

SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE	Comunicazione nella madre lingua	
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Con l'aiuto dell'insegnante, sperimenta prime forme di autonomia nell'esercizio della relazione comunicativa, l'espressione di sé e dei propri saperi.</p> <p>Compie i primi passi verso l'acquisizione di competenze linguistiche essenziali per l'accesso alle informazioni (ascoltare, leggere, comprendere), l'esplorazione del proprio ambiente, il cominciare a ragionare sulle cose in qualsiasi esperienza di vita quotidiana.</p> <p>Procede nella sua prima alfabetizzazione culturale utilizzando gli strumenti linguistici che comincia a conoscere, compresi quelli digitali.</p> <p>Comincia ad essere consapevole del proprio progredire nelle acquisizioni linguistiche, avverte un senso di maggior sicurezza e autostima riconoscendo il proprio successo scolastico.</p> <p>Impara un modo rispettoso per esprimere le proprie idee e opinioni, per capire e farsi capire, è curioso e disponibile anche al confronto fra culture diverse; comincia a sperimentare strategie per l'esercizio della cittadinanza attiva nelle proprie esperienze nell'ambiente scolastico.</p>	<p>Ascolto e parlato Mantiene l'attenzione sull'interlocutore in brevi scambi comunicativi con il gruppo classe ed interviene con un suo semplice contributo spontaneo o su richiesta dell'insegnante.</p>	<p>Le principali regole del dialogo: saper iniziare e concludere il discorso; saper attendere la risposta alla domanda posta. Le principali regole della conversazione: saper alzare la mano per richiedere la parola e attendere il proprio turno senza interferire con l'intervento degli altri.</p>
	<p>Coglie l'argomento dei discorsi affrontati in classe.</p>	<p>L'oggetto delle esperienze svolte in classe o in famiglia. I fenomeni stagionali. Le caratteristiche e gli elementi dell'ambiente noto. Le più familiari ricorrenze. Espressioni e racconti di compagni di differente cultura.</p>
	<p>Ascolta brevi testi narrativi, con o senza immagini, mostrando di saperne cogliere il senso globale e li rievoca nei contenuti essenziali.</p>	<p>Brevi episodi del racconto filo conduttore del libro-metodo per l'apprendimento della letto-scrittura. Brevi storie fantastiche o reali lette dall'insegnante o ascoltate (CD – DVD – brevi filmati digitali), con l'aiuto delle immagini.</p>
	<p>Esegue semplici istruzioni e semplici consegne di routine, in collaborazione con i compagni.</p>	<p>Istruzioni per realizzare un semplice manufatto o un'attività. Semplici giochi con regole. Istruzioni per svolgere un semplice incarico.</p>
	<p>Comunica ciò che pensa, desidera, conosce ... attraverso un semplice discorso, sufficientemente articolato. Racconta esperienze rispettando la successione temporale.</p>	<p>Conosce e usa, in un semplice discorso, alcuni connettivi (<i>perché, allora, ...</i>) e le parole <i>prima, dopo, infine</i>; rievoca uno o più passaggi di una storia nota, anche leggendone le immagini.</p>
	<p>Letture Compie i primi progressi nella lettura strumentale (di decifrazione). Confronta parole in una frase (lettura globale), le isola, scopre che alcune iniziano con lo stesso segno e suono di altre che conosce (il proprio nome, quello dei compagni). Legge semplici parole. Legge semplici frasi, anche con l'aiuto di illustrazioni.</p>	<p>Corrispondenza fonema e grafema in parole, vocali e consonanti. Parole bisillabe semplici. Parole più complesse: con più sillabe semplici, con gruppi consonantici, con digrammi. Giochi didattici linguistici in formato digitale. Gli spazi tra le parole di una frase e la loro funzione. Il punto fermo.</p>
	<p>Dato un titolo e osservando le immagini, fa una semplice ipotesi sul contenuto di un breve testo che si intende leggere. Ricava il significato di parole non note in base al testo e alle immagini.</p>	<p>Il titolo e le immagini. Il contesto del discorso. Alcune delle diverse forme espressive dei linguaggi non verbali che integrano e veicolano le conoscenze.</p>
	<p>Legge brevi e semplici testi narrativi e ne coglie le informazioni principali, con l'aiuto di domande.</p>	<p>Il protagonista e le sue azioni.</p>
	<p>Legge testi di tipo diverso per scopi pratici e per svago.</p>	<p>Vari tipi di etichette di prodotti, le scritte della pubblicità, sui giocattoli, sui biglietti d'auguri, ...</p>

