sulle possibili soluzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare la realizzazione di una piantina o un plastico di un ambiente familiare. Individuando materiali necessari e passaggi per realizzarlo. • Prevedere la difficoltà, i punti critici, nella costruzione di un oggetto leggendo le istruzioni. • Fare ipotesi sull'utilizzo di strumenti geometrici, sulla realizzazione di un disegno in una semplice scala (ingrandimento o riduzione). • Verbalizzare le sequenze e le azioni necessarie per la realizzazione un qualsiasi manufatto o artefatto. • Ipotizzare i possibili utilizzi scolastici di computer/tablet partendo dalla propria esperienza personale e scolastica. • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure e unità convenzionali. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, partendo da situazioni concrete; ricavare dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive. • Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e immaginarne possibili accorgimenti per ottimizzare comunque il suo utilizzo o per ripararlo. • Intuire il funzionamento di ingranaggi che fanno muovere un oggetto e proporre procedure e progetti per riprodurlo. • Progettare la fabbricazione di un oggetto elencando i passaggi, gli strumenti e i materiali necessari (es. circuito in parallelo, ricetta, origami, teatrini materici, giochi con luci...) • Costruire un possibile programma di una gita o una visita didattica a partire da dati forniti dall'insegnante; utilizzare piante, carte geografiche e semplici carte stradali per individuare i luoghi. • Progettare percorsi utilizzando un codice di istruzioni condiviso. • Prevedere le conseguenze di azioni nella costruzione possibili suddivisioni di un problema in passaggi successivi (sequenze). • Riflettere sulle possibili soluzioni. • Riflettere e fare ipotesi sul funzionamento di computer/tablet e acquisire consapevolezza delle potenzialità e del linguaggio che utilizzano per funzionare: sono esecutori di comandi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare la realizzazione di una piantina o un plastico di un ambiente familiare. Individuando materiali necessari e passaggi per realizzarlo. • Prevedere la difficoltà, i punti critici, nella costruzione di un oggetto leggendo le istruzioni. • Fare ipotesi sull'utilizzo di quali strumenti geometrici utilizzare, per la realizzazione di un disegno in scala, riproduzioni di simmetrie e traslazioni. • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe e realizzare collettivamente regolamenti, istruzioni, prescrizioni preventivi e correttivi. • Riconoscere i difetti di un oggetto immaginarne possibili miglioramenti: materiali e azioni necessarie. • Intuire il funzionamento di ingranaggi che fanno muovere un oggetto e proporre procedure e progetti per riprodurlo. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando i passaggi, gli strumenti e i materiali necessari. • Pianificare una gita o una visita didattica usando internet per reperire notizie e informazioni, con la supervisione dell'insegnante; costruire il programma della giornata, il cronogramma e calcolare i principali costi. • Proporre possibili suddivisioni di un problema strutturati e non in passaggi successivi (sequenze). • Prevedere le conseguenze di azioni nella soluzione di problemi o nella costruzione di manufatti (sequenze). • Riflettere sulle possibili soluzioni. • Progettare la realizzazione di artefatti o manufatti sulla base delle potenzialità e possibilità offerte dagli strumenti tecnologici per realizzare artefatti e manufatti finalizzati ad uno scopo (automata, scarabot, chain reaction...presentazioni, mappe, bacheche, poster virtuali, progetti con Scratch di storytelling, acrostici, giochi...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare la realizzazione di una piantina o un plastico di un ambiente/particolare di un libro letto/elemento riferito allo studio (es. monumento, mappa geografica...) Individuando materiali necessari e passaggi per realizzarlo. • Prevedere la difficoltà, i punti critici, nella costruzione di un oggetto leggendo le istruzioni. • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico (disegni, piante, semplici mappe; rilevazione di potenziali pericoli...). • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Riconoscere i difetti di un oggetto immaginarne possibili miglioramenti: materiali e azioni necessarie. • Progettare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni e prevedendo una successione di attività durante la gita e la stesura di un itinerario. • Proporre possibili suddivisioni di un problema in passaggi successivi (sequenze). • Prevedere le conseguenze di azioni nella soluzione di problemi o nella costruzione di manufatti (sequenze). • Riflettere sulle possibili soluzioni. • Progettare la realizzazione di artefatti o manufatti sulla base delle potenzialità e possibilità offerte dagli strumenti tecnologici per realizzare artefatti e manufatti finalizzati ad uno scopo (automata, scarabot, chain reaction...presentazioni, mappe, bacheche, poster virtuali, progetti con Scratch di storytelling, acrostici, giochi...)