	<p>Legge filastrocche e semplici poesie, ne coglie il senso e le memorizza.</p>	<p>L'argomento principale, alcuni semplici contenuti espressi con linguaggio poetico. Recitazione di semplici poesie e filastrocche, anche con l'aiuto della gestualità.</p>
	<p>Scrittura Affina e utilizza le capacità manuali e percettive necessarie per l'apprendimento della scrittura.</p>	<p>Potenziamento delle competenze nelle attività di pregrafismo: riproduzione di segni grafici, ritmi e tracciati. Organizzazione grafica della pagina. Trascrizione globale di frasi, parole.</p>
	<p>Conosce progressivamente lettere e sillabe. Copia, completa, riordina sillabe per comporre semplici parole.</p>	<p>Lo stampato maiuscolo. Corrispondenza grafema/fonema; immagini di riferimento. Sillabe semplici e via via più complesse. Completamento di parole con una o più lettere/sillabe note mancanti. Composizione autonoma di parole nuove, osservando immagini, utilizzando lettere e sillabe note, interagendo con il contenuto di applicazioni digitali. Approccio concreto alla divisione sillabica (semplici schemi grafici con caselle, battito delle mani, ...).</p>
	<p>In progressione graduale, scrive sotto dettatura semplici sillabe, parole, frasi, riconoscendo alcune particolarità ortografiche.</p>	<p>Corrispondenza grafema/fonema; immagini di riferimento. Riconoscimento della corrispondenza non assoluta fra suoni e lettere (suoni dolci e duri di C e G); rapporto fra un suono e una o più lettere (doppie, digrammi, cu/qu/cqu); suoni affini e relativi grafemi.</p>
	<p>Da una situazione/stimolo ricava una semplice frase di senso compiuto.</p>	<p>Le parole all'interno della frase e la loro separazione espressa in pause della voce che legge e in distanze visive (spazi vuoti) nello scritto. Alcuni significati delle parole (nomi e azioni). Parole da riordinare per ottenere una frase di senso logico; viceversa: frasi senza senso. Scrittura di una semplice frase di senso compiuto come completamento di un proprio disegno legato ad un vissuto, a un racconto ascoltato o a un'esperienza collettiva. Scrittura di una breve frase come risposta a una domanda su un personaggio, o un ambiente, o un'azione presente in un racconto, per dare senso compiuto al contenuto di un proprio semplice pensiero.</p>
	<p>Comunica con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve e semplice testo.</p>	<p>Situazione-stimolo/esperienza, da cui ricavare un breve e semplice testo (due o tre frasi). Didascalie relative ad immagini in una semplice e breve storia, anche in formato digitale. Frase da riordinare in successione logica. Intuizione del valore semantico dei più semplici segni di punteggiatura.</p>
	<p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo Potenzia le sue capacità fonologiche. Impara a utilizzare nuove parole. Chiede il significato di parole sconosciute. Formula ipotesi sul significato di parole nuove. Scopre il significato degli opposti.</p>	<p>Pronuncia di parole, fonemi, digrammi. Parole nuove dei racconti e delle esperienze svolte insieme, da ricordare e da utilizzare in nuovi semplici contesti. Giochi con i significati delle parole.</p>
	<p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua Scrive in modo sempre più autonomo fonemi e digrammi. Segmenta le parole in sillabe, riordina parole frammentate.</p>	<p>Suoni e segni delle lettere. La sillaba. Le più semplici convenzioni ortografiche.</p>
	<p>Si esprime con semplici frasi aventi parole concordanti nel genere e nel numero.</p>	<p>Le forme più semplici del genere e del numero grammaticale.</p>

	Utilizza semplici indicatori temporali. Formula domande e risposte in modo comprensibile.	Indicatori (<i>prima, dopo, poi, alla fine ...</i>). Prima conoscenza intuitiva della struttura della frase semplice, legata al vissuto. Riordino di parole per formare frasi.
--	--	--

COMPETENZA CHIAVE	Comunicazione nella lingua straniera	
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	È in grado di sostenere in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Interagisce oralmente in lingua inglese, in situazioni di vita quotidiana, nel rispetto delle regole del dialogo e della conversazione di gruppo, comincia a familiarizzare con i suoni della nuova lingua; comprende e usa semplici frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza e vocaboli di alta frequenza.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante e collaborando con i compagni, utilizza semplici contenuti multimediali e naviga in Rete per ascoltare canzoncine e semplici storie animate, per ricercare e scoprire semplici informazioni ed elementi che si riferiscono a culture differenti dalla propria.</p> <p>Svilupa la propria identità nel contatto con l'alterità linguistica e culturale; comincia ad acquisire risorse funzionali alla valorizzazione delle diversità e del successo scolastico, presupposti all'inclusione sociale e alla partecipazione democratica.</p>	<p>Ascolto Comprende semplici vocaboli, istruzioni e brevi espressioni di uso quotidiano, espressi con articolazione chiara e lenta, relativi a se stesso, alla scuola e alla famiglia. Esegue semplici istruzioni con l'ausilio di immagini, suoni, ritmo associandole ad una risposta fisica. Comprende il senso generale delle canzoncine e delle storie presentate con l'ausilio di immagini, ritmo, suono, intonazione associandole a risposte fisiche.</p> <p>Parlato Interagisce con un compagno e con l'insegnante in modo semplice nelle situazioni relative alle attività svolte in classe, anche utilizzando linguaggi non verbali. Partecipa a giochi comunicativi, utilizzando la mimica, vocaboli e frasi memorizzate. Riproduce suoni, vocaboli, espressioni e canzoncine con l'ausilio di attività ludiche e di movimento.</p> <p>Lettura Riconosce semplici parole già acquisite a livello orale.</p>	<p>Lessico Colori Azioni di movimento Oggetti scolastici Numeri fino al 10 Animali della fattoria Componenti della famiglia Forme geometriche Principali stanze della casa</p> <p>Funzioni comunicative Salutare Congedarsi Presentarsi Ringraziare Chiedere e dire il nome di una persona Identificare il lessico presentato comprendendo la domanda relativa.</p> <p>Civiltà e Intercultura Approccio a qualche aspetto della cultura anglosassone.</p>

COMPETENZA CHIAVE	Competenze di base in matematica	
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Sperimenta il mondo dei numeri e delle rappresentazioni matematiche; quantifica, confronta e costruisce utilizzando in modo sempre più consapevole nelle sue esperienze di vita quotidiana le rappresentazioni numeriche e grafiche che impara a riconoscere. Comincia ad utilizzare alcuni semplici strumenti specifici e applicazioni digitali.</p> <p>Contribuisce con piccoli apporti alla costruzione di significati condivisi in riferimento ai simboli e ai termini specifici; porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture la costruzione delle conoscenze personali e collettive.</p> <p>In collaborazione con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante, interpreta alcuni semplici fenomeni del mondo reale che lo circonda, con il supporto dei dati che impara a raccogliere in modo oggettivo.</p> <p>È disponibile all'ascolto attento delle idee degli altri quando insieme a loro agisce in modo pratico per risolvere semplici problemi o compiti reali; nel confrontarsi riconosce la necessità di riferirsi ad argomenti pertinenti e rilevanti.</p> <p>Sviluppa la capacità di comunicare e discutere, di esporre semplici argomentazioni in modo rispettoso ed inclusivo per sostenere le proprie scelte, cercando di comprendere i punti di vista e le argomentazioni degli altri, riconoscendo la validità di strategie risolutive</p>	<p>Numeri Conta oggetti ed eventi, a voce alta e mentalmente, in senso progressivo e regressivo. Legge e scrive i numeri entro il 20. Conosce il valore posizionale delle cifre. Confronta e ordina i numeri. Esegue semplici operazioni di addizione e sottrazione con i numeri naturali, con metodi e strumenti diversi.</p>	<p>I numeri entro il 9, con l'ausilio di materiale strutturato e non. Lettura e scrittura di numeri naturali entro il 9, sia un cifre che in lettere, loro confronto e riordino. Raggruppamento di quantità in base 10. Concetto di decina e valore posizionale delle cifre. I numeri entro il 20, con l'ausilio di materiale strutturato e non. Lettura e scrittura di numeri naturali entro il 20, sia un cifre che in lettere. Confronto e riordino di numeri entro il 20, loro collocazione sulla retta. Semplici calcoli mentali. Addizioni e sottrazioni utilizzando metodi diversi in situazioni concrete. Giochi matematici ed esercizi specifici utilizzando semplici applicazioni digitali (riconoscimento numerico, confronto e calcolo).</p>
	<p>Spazio e figure Potenzia la capacità di percezione della propria posizione nello spazio. Comunica la posizione di oggetti nello spazio fisico rispetto a sé, usando termini appropriati. Esegue un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. Riconosce figure geometriche.</p>	<p>Riconoscimento e descrizione di alcune relazioni spaziali: sopra/sotto, in alto/in basso, salire/scendere, davanti/dietro, dentro/fuori, vicino/lontano, in mezzo/ai lati/tra, destra/sinistra... Orientamento riguardo agli oggetti. Linee aperte e linee chiuse. Regioni interne, esterne e confine. Utilizzo di blocchi logici (caratteristiche geometriche e non: forma, dimensione, colore, spessore). Esecuzione e rappresentazione di percorsi nello spazio e sulla griglia utilizzando un codice appropriato. Applicazioni per sperimentare percorsi e labirinti, per confrontare forme, posizioni, grandezze (puzzle, tangram, ...).</p>
	<p>Relazioni, dati e previsioni Classifica oggetti in base ad una o più proprietà. Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p>	<p>Le relazioni per formare un insieme (somiglianza, differenza). Appartenenza/non appartenenza ad un insieme. Semplici criteri di classificazione. Il sottoinsieme. Raggruppamenti secondo criteri diversi (classificazione in base a due proprietà). Diagrammi sagittali per rappresentare relazioni. In collaborazione con i compagni: giochi logici al PC su classificazioni e relazioni, completamento di semplici tabelle, con una o due entrate, per raccogliere dati in semplici indagini.</p>
	<p>Risoluzione di problemi Riconosce e risolve semplici problemi di vario genere individuando le strategie appropriate; spiega il procedimento che intende utilizzare o che ha seguito con un linguaggio comprensibile, anche se non ancora formale.</p>	<p>Individuazione di situazioni problematiche: porsi con chiarezza il problema da risolvere e individuare l'obiettivo da raggiungere, partendo da una situazione reale o simulata (un'immagine, una storia, un quesito, ...). Rappresentazione della situazione problematica in modi diversi (verbali, iconici). Collegamento delle informazioni utili ricavate dal contesto della</p>

diverse dalla propria.		situazione problematica all'obiettivo da raggiungere, scegliendo e concatenando le azioni necessarie alla risoluzione (azioni concrete, disegni, applicazione di semplici conoscenze matematiche). Semplice esposizione del procedimento risolutivo utilizzando metodi differenti in base alla situazione di esperienza: parole, disegni, numeri, diagrammi, grafici, schemi ...
------------------------	--	---