MICROABILITÀ		INTERVENIRE E TRASFORMARE		
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. • Realizzare una ricetta e/o esperimento utilizzando correttamente materiali e ingredienti e seguendo una sequenza di azioni/procedimento. • Riflettere sulla sequenza di passaggi effettuata per la realizzazione della ricetta e disegnarli. • Eseguire piegature con la carta per realizzare origami o biglietti, seguendo istruzioni. • Realizzare manufatti utilizzando in modo corretto e creativo materiali e seguendo una serie di azioni per decorare il proprio materiale e la propria aula (cartelloni, lapbook, biglietti poo-up, collage, ritmi disegnati, ...) • Realizzare un manufatto (piccoli oggetti per festività o collegati a percorsi disciplinari o interdisciplinari utilizzando materiali vari e/o di recupero) verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate. • Suddividere un problema in passaggi successivi (sequenze). • Sperimentare con il corpo e costruire percorsi utilizzando un codice di istruzioni condiviso (giochi in palestra, in giardino, in spazi ampi costruendo reticoli o percorsi) • Utilizzare piccoli robot procedendo per scoperta, prove d'errori e programmarli, inventare e eseguire percorsi e sfide (BeeBot, Cubetto, Dash & Dot...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. • Realizzare una ricetta e/o esperimento utilizzando correttamente materiali e ingredienti e seguendo una sequenza di azioni/procedimento. • Riflettere sulla sequenza di passaggi effettuata per la realizzazione della ricetta e scriverla. • Eseguire piegature con la carta per realizzare origami o biglietti, seguendo istruzioni. • Realizzare manufatti utilizzando in modo corretto e creativo materiali e seguendo una serie di azioni per decorare il proprio materiale e la propria aula (cartelloni, lapbook, biglietti poo-up, collage, ritmi disegnati, ...) • Costruire manufatti seguendo delle istruzioni (piccoli oggetti per festività o collegati a percorsi disciplinari o interdisciplinari utilizzando materiali vari e/o di recupero, circuiti elettrici creativi) verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate. • Scrivere le istruzioni per la realizzazione di un manufatto. • Sperimentare con il corpo o con oggetti e sulla carta e costruire percorsi utilizzando un codice di istruzioni condiviso. • Utilizzare piccoli robot procedendo per scoperta, prove d'errori e programmarli, inventare e eseguire percorsi e sfide (BeeBot) 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi, o altri dispositivi comuni. • Realizzare ricette e/o esperimenti seguendo istruzioni scritte. • Realizzare manufatti utilizzando in modo corretto e creativo materiali e seguendo una serie di azioni per decorare il proprio materiale, la propria aula e i gli spazi comuni della scuola (cartelloni, lapbook, biglietti poo-up, oggetti decorativi per le festività cartelli per le porte con indicazioni...) • Realizzare un manufatto, descrivendo a parole e documentando a posteriori con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle operazioni effettuate. • Costruire manufatti partendo da materiali dati e assemblati in modo creativo, facendo ipotesi di utilizzo e funzionamento (circuiti elettrici creativi per rielaborare opere d'arte, costruire costellazioni, realizzare un biglietto augurale...) • Costruire manufatti seguendo delle istruzioni date e/o lette (origami, teatrini materici, esperimenti, plastici...) • Scoprire il meccanismo di funzionamento di ingranaggi che fanno muovere oggetti e progettare un manufatto per riprodurre il meccanismo (automata, cruncky machine, sound machine...) • Scrivere le istruzioni per la realizzazione di un manufatto e condividerle per verificare la correttezza e revisionare. • Sperimentare e costruire percorsi utilizzando un codice di istruzioni condiviso. • Sperimentare le caratteristiche dei materiali con il supporto di Makey Makey una scheda capace di far dialogare il computer con qualsiasi materiale e oggetto conduttivo. • Utilizzare computer/tablet per: effettuare produzioni scritte, presentazioni, ricerche, condividere documenti, gestire uno spazio Drive, utilizzare alcune app della GSuite (es. Classroom, Meet, Keep, Jamboard) web tools gratuite per costruire bacheche virtuali, poster digitali, mappe...fare ricerche in rete finalizzate e seguendo i passaggi necessari. • Sperimentare linguaggi di programmazione unplugged (es. Cody Roby) o in rete (es. Blockly, Scratch J., Scratch...) per realizzare ad es. un bio-presentazione, un acrostico del proprio nome, realizzare una storia in sequenza, costruire un gioco, rappresentare una situazione collegata ad un ambito disciplinare e non. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Realizzare ricette e/o esperimenti seguendo istruzioni scritte. • Realizzare manufatti utilizzando in modo corretto e creativo materiali e seguendo una serie di azioni per decorare il proprio materiale, la propria aula e i gli spazi comuni della scuola (cartelloni, lapbook, biglietti poo-up, oggetti decorativi per le festività cartelli per le porte con indicazioni...) • Costruire manufatti seguendo le istruzioni. • Verbalizzare e scrivere le istruzioni per la realizzazione di un manufatto e condividerle per verificare la correttezza e revisionare. • Costruire manufatti partendo da materiali dati e assemblati in modo creativo, facendo ipotesi di utilizzo e funzionamento (circuiti elettrici creativi per rielaborare opere d'arte, illustrare storie animate, realizzare un biglietto augurale...) • Costruire manufatti seguendo delle istruzioni date e/o lette (origami, teatrini materici, esperimenti, plastici...) • Scoprire il meccanismo di funzionamento di ingranaggi che fanno muovere oggetti e progettare un manufatto per riprodurre il meccanismo (automata, cruncky machine, sound machine...) • Scrivere le istruzioni per la realizzazione di un manufatto e condividerle per verificare la correttezza e revisionare. • Sperimentare e costruire percorsi utilizzando un codice di istruzioni condiviso. • Sperimentare le caratteristiche dei materiali con il supporto di Makey Makey una scheda capace di far dialogare il computer con qualsiasi materiale e oggetto conduttivo. • Utilizzare computer/tablet per: effettuare produzioni scritte, presentazioni, ricerche, condividere documenti, gestire uno spazio Drive, utilizzare alcune app della GSuite (es. Classroom, Meet, Keep, Jamboard) web tools gratuite per costruire bacheche virtuali, poster digitali, mappe...fare ricerche in rete finalizzate e seguendo i passaggi necessari. • Sperimentare linguaggi di programmazione unplugged (es. Cody Roby) o in rete (es. Blockly, Scratch J., Scratch...) per realizzare ad es. un bio-presentazione, un acrostico del proprio nome, realizzare una storia in sequenza, costruire un gioco, rappresentare una situazione collegata ad un ambito disciplinare e non. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Realizzare ricette e/o esperimenti seguendo istruzioni scritte. • Realizzare manufatti utilizzando in modo corretto e creativo materiali e seguendo una serie di azioni per decorare il proprio materiale, la propria aula e i gli spazi comuni della scuola (cartelloni, lapbook, biglietti poo-up, oggetti decorativi per le festività cartelli per le porte con indicazioni...) • Costruire manufatti seguendo le istruzioni. • Verbalizzare e scrivere le istruzioni per la realizzazione di un manufatto e condividerle per verificare la correttezza e revisionare. • Costruire manufatti partendo da materiali dati e assemblati in modo creativo, facendo ipotesi di utilizzo e funzionamento (circuiti elettrici creativi per rielaborare opere d'arte, illustrare storie animate, realizzare un biglietto augurale...) • Costruire manufatti seguendo delle istruzioni date e/o lette (origami, teatrini materici, esperimenti, plastici...) • Scoprire il meccanismo di funzionamento di ingranaggi che fanno muovere oggetti e progettare un manufatto per riprodurre il meccanismo (automata, cruncky machine, sound machine...) • Scrivere le istruzioni per la realizzazione di un manufatto e condividerle per verificare la correttezza e revisionare. • Sperimentare e costruire percorsi utilizzando un codice di istruzioni condiviso. • Sperimentare le caratteristiche dei materiali con il supporto di Makey Makey una scheda capace di far dialogare il computer con qualsiasi materiale e oggetto conduttivo. • Utilizzare computer/tablet per: effettuare produzioni scritte, presentazioni, ricerche, condividere documenti, gestire uno spazio Drive, utilizzare alcune app della GSuite (es. Classroom, Meet, Keep, Jamboard) web tools gratuite per costruire bacheche virtuali, poster digitali, mappe...fare ricerche in rete finalizzate e seguendo i passaggi necessari. • Sperimentare linguaggi di programmazione unplugged (es. Cody Roby) o in rete (es. Blockly, Scratch J., Scratch...) per realizzare ad es. un bio-presentazione, un acrostico del proprio nome, realizzare una storia in sequenza, costruire un gioco, rappresentare una situazione collegata ad un ambito disciplinare e non.

B. Conoscenze finali

CONOSCENZE FINE SCUOLA PRIMARIA

Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.

Modalità di manipolazione dei materiali più comuni.

Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo.

Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali.

Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza.

Terminologia specifica.

Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.

Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.

Procedure e sequenze.

Manufatti tecnologici con meccanismi: progettazione e realizzazione (tinkering)

Elementi intuitivi di fisica.

Robotica educativa

Utilizzo del pc/tablet e applicazioni per scopi finalizzati.

Costruzione di semplici codici unplugged e in rete con programmi a blocchi visivi.

C. Livelli di padronanza

1	2	3
<p>Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.</p> <p>Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali.</p> <p>Utilizza strumenti di uso scolastico quotidiano in modo corretto con una buona manualità fine.</p> <p>Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC, LIM, smartphone... e sa indicarne la funzione.</p> <p>Realizza semplici manufatti seguendo delle istruzioni.</p> <p>Esegue percorsi seguendo istruzioni.</p>	<p>Esegue semplici misurazioni (con unità di misura convenzionali e non) rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune).</p> <p>Utilizzo alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari.</p> <p>Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione; smonta e rimonta giocattoli.</p> <p>Realizza manufatti seguendo delle istruzioni.</p> <p>Conosce le proprietà di alcuni materiali di uso comune e li utilizza per realizzare progetti.</p> <p>Esegue percorsi seguendo istruzioni. Crea percorsi e istruzioni.</p> <p>Utilizza il computer per scrivere documenti e fare ricerche di immagini.</p>	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno o strumenti multimediali.</p> <p>Conosce i primi rudimenti di programmazione.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

con riferimento alle Competenze chiave europee revisione 2018, alle Indicazioni Nazionali 2012, Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari
declinato dalla prima alla quinta

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **INGLESE**

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

I traguardi sono riconducibili al livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimenti per le Linee del Consiglio d'Europa

- L'alunno 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.

L'apprendimento della lingua inglese, oltre alla lingua materna e di scolarizzazione, permette all'alunno di sviluppare una competenza plurilingue, pluriculturale e di acquisire i primi strumenti utili ad esercitare la cittadinanza attiva nel contesto in cui vive oltre i confini del territorio nazionale.