COMPETENZE CHIAVE	Competenze di base in scienze e tecnologia Competenze digitali	
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	Utilizza le sue conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Scienze Compie semplici esperimenti e indagini: con l'aiuto dell'insegnante e dei compagni osserva alcuni fenomeni della realtà naturale nei vari aspetti della vita quotidiana e riflette sulle esperienze compiute.</p> <p>Formula semplici ipotesi conclusive e le verifica: si avvia alla capacità di leggere la realtà in modo razionale, senza ricorrere alla fantasia; diventa capace di ridefinire le proprie idee o concetti quando si discostano dal reale, riconosce il valore delle conoscenze pregresse corrette che già possiede.</p> <p>Nelle semplici ricerche sperimentali di gruppo apporta le proprie conoscenze e utilizza rispettosamente la discussione, cerca di essere aperto a opinioni diverse e comincia ad argomentare le proprie. Nel gruppo rafforza la fiducia nelle proprie capacità operative, all'occorrenza dà e chiede aiuto ai compagni, impara dagli errori propri e altrui.</p> <p>Si accorge che nella realtà di oggi esistono problematiche scientifiche dovute all'intervento dell'Uomo negli ambienti naturali. Partecipa in modo collaborativo alla ricerca di nuove informazioni di attualità utilizzando fonti diverse (comprese le TIC e quelle multimediali), per avviarsi alla comprensione dei fenomeni e per assumere i comportamenti responsabili che sono alla sua portata in relazione al proprio stile di vita e all'uso delle risorse.</p>	<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali Esplora il mondo attraverso i cinque sensi. Intuisce i bisogni primari dell'uomo, indica i manufatti, gli oggetti e gli strumenti che li soddisfano.</p> <p>Osservare e sperimentare sul campo In semplici osservazioni dirette compiute nell'ambiente vicino, identifica e descrive oggetti inanimati e viventi.</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente Prende coscienza del proprio schema corporeo, ne conosce le parti principali e alcune funzioni. Osserva e riconosce alcuni semplici esseri viventi in un ambiente noto. Comprende alcuni semplici rapporti tra l'Uomo e l'ambiente naturale.</p>	<p>I cinque sensi per ricercare caratteristiche e qualità dell'ambiente circostante e degli oggetti in particolare. In gruppo: manipolare, osservare e riconoscere oggetti/strumenti diversi. Identificare e confrontare alcuni materiali con i quali sono costruiti gli oggetti osservati o le loro parti. Eseguire le prime semplici classificazioni di oggetti e strumenti in base alle loro funzioni primarie .</p> <p>In gruppo: eseguire giochi di esplorazione sensoriale seguendo percorsi guidati. Giochi di classificazione con reperti di uscite didattiche e/o con loro immagini (terriccio, sasso, pigna, fiore, foglia, seme, ...; animale/pianta; vivente/non vivente).</p> <p>Giochi di composizione e ricomposizione di sagome rappresentanti le parti del corpo. Riconoscere azioni corrette relative all'igiene. Osservazione delle trasformazioni stagionali dell'ambiente con particolare riferimento all'albero. Piccole coltivazioni e semine per osservare e scoprire le forme e le trasformazioni nelle piante. Le forme e i comportamenti di piccoli animaletti in giardino, nei terrari, nelle uscite didattiche al Parco Natura. Osservazione di semplici filmati e documentari su argomenti scientifici o di attualità (la vita degli animali negli ambienti naturali, ecologia, rispetto della salute, ...).</p>
<p>Tecnologia Utilizza le più comuni tecnologie alla propria portata (usa semplici strumenti e materiali), individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo.</p>	<p>Osserva e descrive manufatti, strumenti e macchine d'uso comune per rilevarne la funzione e semplici dati sul loro funzionamento. Classifica oggetti e strumenti in base a diverse proprietà.</p>	<p>Oggetti e strumenti di uso comune a casa e a scuola. Distinzione fra oggetti e macchine. Le proprietà di oggetti e strumenti di uso quotidiano. Uso di diagrammi sagittali per esprimere relazioni quali, ad</p>

<p>Realizza semplici manufatti spiegando le azioni che compie.</p> <p>Usa con attenzione gli strumenti che ha a disposizione per prevenire rischi per sé e per i compagni.</p> <p>Sperimenta la pianificazione delle strategie in alcune situazioni pratiche di vita quotidiana, oppure utilizzando giochi didattici interattivi o applicazioni digitali con i compagni.</p>	<p>Riconosce diversi tipi di materiali.</p> <p>Realizza oggetti seguendo semplici consegne.</p> <p>Esplora il computer, alcune sue periferiche e ne individua le funzioni, collaborando con i compagni.</p> <p>Usa semplici software di videoscrittura e per il disegno.</p>	<p>esempio: "È fatto di ..." , "Serve per ...".</p> <p>Manipolazione di materiali diversi in modo finalizzato. Espressione delle sensazioni percettive che si avvertono tramite la manipolazione.</p> <p>Le procedure per realizzare semplici oggetti.</p> <p>Accendere e spegnere un computer. Usare la tastiera e il mouse per eseguire semplici giochi didattici. Semplici funzioni di Word e Paint.</p>
--	--	---