Accostandosi a più lingue, l'alunno impara a riconoscere che esistono differenti sistemi linguistici e culturali e diviene man mano consapevole della varietà di mezzi che ogni lingua offre per pensare, esprimersi e comunicare.

Le proposte per la classe prima hanno, come elementi centrali dal punto di vista metodologico, il prevalere della dimensione orale e l'uso di un approccio ludico e corporeo alla lingua. In questo modo si costruisce un piccolo repertorio di strutture e lessico che permette all'alunno di produrre comunicazioni semplici ma significative. Ciò, non esclude la visualizzazione della forma che assume la parola scritta. Questo contatto con la scrittura sarà tuttavia successivo alla memorizzazione della parola o della frase nella sua forma orale, in abbinamento con l'immagine.

A. Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE			
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio: informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, vita quotidiana sport, ambienti...), partendo da interazioni comunicative, dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi, dall'ascolto di dialoghi... ▪ Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali. ▪ Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. 			
ABILITÀ	ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE) LISTENING			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
-Comprendere vocaboli e brevi frasi di uso quotidiano, già noti, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.	-Comprendere vocaboli, brevi e semplici istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente.	-Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia e altri argomenti di vita quotidiana.	-Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti, con l'aiuto di domande dell'insegnante. -Comprendere il senso generale di brevi testi multimediali identificando parole chiave, con l'aiuto di domande.	-Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. -Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale. -Rilevare diversità culturali in relazione ad abitudini di vita, tradizioni, festività...

ABILITÀ	PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE) SPEAKING			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
-Riprodurre parole e semplici frasi, riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. -Interagire con un compagno per presentarsi e/o compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	-Produrre semplici frasi riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note e quotidiane, utilizzando vocaboli noti. -Interagire con i compagni utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	-Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. -Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	-Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi di un lessico conosciuto e familiare. -Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. -Interagire in semplici scambi dialogici, utilizzando espressioni e frasi note adatte alla situazione, aiutandosi con mimica e gesti, se necessario con supporti visivi.	-Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate. -Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. -Interagire in semplici scambi dialogici con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.

ABILITÀ	LETTURA (COMPrensIONE SCRITTA) READING			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
-Comprendere vocaboli e brevi messaggi, accompagnati da supporti visivi o sonori.	- Comprendere parole e brevi messaggi, accompagnati da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.	-Comprendere parole e semplici frasi e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.	-Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.	-Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. -Rilevare diversità culturali in relazione ad abitudini di vita, tradizioni, festività...

ABILITÀ	SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA) WRITING			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
-Copiare parole conosciute, di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo, accompagnate da disegni/immagini.	-Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo, utilizzando vocaboli già noti.	-Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano, attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.	-Scrivere semplici e brevi messaggi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie... seguendo un modello dato.	-Scrivere messaggi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie... seguendo un modello dato.

ABILITÀ	RIFLESSIONE SULLA LINGUA - GRAMMAR			
FINE CLASSE PRIMA	FINE CLASSE SECONDA	FINE CLASSE TERZA	FINE CLASSE QUARTA	FINE SCUOLA PRIMARIA
			<ul style="list-style-type: none"> -Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. -Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. -Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. -Riconoscere e utilizzare forme grammaticali semplici, anche a livello implicito. 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. -Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. -Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. Riconoscere e utilizzare forme grammaticali semplici, anche a livello implicito. -Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.

DECLINAZIONE MICROABILITÀ DALLA CLASSE PRIMA ALLA QUINTA

MICROABILITÀ				
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> • Salutarsi tra pari • Salutare nei vari momenti della giornata • Presentarsi e presentare • Chiedere e dire il colore di oggetti • Numerare da 1 a 12 • Identificare oggetti • Rispondere alle domande poste • Identificare elementi • Fare gli auguri • Comprendere lessico scolastico quotidiano (classroom language), eseguire azioni, comandi e istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Salutarsi tra pari • Salutare nei vari momenti della giornata • Presentarsi e presentare • Chiedere e dire il colore di oggetti • Numerare da 1 a 12 • Identificare oggetti (affermativo e interrogativo) • Rispondere alle domande poste • Ringraziare • Identificare elementi (affermativo e interrogativo) • Fare gli auguri • Comprendere lessico scolastico quotidiano (classroom language), eseguire azioni, comandi e istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere le proprie preferenze • Informarsi sulle preferenze altrui. • Numerare da 1 a 20 • Eseguire somme e sottrazioni • Dire e chiedere i giorni della settimana • Dire i mesi dell'anno • Dire il tempo atmosferico • Informarsi sulle preferenze ed esprimere preferenze • Identificare elementi (affermativo e interrogativo) • Rispondere alle domande poste • Fornire e chiedere informazioni sul come si sta, sull'età, sul tempo, da dove si proviene • Dire cosa c'è o cosa ci sono in un determinato contesto • Produrre semplici frasi descrittive. • Comprendere lessico scolastico quotidiano (classroom language), eseguire azioni, comandi e istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare lo spelling • Identificare elementi (affermativo e interrogativo) • Rispondere alle domande poste • Fornire e chiedere informazioni sul possesso • Esprimere preferenze • Produrre semplici descrizioni • Identificare elementi (affermativo e interrogativo) • Localizzare oggetti e arredi nello spazio utilizzando le preposizioni • Numerare da 1 a 100 • Chiedere il numero di oggetti persone e animali • Quantificare oggetti persone e animali • Chiedere il costo • Dire che cosa si è in grado di fare • Informarsi sulle abilità altrui • Dire e chiedere l'ora • Comprendere lessico scolastico quotidiano e utilizzarlo (classroom language), eseguire azioni, comandi e istruzioni. • Dire/leggere date (mesi e numeri ordinali) 	<ul style="list-style-type: none"> • Fornire e chiedere informazioni sulle condizioni atmosferiche. • Dire l'ora. • Identificare i componenti della famiglia (e amici) • Fornire e chiedere informazioni sulle relazioni di parentela. • Informarsi sulle preferenze. • Informarsi sulle abilità. • Descrivere una persona. • Descrivere la propria casa indicandone le stanze e gli oggetti. • Localizzare oggetti, persone, animali in relazione agli spazi della casa. • Parlare delle azioni di routine • Informarsi su azioni abituali • Descrivere la propria giornata • Descrivere la giornata di un'altra persona. • Dire il proprio paese di provenienza • Chiedere il paese di provenienza altrui. • Chiedere informazioni sul paese di provenienza altrui. • Descrivere il proprio paese. • Chiedere e dare informazioni sulle direzioni. • Conoscere monete e banconote inglese. • Chiedere e dare informazioni sul costo. • Conoscere il lessico relativo all'abbigliamento. • Descrivere il vestiario altrui. • Comprendere lessico scolastico quotidiano e utilizzarlo (classroom language), eseguire azioni, comandi e istruzioni. • Conoscere gli Stati dell'U. K. • Conoscere altri Paesi anglofoni e le loro tradizioni legate a festività, vita quotidiana

MICROABILITÀ	STRUTTURE			
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> - Hello - Good-bye, Bye-Bye - Good morning - I'm ...My name's... - What's your name? - What color is it? - It's... - What number is it? - It's.... - It's a/an.... - Is it a /an...? - Yes, (it is). - No, (it isn't). - Merry Christmas - Happy birthday - Stand up - Sit down - Be quiet - Open / close - Clap your hands - Listen to - Pay attention - Draw - Come here - Point to - Turn around - Touch ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Hello - Good-bye, - Good morning, - Good afternoon, - Good evening, - Good night. - I'm ...My name's... - What's your name? - What color is it? - It's... - What number is it? - It's.... - What's a/an...? - Yes, it is. - No, it isn't. - I wish you... - Merry Christmas - Happy birthday - Stand up - Sit down - Be quiet - Open / close - Clap your hands - Listen to - Pay attention - Draw - Come here - Point to - Turn around - Touch ... 	<ul style="list-style-type: none"> - I like/ I don't like - What's your favourite colour? - My favourite color is... - What number is it? It's.... - What day is it today? It's... - January...December - What's your favorite month? - My favourite month is... - It's sunny, windy, cloudy, raining... - How are you? - How old are you? - Where are you from? I'm from... - It's a / an - Yes, it is...No, it isn't - This is a/an/the - I've got... I haven't got... - Have you got...? - I like ... I don't like... - I've got. - There is/there are - Actions... 	<ul style="list-style-type: none"> - How do you spell...? - It's a / an.... - Is it a / an...? - Yes, it is. No, it isn't. - I've got... I haven't got... - Have you got...? - I like...I don't like... - It's a / an - Is it a / an...? - Are you...? I'm... - Yes I'm/No I'm not. - Is he/she...? He/she is... - Yes he/she is.../No he/she isn't - Yes, it is. No, it isn't - Where is ...? - It's in, on, under, in front, of, behind... - (one – a hundred) - How many...are there? - There is / there are - How much is it? - I can...I can't.... - Can you...? - Yes, I can, No, I can't - What can you do? - It's...o'clock It's half past - What's the time? - Festivity, traditions, history... - What's the weather like? - What day is it today? 	<ul style="list-style-type: none"> - It's sunny, windy, cloudy, raining.... - What's the weather like? - It's....past... - It's....to.... - Who's he / she? - He's / she's my.... - I've no - Have you got...? - Does he / she like...? - Can he / she...? - There is...There are... - Where is...? - It's next to...between.... - I get up ...I go to bed... - Do you...? Does he /she...? - I get up at... - He / she gets up.... - I'm from...I live in.... - Where are you from? - Where do you live? - Excuse me, where's the...please? - Go straight ahead / turn left – right. - Penny, pence pound - How much is it? - It's.....Here you are. - What are you wearing? - I'm wearing ...He / she is wearing... - Festivity, traditions, history... - England, Scotland. Wales, N. Ireland.

B. Conoscenze finali

CONOSCENZE FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE FINE SCUOLA PRIMARIA
Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune Strutture di comunicazione semplici e quotidiane	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Uso del dizionario bilingue Regole grammaticali fondamentali Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune Comprensione di semplici testi letti supportati e non da immagini Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti, lettere informali Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze ...)