OMPETENZA CHIAVE	Consapevolezza ed espressione culturale - Identità storica	
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Sa raccontare ciò che ha fatto o ha visto accadere utilizzando una terminologia adeguata, anche se semplice, per collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi delle proprie esperienze personali.</p> <p>Individua semplici trasformazioni e cambiamenti osservando la realtà che lo circonda, dà semplici spiegazioni dei mutamenti tangibili che sta osservando. Confronta le proprie idee con quelle dei compagni, nel rispetto delle opinioni di ciascuno.</p>	<p>Uso delle fonti Ricostruisce gli eventi attraverso tracce, indizi, trasformazioni e fonti.</p> <p>Organizzazione delle informazioni Compie esperienze riconoscendo relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti in fenomeni vissuti e narrati. Utilizza alcuni degli strumenti, convenzionali e non, per la misurazione e la rappresentazione del tempo. Ricostruisce attraverso immagini o simboli eventi o fatti vissuti.</p> <p>Strumenti concettuali Si avvicina intuitivamente al concetto di tempo.</p> <p>Produzione scritta e orale Racconta esperienze personali in gruppo, rispettando le regole della conversazione e accogliendo le idee dei compagni.</p>	<p>Lettura di tracce e di indizi con osservazione e confronto di oggetti e persone.</p> <p>Intuizione della differenza tra tempo meteorologico e tempo storico. Potenziamento dell'acquisizione del concetto di successione temporale: riconoscere i rapporti di successione tra <i>prima, adesso, dopo</i>; riordinare le immagini di una storia secondo <i>prima, dopo, infine</i>; riconoscere i rapporti di successione tra <i>ieri, oggi, domani</i>. Comprensione e ricostruzione delle fasi di un evento ciclico: distinguere e riordinare le parti della giornata; conoscere e ordinare i nomi dei giorni della settimana, dei mesi e delle stagioni. Esperienze per comprendere che azioni uguali o diverse possono essere compiute contemporaneamente da persone in luoghi diversi. Riconoscimento di mutamenti e permanenze in fenomeni, in esperienze personali e nell'ambiente circostante; individuazione dei nessi di causa/effetto tra fenomeni osservati.</p> <p>Prime esperienze riguardanti i concetti di successione, ciclicità, contemporaneità, cambiamento.</p> <p>Rappresentazioni grafiche e verbali delle attività e dei fatti vissuti e narrati. Esposizione in ordine cronologico delle fasi delle esperienze vissute.</p>

COMPETENZA CHIAVE	Consapevolezza ed espressione culturale - Geografia e uso umano del territorio	
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti e fenomeni. Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
Utilizza alcuni riferimenti negli spazi noti con i quali si orienta nei suoi spostamenti e sa dare indicazioni ad altri per effettuare percorsi, per collocare o trovare oggetti. Sa disegnare uno spazio noto collocando correttamente gli elementi in base a indicatori spaziali e punti di vista. Conosce alcuni elementi degli ambienti con i quali ha familiarità, li osserva e individua le loro trasformazioni. Comincia ad individuare cause e motivazioni dei cambiamenti che percepisce, riesce a spiegarli ad altri con semplici parole. Condivide con i compagni la progettazione di piccole azioni di salvaguardia e di recupero del patrimonio naturale presente nella sua realtà cittadina.	Orientamento Si muove nello spazio circostante e si orienta utilizzando indicatori topologici. Linguaggio della geo-graficità Si avvicina alla rappresentazione dello spazio (prospettiva verticale). Paesaggio Conosce l'ambiente che lo circonda attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.	Gli indicatori topologici (sopra/sotto, davanti/dietro, di fianco, in alto/in basso, vicino/lontano, dentro/fuori, a destra/a sinistra). Riconoscimento della propria e altrui posizione nello spazio. Con la collaborazione dei compagni: percorsi da eseguirsi rispettando le indicazioni date. Osservazione e descrizione di oggetti e della loro posizione da più punti di vista. Rappresentazione grafica della posizione di oggetti in rapporto al proprio punto di vista. Rappresentazione grafica di spazi interni e esterni. Con la collaborazione dei compagni: disegno di semplici percorsi utilizzando una prima simbologia non convenzionale. Con la collaborazione dei compagni: esplorazione guidata dei locali dell'edificio scolastico e dell'esterno; confronto tra spazi, individuazione degli elementi caratterizzanti e della loro funzione d'uso. Riconoscimento di alcuni cambiamenti nell'ambiente esterno e delle loro cause (trasformazioni stagionali, attività umane sul territorio). Partecipazione alle attività dei progetti scolastici che promuovono l'Educazione ambientale; semplici iniziative extrascolastiche di salvaguardia o recupero di piccole porzioni della realtà ambientale vicina.

COMPETENZA CHIAVE	Consapevolezza ed espressione culturale - Espressione artistica	
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambito artistico secondo le modalità che gli sono più congeniali.	
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Padroneggia gli strumenti e le tecniche di produzione che in relazione al progressivo sviluppo delle proprie capacità ha imparato a conoscere nelle sperimentazioni laboratoriali.</p> <p>Potenzia le proprie capacità creative, estetiche ed espressive avvicinandosi con familiarità ad immagini di qualità ed opere d'arte; accoglie responsabilmente semplici sollecitazioni alla salvaguardia e alla conservazione del patrimonio artistico e ambientale.</p> <p>Creando con i compagni, attiva processi di cooperazione e socializzazione, sviluppa il senso di appartenenza ad un gruppo, nonché le capacità d'interazione fra culture diverse tramite la ricerca, il confronto e il dialogo.</p>	<p>Osservare e leggere le immagini Osserva, riconosce, distingue, confronta oggetti e forme. Esplora la grammatica del linguaggio visivo. Compie semplici esperienze con software per il disegno. Compie prime esperienze di lettura e comprensione di immagini, anche multimediali.</p>	<p>Il controllo dell'attenzione visiva: soffermare per un certo tempo l'attenzione su una stessa immagine o uno stesso oggetto. Materiali e superfici con caratteristiche diverse. Impronte, tracce, segni e loro composizioni. Confronto di immagini per individuare somiglianze e differenze. Riconoscimento della linea, delle forme e dei colori attraverso l'approccio operativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la linea come elemento di strutturazione dello spazio, per riconosce confini e spazi definiti, per colorare rispettando i contorni (campitura) - esperimenti con i colori primari e i secondari per creare effetti cromatici, per cogliere alcuni significati veicolati dal colore. - le forme principali: riconoscimento e utilizzo per costruire figure - semplici funzioni di Paint (o di altre applicazioni digitali) per sperimentare con forme, colori e posizioni - forme colorate in sequenza come avvio all'individuazione e alla creazione di ritmi <p>Individuazione di relazioni spaziali, nella realtà e nella rappresentazione grafica. Discriminazione di immagini in base alla tecnica di produzione: disegno, fotografia, dipinto. I modi di comunicare usati dall'uomo e rappresentati nelle immagini (espressioni del viso, gesti, movimenti, posizioni del corpo ...). Riconoscimento in immagini artistiche (dipinti) degli elementi compositivi presentati.</p>
	<p>Esprimersi e comunicare Scopre le "possibilità" espressive di strumenti e materiali per un loro uso intenzionale, personale e creativo, individuale o un gruppo con i compagni.</p>	<p>Realizzazione di prodotti espressivi con materiali opportunamente scelti e con differenti tecniche (pittura, collage, stampa ...); esecuzione di movimenti finalizzati (strappare, appallottolare, piegare, ritagliare, manipolare ...) per favorire il potenziamento della coordinazione oculo-manuale.</p>
	<p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte Collaborando con i compagni si accosta con rispetto, attraverso semplici sperimentazioni e osservazioni guidate, a prime forme artistiche.</p>	<p>Esperienze pratiche per familiarizzare con alcune forme d'arte appartenenti alla propria ed altrui cultura.</p>

COMPETENZA CHIAVE	Consapevolezza ed espressione culturale - Espressione musicale	
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambito musicale secondo le modalità che gli sono più congeniali.	
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Padroneggia gli elementi e le tecniche di produzione nel mondo dei suoni che in relazione al progressivo sviluppo delle proprie capacità ha imparato a conoscere nelle sperimentazioni musicali.</p> <p>Potenzia le proprie capacità creative, estetiche ed espressive avvicinandosi con curiosità a nuove conoscenze riguardanti generi musicali di vario tipo che riconosce come espressioni di un patrimonio musicale comune.</p> <p>“Facendo musica” con i compagni attiva processi di cooperazione e socializzazione, sviluppa il senso di appartenenza ad un gruppo, nonché le capacità d’interazione fra culture diverse tramite la ricerca, il confronto e il dialogo.</p>	<p>Fenomeni sonori e linguaggio musicale Distingue ed esplora fenomeni sonori. Esplora diverse possibilità espressive della voce, del corpo, degli oggetti, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.</p>	<p>Gli eventi sonori che caratterizzano ambienti di vita noti. I segnali sonori convenzionali. Il silenzio come assenza di suono, l’alternanza suono/silenzio. Ascolto di brevi brani musicali e canori. Discriminazione e classificazione dei suoni che la voce e il corpo possono produrre.</p>
	<p>Esprimersi con il canto e semplici strumenti Riproduce schemi elementari di combinazioni sonore. Esegue semplici canzoncine. Interpreta brevi brani musicali.</p>	<p>Riproduzione di suoni/rumori caratteristici di un paesaggio sonoro, utilizzando sia la voce (parlare, sussurrare, ...) sia il corpo. Giochi musicali creativi con la voce e semplici strumenti. Costruzione ed esecuzione di “frasi sonore” utilizzando il battito delle mani, oggetti o semplici strumenti. Ascolto di canti e di musica, loro riproduzione/traduzione in gesti, movimento, disegni, parole, in collaborazione con i compagni.</p>

COMPETENZA CHIAVE	Consapevolezza ed espressione culturale - Espressione corporea	
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambito motorio secondo le modalità che gli sono più congeniali.	
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse, ampliandole progressivamente con nuove esperienze; riconosce il progredire delle proprie capacità a vantaggio del senso di sicurezza e autostima.</p> <p>Si accorge dei cambiamenti del proprio corpo, li accetta e li vive serenamente come espressione della crescita e del processo di maturazione. Si confronta con il gruppo dei pari senza sminuire né stimare eccessivamente l'immagine di sé.</p> <p>Partecipa alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole; assume la responsabilità delle proprie azioni, sa fare scelte per promuovere la collaborazione all'interno del gruppo.</p> <p>Sperimenta con i compagni gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo; accoglie esperienze prese in prestito da altre culture.</p> <p>Utilizza nelle proprie esperienze motorie le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.</p>	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Sa nominare i diversi segmenti corporei e sperimenta le loro possibilità di movimento. Esplora le proprie capacità di movimento nello spazio, in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</p>	<p>Individuazione e denominazione delle parti del corpo. I movimenti naturali del camminare e del correre: diversi tipi di andatura e di corsa. Il movimento naturale del saltare. Il movimento naturale del lanciare. Automatizzazione dei concetti di destra e sinistra. Semplici esercizi richiedenti azioni motorie di base, anche in relazione agli indicatori spazio-temporali.</p>
	<p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva Sperimenta il movimento con finalità comunicative.</p>	<p>Conoscenza dei compagni attraverso attività di gioco.</p>
	<p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Conosce per imitazione le modalità esecutive di alcuni giochi di gruppo.</p>	<p>Giochi di movimento con semplici indicazioni e regole.</p>
	<p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Riconosce l'ambiente palestra e utilizza gli attrezzi.</p>	<p>Le prime regole per muoversi con sicurezza in palestra durante i giochi e gli esercizi.</p>

COMPETENZA CHIAVE	Imparare a imparare	
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.	
COMPETENZE TRASVERSALI SPECIFICHE (FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA)	ABILITÀ (FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA)	CONOSCENZE/ESPERIENZE (FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA)
Acquisisce ed interpreta informazioni, le utilizza per gestire situazioni e risolvere problemi di vario tipo.	Legge un semplice testo, visiona un video e si pone domande sul contenuto. Risponde a domande su un testo o su un video. Utilizza semplici strategie di memorizzazione.	Semplici strategie di memorizzazione. Schemi, tabelle, scalette.
Organizza il proprio apprendimento, in funzione dei tempi disponibili, di priorità, spazi, strumenti e materiali, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.	Individua semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana.	Semplici strategie di organizzazione del tempo.
Si confronta con i compagni, collabora con loro, dà o chiede aiuto per organizzare il lavoro o per ricercare strategie risolutive.	Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individua le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruisce brevi e semplici sintesi di testi letti; divide un testo in sequenze. Individua i dati utili alla risoluzione di un semplice problema, ne rileva la mancanza.	
	Compila elenchi e liste; compila semplici tabelle.	
	Legge l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individua il materiale occorrente e i compiti da svolgere. Individua gli incarichi che deve svolgere individualmente o in coppia con un compagno consultando il tabellone della classe e si organizza per svolgerli.	

COMPETENZA CHIAVE	Spirito di iniziativa	
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	
COMPETENZE TRASVERSALI SPECIFICHE (FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA)	ABILITÀ (FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA)	CONOSCENZE/ESPERIENZE (FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA)
Effettua semplici valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro; valuta alternative, prende decisioni.	Valuta aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto. Sostiene la propria opinione con argomenti coerenti e con rispetto per quelle dei compagni. Giustifica le proprie scelte con semplici argomentazioni.	Regole della discussione. I ruoli e la loro funzione. Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Fasi di un problema. Fasi di un'azione.
Assume e porta a termine semplici progetti e iniziative.	Formula proposte di lavoro, di gioco ... Confronta la propria idea con quella altrui. Conosce i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.	
Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.	Riconosce semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Formula ipotesi di soluzione.	
Collabora, pianifica, sperimenta e lavora in modo flessibile e creativo con i compagni.	Effettua semplici indagini su fenomeni di esperienza. Organizza dati in schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. Spiega le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito.	
	Distingue situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili.	
	Coopera con altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorre verbalmente (in itinere e alla conclusione) le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti, per chiarire a se stesso e ad altri il proprio pensiero.	

EDUCAZIONE CIVICA: COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale) legalità e solidarietà

COMPETENZE CHIAVE TRASVERSALI	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IMPARARE A IMPARARE COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA O LINGUA DI ISTRUZIONE COMUNICAZIONE NELLA LINGUA STRANIERA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE	CONTRIBUTI DISCIPLINARI E ALTRI RIFERIMENTI
A partire dalle esperienze scolastiche, sperimenta comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria, comprendendo e rispettando il significato delle regole nella convivenza.	<ul style="list-style-type: none"> -Acquisisce una maggior consapevolezza di sé e delle proprie potenzialità. -Identifica se stesso ad altre persone come appartenenti a uno o più gruppi. -Individua le funzioni dei gruppi di appartenenza e il proprio ruolo negli stessi. -Conosce e rispetta semplici regole di comportamento tra pari e con gli adulti, in situazioni di vita quotidiana a scuola. -Conosce e rispetta le regole di una corretta conversazione. -Si confronta positivamente con gli altri, nel rispetto dei bisogni di tutti, individuando cause e conseguenze relative a episodi conflittuali. -Lavora in modo costruttivo e creativo con i compagni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il proprio carattere, i propri gusti e interessi. - Le persone: i familiari, i compagni, gli amici ... - I gruppi: la famiglia, la classe, la scuola ... - La figura dell'adulto come punto di riferimento. - Ruoli e regole in famiglia. - Individuazione delle regole della classe. - I bisogni propri e dei compagni; la scoperta dei diritti e dei doveri come figlio, alunno, compagno ... - Ricerca e condivisione delle possibili azioni da mettere in atto per la risoluzione positiva dei conflitti all'interno del gruppo. - Il rispetto di tempi e spazi, strumenti e materiali della vita quotidiana a scuola. - Le regole dell'ascolto e i turni di parola. - Somiglianze e differenze tra compagni di classe. - La diversità come ricchezza e valore aggiunto nella convivenza civile e solidale. - Narrazione di storie, verbalizzazione di vissuti, canzoncine sul tema dell'amicizia e dell'aiuto reciproco. - Semplici incarichi assegnati all'interno della classe. - Giochi di ruolo e di contatto per esercitare la fiducia reciproca, la cooperazione, il superamento dei conflitti. - Attività di continuità con la scuola dell'Infanzia sul tema del senso di crescita. - Dai principali bisogni personali e dei compagni ai Diritti dei Bambini; approccio alla Costituzione: il diritto all'istruzione. - La solidarietà nelle iniziative proposte dalla scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> LINGUA ITALIANA INGLESE ARTE E IMMAGINE MUSICA EDUCAZIONE FISICA RELIGIONE ARTICOLI DELLA COSTITUZIONE SULLA DIGNITÀ E I DIRITTI UMANI USCITE DIDATTICHE PROGETTI DI ISTITUTO DELLE SEGUENTI AREE - CRESCERE INSIEME - A SCUOLA DI INGLESE - SPORT INSIEME - FESTE E EVENTI - INTERCULTURA - EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA

EDUCAZIONE CIVICA: SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.

<p>COMPETENZE CHIAVE TRASVERSALI</p>	<p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IMPARARE A IMPARARE SPIRITO DI INIZIATIVA COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA COMPETENZE DIGITALI COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA O LINGUA DI ISTRUZIONE</p>		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE	CONTRIBUTI DISCIPLINARI E ALTRI RIFERIMENTI
<p>Partendo dalle esperienze e dalle conoscenze proprie della sua età, dimostra sensibilità verso l'attenzione al futuro, la esprime mediante semplici azioni per il rispetto di sé, degli altri, dell'ambiente.</p>	<p>-Nelle esperienze che compie con i compagni, riconosce mutamenti e trasformazioni.</p>	<p>- Riconoscimento di cambiamenti e permanenze in fenomeni osservabili tramite esperienze nell'ambiente circostante; individuazione dei nessi di causa/effetto tra i fenomeni osservati.</p>	<p>LINGUA ITALIANA STORIA GEOGRAFIA SCIENZE TECNOLOGIA EDUCAZIONE FISICA</p> <p>USCITE DIDATTICHE</p> <p>PROGETTI DI ISTITUTO DELLE SEGUENTI AREE</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'AMBIENTE INTORNO A NOI - PROMUOVERE SALUTE - SPORT INSIEME
	<p>-Si muove e agisce con sicurezza negli spazi noti.</p>	<p>- Le regole del gruppo classe per muoversi con sicurezza nell'aula e negli spazi comuni della scuola, per i giochi in palestra, in giardino.</p> <p>- Le regole principali riguardo alla propria e all'altrui sicurezza nell'uso di oggetti, strumenti e materiali che rientrano nella quotidianità.</p> <p>- Le prime e fondamentali indicazioni per muoversi in sicurezza nella strada come pedone: uso del marciapiede, attraversamento, semaforo ... (Educazione stradale).</p>	
	<p>-Con la guida dell'insegnante e in collaborazione con i compagni, riconosce casi di rischio e l'importanza della loro prevenzione.</p> <p>-Nelle simulazioni mette in pratica le indicazioni date.</p>	<p>- Approccio alla prevenzione dei rischi, conoscenza di alcune elementari norme di sicurezza ambientale in casa e a scuola.</p> <p>- Partecipazione alle <i>Prove di evacuazione</i>.</p>	
	<p>-Dimostra cura e rispetto per gli animali e i vegetali nel proprio campo di esperienza.</p> <p>-Pratica quotidianamente azioni necessarie al benessere del corpo.</p>	<p>- Prime conoscenze sui modi di vita di alcuni animali, esperienze con piccole coltivazioni.</p> <p>- Superamento dei timori; comportamenti rispettosi.</p> <p>- Semplici norme di igiene personale e la loro importanza per la propria salute e per i rapporti sociali; regole specifiche per il contenimento della pandemia.</p>	

EDUCAZIONE CIVICA: CITTADINANZA DIGITALE

<p>COMPETENZE CHIAVE TRASVERSALI</p>	<p>COMPETENZE DIGITALI COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA IMPARARE A IMPARARE SPIRITO DI INIZIATIVA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA O LINGUA DI ISTRUZIONE COMUNICAZIONE NELLA LINGUA STRANIERA</p>		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE	CONTRIBUTI DISCIPLINARI E ALTRI RIFERIMENTI
<p>Trasforma la propria nativa curiosità e dimestichezza quotidiana nell'usare le tecnologie della comunicazione, in capacità sempre più consapevoli, finalizzate all'individuazione delle informazioni e delle soluzioni potenzialmente utili in un determinato e circostanziato contesto, a partire dalle necessità del gruppo.</p> <p>Si avvia a una maggior consapevolezza, oltre che delle potenzialità, anche dei limiti e dei rischi comportati dall'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>	<p>-Esplora il computer, alcune sue periferiche e ne individua le funzioni, collaborando con i compagni.</p> <p>-Con la guida dell'insegnante e in coppia con un compagno, usa semplici software di videoscrittura e per il disegno.</p> <p>-Utilizza le attrezzature informatiche della classe e del laboratorio in modo corretto.</p>	<p>- Le parti principali del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse). - Accendere e spegnere il computer e la LIM.</p> <p>- Utilizzo della tastiera e del mouse per eseguire semplici giochi didattici. - Semplici funzioni di Word per scrivere lettere, semplici parole e piccole frasi. - Semplici funzioni di Paint.</p> <p>- Le regole del laboratorio di informatica e la cura verso i materiali comuni.</p>	<p>TUTTE LE DISCIPLINE</p> <p>PROGETTI DI ISTITUTO DELLE SEGUENTI AREE</p> <p>- PROMUOVERE SALUTE - EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA</p>