C. Livelli di padronanza

1	2	3 A1 QCRE
<p>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.</p> <p>Traduce semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti (es. The sun is yellow; I have a dog, ecc.).</p> <p>Recita poesie e canzoncine imparate a memoria.</p> <p>Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce.</p> <p>Copia parole e frasi relative a contesti di esperienza.</p> <p>Scrive le parole note</p>	<p>Comprende frasi elementari e brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti.</p> <p>Sa esprimersi producendo parole-frase o frasi brevissime, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti.</p> <p>Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce.</p> <p>Sa nominare oggetti, parti del corpo, colori, ecc. utilizzando i termini noti.</p> <p>Scrive parole e frasi note</p>	<p>Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</p> <p>Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</p> <p>Interagisce nel gioco, comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.</p> <p>Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.</p> <p>Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p>

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE

con riferimento alle Competenze chiave europee revisione 2018, alle Indicazioni Nazionali 2012, Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari
declinato dalla prima alla quinta

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **MUSICA** DISCIPLINE CONCORRENTI: **tutte**

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

La consapevolezza ed espressione culturale è la competenza che più contribuisce a costruire l'identità sociale e culturale, attraverso la capacità di fruire dei linguaggi espressivi e dei beni culturali e di esprimersi attraverso linguaggi e canali diversi. La storia vi concorre in modo fondamentale come le arti e la musica permettendo di fruire e agire modi espressivi diversi, ma anche per riconoscerli come beni culturali che fanno parte del nostro retaggio, da conoscere, tutelare e salvaguardare.

- 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.
- 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.

A. Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE	
COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica) 	
ABILITÀ FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		ABILITÀ FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> – Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. – Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali. – Esprimere apprezzamenti estetici su brani musicali di vario genere e stile. – Riconoscere alcuni elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. – Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. – Riconoscere usi, funzioni e contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer), con particolare riguardo alla pubblicità e al commento musicale in prodotti filmici. 		<ul style="list-style-type: none"> – Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. – Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. – Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. – Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. – Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. – Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).

DECLINAZIONE MICROABILITÀ FINE CLASSE TERZA E FINE SCUOLA PRIMARIA

MICROABILITÀ FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	MICROABILITÀ FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e classificare suoni: <ul style="list-style-type: none"> - del proprio corpo; - nei diversi ambienti: scuola, casa, strada, parco ...; - di fenomeni atmosferici, versi di animali ● Riconoscere la collocazione nello spazio dei suoni (vicino/ lontano, fisso / in movimento). ● Riconoscere la fonte sonora. ● Riconoscere discriminare suoni secondo la durata (lunga/breve), l'intensità (piano/forte) e l'altezza (grave/acuto). ● Date situazioni sonore contrastanti, essere capaci di discriminare momenti sonori da momenti di silenzio. ● Simbolizzare i suoni con segni, disegni, onomatopee. ● Individuare i ritmi nelle parole (rime, filastrocche, cantilene, conte, poesie). ● Riprodurre eventi sonori presenti nell'ambiente con l'uso del corpo e della voce. ● Recitare conte, filastrocche cantilene, anche ritmandole con le mani o con strumenti di uso quotidiano. ● Partecipare a semplici canti. ● Riprodurre semplici sequenze sonore con l'utilizzo di strumenti di uso quotidiano (pentole, sedie, bicchieri, battendo, strofinando, soffiando, scuotendo ...). ● Utilizzare i suoni del corpo e dell'ambiente per accompagnare movimenti, giochi, drammatizzazioni. ● Riprodurre sequenze sonore con l'utilizzo di strumenti a percussione (tamburi, legni, tamburelli, triangoli...). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare le diverse funzioni dell'apparato fonatorio (espressione verbale, canto). ● Riconoscere e riprodurre con il corpo il movimento di un brano musicale (lento/veloce). ● Classificare il suono in base a: <ul style="list-style-type: none"> - fonte; - durata; - intensità; - altezza; - pausa e silenzio; - andamento (lento/veloce). ● Simbolizzare la durata, l'intensità, l'altezza di un suono utilizzando segni convenzionali stabiliti dal gruppo. ● Riconoscere il suono prodotto da alcuni strumenti musicali. ● Riconoscere e classificare i suoni prodotti da: sfregamento, percussioni, vibrazione. ● Riconoscere e la struttura fondamentale di semplici composizioni musicali (tipologia degli strumenti, solo/accompagnato). ● Riconoscere e riprodurre in un evento sonoro i ritmi binari e ternari utilizzando gesti e suoni. ● Ascoltare e analizzare musiche di epoche e culture diverse. ● Cantare in gruppo rispettando la voce degli altri, l'andamento e l'intensità del brano. ● Cantare in gruppo all'unisono o a canone. ● Eseguire sequenze sonore con l'uso della voce, corpo, semplici strumenti musicali anche per rappresentare situazioni o narrazioni.

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).
- 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.

A. Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE	
COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica) 	
ABILITÀ FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		ABILITÀ FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA
<p>Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elaborare creativamente produzioni personali e collettive per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; – Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. – Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici. – Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. <p>Osservare e leggere le immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> – Guardare, osservare e descrivere un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. – Riconoscere in un testo iconico-visivo alcuni elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio). – Individuare nel linguaggio del fumetto le tipologie di codice, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e ipotizzarne la funzione e il significato. – Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. – Riconoscere nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. 		<p>Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; – Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. – Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. – Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. <p>Osservare e leggere le immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> – Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. – Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. – Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. – Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. – Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.

DECLINAZIONE MICROABILITÀ FINE CLASSE TERZA E FINE SCUOLA PRIMARIA ARTE E IMMAGINE

MICROABILITÀ FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	MICROABILITÀ FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare tutto lo spazio del foglio. • Individuare il contorno come elemento base della forma (le forme). • Costruire composizioni utilizzando forme geometriche • Riconoscere ed utilizzare materiali e tecniche diversi • Riconoscere ed utilizzare colori primari e secondari. • Realizzare ritmi di figure, colori, forme • Rappresentare con il disegno o foto fiabe, racconti, esperienze. • Rappresentare un'esperienza, un'emozione o documentare un fatto con un'immagine o una sequenza di immagine grafiche, e fotografiche. • Utilizzare le differenze di colore, lo sfondo, l'inquadratura per rendere sensazioni o idee. • Osservare e descrivere disegni, fumetti, fotografie.... • Individuare i personaggi e il tema di un'immagine. • Individuare le possibili relazioni in sequenze di immagini (prima/dopo) • Distinguere alcune fondamentali modalità di inquadratura e di angolazione (vicino/lontano, dal basso/all'alto, frontale, laterale). • Individuare l'idea centrale di un messaggio visivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli strumenti e le tecniche conosciute per esprimere emozioni e sensazioni. • Sperimentare alcune regole della grammatica del colore: mescolanze e combinazioni di colori, abbinamenti e contrasti. • Manipolare materiali malleabili (carta pesta, filo di rame, creta...) per costruire plastici, burattini • Sperimentare tecniche diverse per l'uso del colore. • Utilizzare tecniche multidisciplinari per produrre messaggi individuali e collettivi. • Eseguire decorazioni su materiali diversi. • Realizzare messaggi visivi attraverso l'ideazione, la traduzione del testo in disegni, foto, diapositive, l'elaborazione dei testi da abbinare alle immagini e la sonorizzazione. • Utilizzare l'opera d'arte come stimolo alla produzione di immagini. • Classificare le immagini in base al tema. • Distinguere la figura dallo sfondo e analizzare i ruoli delle due componenti in: fumetti, disegni, fotografie, animazioni... • Individuare l'idea centrale di un messaggio pubblicitario. • Analizzare l'uso della figura – sfondo, dall'inquadratura dal colore, dal testo nei fumetti. • Identificare personaggi e azioni di un racconto audiovisivo. • Individuare la trama di un racconto audiovisivo. • Identificare le scene essenziali del racconto per individuare l'idea centrale. • Classificare le produzioni audiovisive tra documenti del reale. • Individuare i beni culturali e riconoscerli nell'ambiente. • Documentare con fotografie e/o disegni beni culturali. • Identificare le funzioni del testo audiovisivo (commuovere, divertire, persuadere, informare ...) • Riconoscere alcune regole della percezione visiva: campi, piani, punti di vista, prospettiva).

B. Conoscenze finali

CONOSCENZE FINE SCUOLA PRIMARIA MUSICA E ARTE
<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi.</p> <p>Principali forme di espressione artistica.</p> <p>Generi e tipologie testuali della letteratura, dell'arte, della cinematografia.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva</p>

c. Livelli di padronanza

1	2	3
<p>MUSICA 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.</p> <p>ARTE 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</p>	<p>MUSICA 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.</p> <p>ARTE Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti; segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali. Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse (plastica, pittorica, multimediale, musicale), se guidato, mantenendo l'attinenza con il tema proposto.</p>	<p>MUSICA 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. 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.</p> <p>ARTE Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). 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.</p>

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - ESPRESSIONE CORPOREA

con riferimento alle Competenze chiave europee revisione 2018, alle Indicazioni Nazionali 2012, Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari
declinato dalla prima alla quinta

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **MOTORIA** DISCIPLINE CONCORRENTI: **tutte** DISCIPLINE E INSEGNAMENTI CONCORRENTI: **Scienze, Arte, Musica, Cittadinanza e Costituzione**

La consapevolezza ed espressione culturale è la competenza che più contribuisce a costruire l'identità sociale e culturale, attraverso la capacità di fruire dei linguaggi espressivi e dei beni culturali e di esprimersi attraverso linguaggi e canali diversi. La storia vi concorre in modo fondamentale così come le arti e la musica permettendo di fruire e agire modi espressivi diversi, ma anche per riconoscerli come beni culturali che fanno parte del nostro retaggio, da conoscere, tutelare e salvaguardare.

L'educazione fisica, che pure concorre alle competenze scientifiche, sociali e civiche, apporta alla costruzione di questa competenza la capacità di utilizzare il linguaggio del corpo e tutte le sue capacità espressive. Per maggiore praticità, la competenza è stata disaggregata nelle sue principali componenti: identità storica; patrimonio ed espressione artistica e musicale; espressione corporea. Il movimento è canale privilegiato di apprendimento per il bambino, fare esperienza con il corpo facilita qualsiasi apprendimento anche astratto. Si auspica quindi che al movimento non venga riservata solo l'ora di attività motoria, ma si creino contesti e opportunità di movimento e di imparare facendo in tutte le discipline.

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- 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 *giocosport* 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 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.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

A. Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - ESPRESSIONE CORPOREA	
COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse ▪ Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune ▪ Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo ▪ Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita 	
FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA
<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> – Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare...). – 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. <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> – Utilizzare modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza. – Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> – Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>giocosport</i>. – Saper utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. – Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. – Nella competizione, rispettare le regole, manifestando senso di responsabilità. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> – Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. – Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico, attraverso osservazioni sulla propria esperienza guidate dall'insegnante (es. muoversi dopo un pasto abbondante). Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico, attraverso l'osservazione su di sé in palestra, guidata dall'insegnante. 		<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> – Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ...). – 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. <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> – Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. – Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> – Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>giocosport</i>. – Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. – Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. – Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> – Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. – Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.

DECLINAZIONE MICROABILITÀ FINE CLASSE TERZA E FINE SCUOLA PRIMARIA MOTORIA

MICROABILITÀ FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	MICROABILITÀ FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le diverse posture e movimenti possibili del corpo e dei suoi segmenti • Consolidare e affinare gli schemi motori statici • Consolidare ed affinare gli schemi motori dinamici • Eseguire capriole. • Consolidare la lateralità in situazioni statiche e dinamiche rispetto a sé e agli altri • Coordinare di combinazioni di schemi motori dinamici e posturali <p>Esempi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Movimenti del corpo e degli arti; andature; mimica; coordinazione di movimenti di vari segmenti; esercizi di equilibrio statico e dinamico. - Flettere, estendere, spingere, inclinare, ruotare, piegare, circondurre, slanciare, elevare. - Camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi. - Eseguire correttamente capriole in avanti e all'indietro - Correre su una linea, alternando gli appoggi dx e sx, dentro spazi regolari, tra due linee. - Saltare a piedi uniti, con un piede, in alto, in basso, saltare nel cerchio, a dx, a sx, in avanti, indietro, ... - Correre a passi corti, alzando le ginocchia, calciando dietro, corsa balzata, ... - Esercizi a coppie da eseguire a specchio, con o senza attrezzi. <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare ai giochi riconoscendo le regole e il bisogno di rispettarle • Collaborare nei giochi per una finalità comune • Partecipare ai giochi a squadre accettando vittorie e sconfitte • Risolvere in forma creativa le situazioni che via via si presentano • Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in giochi di drammatizzazione • Interpretare con il corpo semplici ritmi musicali • Rispettare le regole per prevenire infortuni 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinare i movimenti del corpo in relazione all'uso di attrezzi • Controllare il ritmo respiratorio durante e dopo l'esercizio • Riconoscere ed utilizzare i diversi gradi di tensione e rilassamento per eseguire esercizi • Coordinare i movimenti del corpo e le facoltà sensoriali per eseguire lanci, esercizi di destrezza e precisione, ecc. • Consolidare ed affinare gli schemi motori statici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi • Consolidare ed affinare gli schemi motori dinamici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi • Coordinare due schemi motori di base (camminare palleggiando, ecc.) • Eseguire correttamente capriole in avanti e all'indietro <p>Esempi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Superare correndo (saltellando, camminando all'indietro) alcuni ostacoli ad altezze diverse. - Correre (più o meno velocemente) sugli over. - Rotolare in avanti con una capovolta, ... - Saltellare (a piedi uniti, con un piede, a balzi) sui cerchi. - Slalom veloce tra clavette - Traslocare su un asse di equilibrio. - Seguire uno stimolo sonoro a occhi chiusi. - Cadere all'indietro sul tappeto. - Movimenti combinati: effettuare sui lati del campo andature diverse (galoppo laterale sul lato lungo, corsa lenta su un lato corto, corsa veloce sull'altro lato lungo, deambulazione normale sull'altro lato corto) <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare ai giochi conoscendo le regole e rispettandole • Prendere coscienza dell'utilità e dell'importanza delle regole • Partecipare attivamente e responsabilmente al gioco per la finalità comune, per l'efficacia del gioco, per il coinvolgimento di tutti • Partecipare ai giochi a squadre accettando vittorie e sconfitte • Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in giochi di drammatizzazione • Interpretare con il corpo semplici ritmi musicali • Rispettare le regole per prevenire ed evitare infortuni • Seguire autonomamente le regole dell'igiene personale

B. Conoscenze finali

CONOSCENZE FINE SCUOLA PRIMARIA

Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia
 Regole fondamentali di alcune discipline sportive
 Coordinazione motoria e equilibrio
 Fair play e rispetto delle regole

C. Livelli di padronanza

1	2	3
<p>Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo nella sua globalità (dimensioni, forma, posizione, peso...).</p> <p>Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e gli altri.</p> <p>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).</p> <p>Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione) nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento.</p> <p>Conosce l'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso.</p> <p>Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, quadrupedia, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare, arrampicarsi, dondolarsi.</p> <p>Esegue semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare ...).</p> <p>Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni.</p> <p>Rispetta le regole dei giochi.</p> <p>Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni.</p>	<p>Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo.</p> <p>Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante.</p> <p>Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni più grandi; accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità.</p> <p>Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle drammatizzazioni.</p> <p>Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia; segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti.</p>	<p>L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.</p> <p>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.</p> <p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gocosport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p> <p>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p> <p>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p> <p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.</p> <p>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria