

SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE	Comunicazione nella madre lingua	
<b>Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria</b>	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>Sperimenta una prima autonomia nell'esercitare la relazione comunicativa, l'espressione di sé e dei propri saperi.</p> <p>Collabora per porre le basi di future competenze linguistiche essenziali per l'accesso alle informazioni (ascoltare, leggere, comprendere), l'esplorazione del proprio ambiente, lo sviluppo del pensiero critico in qualsiasi esperienza di vita quotidiana.</p> <p>Partecipa alla costruzione delle proprie conoscenze utilizzando con maggior autonomia i diversi strumenti linguistici che impara a conoscere, compresi quelli digitali.</p> <p>È più 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><b>Ascolto e parlato</b> Mantiene l'attenzione sull'interlocutore per un periodo di tempo più prolungato; interviene nelle conversazioni di gruppo con un suo contributo spontaneo o su richiesta dell'insegnante in modo partecipativo, rispettoso e inclusivo.</p>	<p>Le regole del dialogo e della conversazione. Partecipazione attiva all'organizzazione dei piccoli eventi della classe (progetti, giochi, ...); espressione rispettosa di idee e opinioni, primi passi nella ricerca delle modalità operative.</p>
	<p>Comprende l'argomento e le informazioni principali dei discorsi affrontati in classe.</p>	<p>L'oggetto delle esperienze svolte in classe o in famiglia. Il gioco. I fenomeni stagionali. Le caratteristiche e gli elementi degli ambienti. I cambiamenti dovuti al trascorrere del tempo. Espressioni e racconti di compagni di differente cultura.</p>
	<p>Ascolta testi narrativi, anche letti in più episodi, ne coglie il senso globale e li riepone nei contenuti principali.</p>	<p>Personaggi, nessi logici, spaziali e temporali.</p>
	<p>Partecipa alla visione di semplici video e comprende il significato di ciò che viene presentato.</p>	<p>Contenuti multimediali, film, documentari, tutorial. Applicazioni digitali interattive.</p>
	<p>Comprende e dà semplici istruzioni su un gioco o su un'attività conosciuta, collaborando con i compagni.</p>	<p>Istruzioni per realizzare un semplice manufatto o un'attività. Giochi con regole. Istruzioni per svolgere un incarico.</p>
	<p>Comunica ciò che pensa, desidera, conosce, ... attraverso un discorso semplice, ma chiaro e completo nelle informazioni principali, rispettando la successione temporale; arricchisce una vicenda con alcuni elementi significativi.</p>	<p>Esperienze, storie reali o fantastiche. Uso di alcuni connettivi e di alcune indicazioni relative al luogo, allo spazio e al tempo. Riesposizione dei passaggi di una storia nota, anche con l'aiuto di immagini.</p>
	<p><b>Letture</b> Compie ulteriori progressi nella lettura strumentale (di decifrazione). Legge semplici frasi. Legge semplici testi.</p>	<p>Lettere minuscole e maiuscole nei caratteri stampato e corsivo. Digrammi e gruppi consonantici. Alcuni segni di punteggiatura. Giochi didattici linguistici in formato digitale.</p>
	<p>Dato un titolo, 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 descrittivi e ne coglie le informazioni principali, con l'aiuto di domande.</p>	<p>Il protagonista e le sue azioni. Luoghi e tempi, semplici rapporti causali. Alcune connotazioni particolari dei personaggi e degli ambienti. La struttura del racconto, della favola e della fiaba. Racconti e fiabe del Mondo.</p>

	Legge testi di tipo diverso per scopi pratici e per svago.	Vari tipi di etichette di prodotti, le scritte della pubblicità. Ricette e ingredienti. Semplici istruzioni di un gioco o per svolgere un'attività. Il fumetto.
	Legge filastrocche e semplici poesie, ne coglie il senso e le memorizza.	L'argomento principale, alcuni semplici contenuti espressi con linguaggio poetico. La rima. Recitazione di semplici poesie ed espressione, con parole proprie, dell'argomento principale, strutturando una breve frase.
	<b>Scrittura</b> Acquisisce le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.	Orientamento sul foglio. I tre caratteri della scrittura: potenziamento della capacità di ricopiare globalmente parole e frasi. Trascrizione di parole e frasi da un carattere all'altro.
	Intuisce e usa, nello scrivere sotto dettatura semplici frasi, le più comuni convenzioni ortografiche.	Digrammi, sillabe complesse, suoni dolci e duri di C e G, suoni affini, doppie. L'uso della lettera maiuscola. Parole con l'accento sull'ultima sillaba (parole tronche). L'uso dell'apostrofo negli articoli e nelle preposizioni. L'uso dell'h nelle forme più semplici del verbo avere.
	Comunica per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo, legato a uno scopo concreto o ad esigenze comunicative. Interagisce con il contenuto di semplici applicazioni digitali per la scrittura o la rielaborazione dei testi.	Fatti e idee relativi a situazioni e argomenti noti, ricavabili dall'esperienza diretta. Didascalie relative a storie illustrate. Parti mancanti di un testo (inizio, conclusione). Giochi linguistici per la produzione creativa (rime, onomatopee, cruciverba, ...). Descrizione di oggetti/animali/persone/luoghi legati ad esperienze condivise. I segni forti di punteggiatura. Le principali convenzioni ortografiche.
	<b>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</b> Affina le sue capacità fonologiche. Utilizza nuove parole. Comprende il significato di parole nuove basandosi sul contesto. Individua sinonimi e contrari. Acquisisce anche parole di altre lingue entrate nell'uso comune.	Pronuncia di digrammi e suoni complessi. Parole nuove dei racconti e delle esperienze svolte insieme. Giochi con i significati delle parole. Rime e onomatopee.
	<b>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</b> Scrive con maggior autonomia fonemi, digrammi, lettere maiuscole. Divide correttamente in sillabe semplici parole.	Suoni e segni delle lettere. I ritmi delle sillabe. Il rispetto delle più semplici convenzioni ortografiche nei processi di autocorrezione.
	Usa alcuni segni di punteggiatura.	Uso del punto fermo e della virgola nei casi più semplici (elenchi di nomi o azioni).
	Nelle frasi ascoltate o lette, individua genere e numero di nomi, articoli e aggettivi.	Le forme più semplici del genere e del numero grammaticale applicate alle prime classificazioni.
	Riflette su quanto dice e riformula il pensiero per renderlo più comprensibile. Formula domande e risposte in modo semplice, ma completo.	Prima semplice intuizione del rapporto sintagma/enunciato. Giochi con le frasi per riconoscere l'enunciato minimo. Riordino dei sintagmi di una frase. Utilizzazione intuitiva di indicatori temporali e connettivi logici di causa ed effetto.

<b>COMPETENZA CHIAVE</b>	<b>Comunicazione nella lingua straniera</b>	
<b>Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria</b>	È in grado di sostenere in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE/ESPERIENZE</b>
<p>Interagisce oralmente in lingua inglese, in situazioni di vita quotidiana, nel rispetto delle regole del dialogo e della conversazione di gruppo, familiarizza con i suoni e le espressioni della lingua; comprende e usa semplici frasi e vocaboli di uso frequente relativi ad ambiti di immediata rilevanza pratica.</p> <p>Interagisce per iscritto, anche in formato digitale, per scopi pratici o ludici (scrivere frasi di auguri, completare semplici giochi linguistici, ...).</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>Sviluppa 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><b>Ascolto</b> Comprende semplici domande, istruzioni, parole, espressioni e frasi di uso quotidiano, espresse con articolazione chiara e lenta relative a se stesso, ai compagni, alla scuola e alla famiglia. Esegue semplici istruzioni relative alla vita della classe con l'ausilio di linguaggi non verbali di supporto. Comprende il senso generale di canzoni, filastrocche e storie presentate in classe con l'ausilio di immagini, ritmo, suono, intonazione, associandole anche a risposte fisiche.</p> <p><b>Parlato</b> Nomina persone, oggetti, luoghi relativi alle situazioni linguistiche affrontate. Interagisce con un compagno e con l'insegnante per presentarsi e/o giocare utilizzando lessico, semplici strutture e frasi memorizzate adatte alla situazione. Riproduce suoni, vocaboli, espressioni e canzoncine con l'ausilio di attività ludiche e di movimento.</p> <p><b>Lettura</b> Comprende brevi testi e messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi e sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. Riconosce e legge ad alta voce parole e semplici espressioni utilizzate.</p> <p><b>Scrittura</b> Copia e scrive parole e semplici frasi, ben memorizzate a livello orale, attinenti alle attività svolte in classe e al lessico appreso. Utilizza parole note per completare brevi frasi. Completa semplici giochi enigmistici.</p>	<p><b>Lessico</b> Quantità Tempo meteorologico Stagioni Componenti della famiglia Stanze della casa Capi d'abbigliamento Giocattoli Parti del corpo Cibi e bevande Stati d'animo</p> <p><b>Funzioni comunicative</b> Salutare e congedarsi Ringraziare Presentarsi Descrivere con il colore e la quantità Chiedere e dire l'età Identificare il lessico presentato comprendendo la domanda relativa Formulare auguri Chiedere dov'è qualcuno Localizzare le persone negli spazi domestici Rispondere alla domanda sul tempo atmosferico Esprimere il possesso di oggetti Descrivere il proprio aspetto fisico Esprimere gusti</p> <p><b>Civiltà e Intercultura</b> Qualche aspetto della cultura anglosassone (principali festività, tradizioni).</p>

<b>COMPETENZA CHIAVE</b>	<b>Competenze di base in matematica</b>	
<b>Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria</b>	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE/ESPERIENZE</b>
<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</p>	<p><b>Numeri</b>          Conta in senso progressivo e regressivo e per salti di due, di tre, ...          Legge e scrive i numeri naturali entro le centinaia, avendo consapevolezza della notazione posizionale.          Confronta e ordina i numeri, nello scritto usa correttamente i simboli <math>&lt;</math> <math>&gt;</math> <math>=</math> .          Esegue mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali.          Esegue addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni in colonna, con e senza cambio, usando gli algoritmi scritti usuali.          Intuisce il concetto di divisione (distribuisce oggetti in parti uguali, quantifica quante volte un numero contiene un altro); esegue divisioni in riga.          Conosce le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10 e le utilizza per risolvere semplici moltiplicazioni e divisioni.</p>	<p>I numeri entro il 100, con l'ausilio di materiale strutturato e non.          Il valore posizionale delle cifre.          Lettura e scrittura di numeri in base 10.          Confronto e riordino di numeri entro il 100.          Addizioni e sottrazioni in colonna entro il 100 con uno o più cambi.          Moltiplicazioni in colonna con una cifra al moltiplicatore.          Memorizzazione delle tabelline, fino a quella del 10.          Calcolo di doppio, metà, triplo.          Esecuzione di semplici calcoli mentali.          Relazione tra addizione e sottrazione e applicazione di alcune loro proprietà.          Giochi matematici ed esercizi specifici utilizzando semplici applicazioni digitali (riconoscimento numerico, confronto e calcolo).</p>
	<p><b>Spazio e figure</b>          Percepisce la propria posizione nello spazio e stima distanze a partire dal proprio corpo.          Comunica la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a sé, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini appropriati.          Esegue un percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.          Descrive un percorso che sta facendo, dà istruzioni perché qualcuno compia un percorso stabilito.          Riconosce e denomina figure geometriche.</p>	<p>La posizione di oggetti rispetto a se stessi e rispetto ad altri oggetti.          Esecuzione di percorsi utilizzando un codice adeguato.          Localizzazione di oggetti sul piano cartesiano usando le coordinate.          Rappresentazione di linee semplici/non semplici, aperte/chiusure.          Regioni interne, esterne e confine.          La simmetria.          Le principali figure geometriche del piano.          Applicazioni per sperimentare posizioni e percorsi (labirinti, Battaglia navale, ...), per confrontare forme (Tangram, Paint, ...).</p>
	<p><b>Relazioni, dati e previsioni</b>          Classifica oggetti, figure e numeri, indica un attributo che spieghi la classificazione.          Classifica in base a due attributi.          Risolve con la collaborazione dei compagni giochi logici al PC sulle classificazioni e relazioni logiche.          Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.          Misura grandezze utilizzando unità arbitrarie.</p>	<p>Rappresentazione di classificazioni mediante diagrammi di Venn, ad albero, di Carroll.          Interpretazione di rappresentazioni date.          Gli insiemi intersecanti.          Diagrammi sagittali per rappresentare relazioni.          Semplici indagini per raccogliere dati.          Rappresentazione grafica dei dati raccolti mediante tabella o semplici istogrammi.          Misurazione di lunghezze con unità arbitrarie: passi, spanne, ...</p>

validità di strategie risolutive diverse dalla propria.	<b>Risoluzione di problemi</b> Riconosce e risolve semplici problemi di vario genere individuando le strategie appropriate, spiegando il procedimento che intende utilizzare o che ha seguito ed utilizzando un linguaggio un po' più specifico nella scelta della terminologia.	Individuazione degli obiettivi da raggiungere in caso di problemi relativi a una situazione reale o simulata (partendo da un'immagine, una storia, un quesito, ...). Rappresentazione della situazione problematica in modi diversi (verbali o iconici). Comprensione dei dati a disposizione e della domanda del quesito. Strategie risolutive: di vario tipo per i problemi pratici/concreti, con i diagrammi e il linguaggio dei numeri per i problemi aritmetici.
---	---	--

<b>COMPETENZE CHIAVE</b>	<b>Competenze di base in scienze e tecnologia</b> <b>Competenze digitali</b>	
<b>Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria</b>	Utilizza le sue conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p><b>Scienze</b>  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</p>	<p><b>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</b>  Osserva e scopre gli stati della materia.  Conosce l'acqua come bene prezioso per la vita.</p> <p><b>Osservare e sperimentare sul campo</b>  Raccoglie dati sulla situazione meteorologica per metterli in relazione con i cicli stagionali.  Osserva nell'ambiente circostante i cicli stagionali.  Riconosce la presenza dell'acqua nell'ambiente vicino.</p> <p><b>L'uomo, i viventi e l'ambiente</b>  Analizza e classifica gli esseri viventi e non.  Conosce il rapporto tra acqua e esseri viventi.</p>	<p>Cambiamenti, trasformazioni della materia; cause ed effetti. Liquidi, semi-liquidi, polveri, solidi.  Rilevare la presenza dell'aria (bollicine nell'acqua, ...), osservare il vapore acqueo.  In gruppo: dall'esperienza alla definizione degli "stati della materia".  Prima intuizione della funzione del calore nei passaggi di stato. Importanza dell'acqua nell'ambiente e suo rispetto come bene comune.  Il ciclo dell'acqua.</p> <p>La periodicità dei fenomeni celesti (giorno e notte, stagioni). I principali elementi caratteristici delle stagioni.  In gruppo: osservare e registrare in tabella i fenomeni atmosferici, i cambiamenti degli alberi in base alle stagioni, l'aspetto del fontanile e dei canali di irrigazione al Parco Natura, ...  Le principali parti della pianta e le loro funzioni (fusto, foglie, radici, fiori, frutti).  Osservazione e descrizione delle foglie in base a forma e tipo di margine.</p> <p>Osservazione di semplici filmati e documentari sugli esseri viventi e non viventi presenti in alcuni ambienti naturali; riconoscerli, denominarli, raggrupparli.</p>

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.	Intuisce la relazione tra il mondo vegetale e animale.	Scoperta di analogie e differenze fra vegetali. Proseguire nelle esperienze di semina e coltura di piantine, per riconoscere nelle loro trasformazioni le fasi principali del ciclo di un vivente. Intuizione del rapporto tra un animale e l'ambiente in cui vive. Riconoscere alcuni comportamenti scorretti che possono portare a danneggiare l'ambiente di vita di un animale, di una pianta o dell'uomo.
<p><b>Tecnologia</b> 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>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>Conosce semplici oggetti di uso quotidiano, ne descrive la funzione principale e la struttura. Riconosce alcuni strumenti di uso artigianale, di ieri e di oggi.</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Indica le tappe di un processo e le modalità con le quali si è realizzato un semplice manufatto. Progetta e costruisce manufatti.</p> <p>Approfondisce la conoscenza delle componenti e delle periferiche del computer. Usa semplici software di videoscrittura e per il disegno.</p>	<p>Oggetti e strumenti di uso comune a casa e a scuola, le regole per il loro utilizzo in sicurezza. Distinzione fra oggetti, strumenti e macchine. Osservazione di alcuni articoli d'artigianato, intuizione del loro valore in quanto beni che esprimono un aspetto della cultura e dell'identità sociale. Visite a mostre e botteghe artigianali (anche virtuali), partecipazione a attività laboratoriali in percorsi museali.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle e diagrammi.</p> <p>Le procedure per realizzare semplici oggetti. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Il computer e alcune sue periferiche. Funzioni e comandi di Word e Paint.</p>

<b>COMPETENZA CHIAVE</b>	<b>Consapevolezza ed espressione culturale - Identità storica</b>	
<b>Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria</b>	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.	
<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE/ESPERIENZE</b>
<p>Conosce e colloca nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della propria storia personale e di quella dei primi gruppi sociali nei quali è inserito.</p> <p>Ricostruisce momenti dei suoi primi anni di vita, dei quali non ha ricordi, osservando semplici fonti di vario genere.</p>	<p><b>Uso delle fonti</b> Partecipa alle attività di ricerca collettiva delle tracce e delle fonti per produrre conoscenze sul passato proprio, su quello della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. Distingue e confronta alcuni tipi di fonti.</p>	<p>Ricostruzione della storia personale utilizzando fonti orali, iconiche, scritte e materiali (ricordi, foto, oggetti) e traendo informazioni da fonti che non sono presenti nella memoria personale (testimonianze dei primi anni di vita, certificati, documenti). Riconoscimento ed interpretazione di semplici trasformazioni dal passato al presente (da ieri a oggi): la storia dei nonni, alcuni cenni della storia di Cesano Boscone.</p>
	<b>Organizzazione delle informazioni</b>	Ripresa del concetto di successione temporale: cogliere la relazione tra

<p>Individua semplici trasformazioni e cambiamenti osservando la realtà che lo circonda, dà semplici spiegazioni dei mutamenti che sta osservando. Confronta le proprie idee con quelle dei compagni, nel rispetto delle opinioni di ciascuno.</p> <p>Utilizza semplici strumenti per indicare e misurare lo scorrere del tempo lineare e ciclico.</p>	<p>Intuisce il concetto di tempo, riconoscendo semplici relazioni di successione e di contemporaneità, e mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute o narrate.</p> <p>Comincia ad utilizzare, guidato, alcuni degli strumenti convenzionali, per la misurazione del tempo.</p>	<p><i>prima/ora/dopo</i> e <i>passato/presente/futuro</i>; riordino dei fatti delle proprie esperienze utilizzando per la verbalizzazione i diversi indicatori temporali. Ripresa dei concetti di contemporaneità e di causa ed effetto utilizzando opportunamente le espressioni: <i>mentre, contemporaneamente, perché/perciò</i>; individuare cause ed effetti possibili in situazioni date.</p> <p>La struttura e la funzione del calendario. Ricostruzione di una <i>giornata tipo</i> individuando nella corretta successione le diverse attività compiute nelle 24 ore. Misurazione del tempo che si dedica allo svolgimento delle proprie attività durante la giornata; uso in modo adeguato dei termini <i>ore, minuti, secondi</i>.</p> <p>La struttura e la funzione dell'orologio: compiere un primo approccio alla lettura delle ore e dei minuti, in forma semplificata. Intuizione della differenza tra durata oggettiva e durata soggettiva; stima della durata di determinati avvenimenti vissuti.</p>
	<p><b>Strumenti concettuali</b> Racconta esperienze personali in gruppo, per ricostruire e comprendere trasformazioni nel tempo, rispettando le regole della conversazione e accogliendo le idee dei compagni.</p>	<p>Cambiamenti e trasformazioni nell'ambiente circostante, nella storia personale.</p>
	<p><b>Produzione scritta e orale</b> Rappresenta alcuni concetti appresi tramite l'esperienza, utilizzando semplici grafismi, disegni o racconti.</p>	<p>Ricostruzione sulla linea del tempo dei momenti della <i>Giornata del bambino</i>. Costruzione di un orologio in cartoncino con lancette mobili. Diagrammi sagittali per rappresentare trasformazioni e relazioni. Disegni di ricordi, avvenimenti o fatti, da porre in relazione per poi verbalizzare. Ricostruzione sulla linea del tempo dei fatti e degli eventi della propria storia personale.</p>

<b>COMPETENZA CHIAVE</b>	<b>Consapevolezza ed espressione culturale - Geografia e uso umano del territorio</b>	
<b>Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria</b>	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.	
<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE/ESPERIENZE</b>
<p>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.</p> <p>Collaborando con i compagni, e con la guida dell'insegnante costruisce la mappa di uno spazio che conosce bene.</p> <p>Conosce alcuni elementi relativi agli ambienti con i quali ha familiarità, li osserva e individua le loro trasformazioni.</p> <p>Tramite esperienze con i compagni, individua alcuni rapporti tra l'uomo e il suo ambiente e comincia a comprendere eventi di attualità di rilevante importanza per ciascuno di noi.</p> <p>Condivide con i compagni la progettazione di piccole azioni di salvaguardia e di recupero del patrimonio naturale presente nella sua realtà cittadina.</p>	<p><b>Orientamento</b> Si muove con maggior autonomia nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento.</p> <p><b>Linguaggio della geo-graficità</b> Comincia a rappresentare oggetti e ambienti noti in prospettiva non verticale, bensì con visuale dall'alto. Se guidato, legge ed interpreta la pianta dello spazio vicino.</p> <p><b>Paesaggio</b> Partecipa con i compagni alle attività per conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.</p> <p><b>Regione e sistema territoriale</b> Con i compagni: riconosce nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi. Se guidato, individua alcuni degli interventi dell'uomo sull'ambiente e si avvicina al concetto di <i>Cittadinanza attiva</i>.</p>	<p>I diversi significati dati alla parola <i>Spazio</i>. Maggior padronanza dei concetti topologici noti per muoversi nello spazio reale e per descriverlo verbalmente. L'esigenza di punti di riferimento per orientarsi in un ambiente non noto o per dare indicazioni ad altri. La differenza fra punti di riferimento fissi e mobili. Il significato di alcuni segnali stradali per muoversi nell'ambiente con sicurezza (Educazione stradale).</p> <p>In collaborazione con i compagni: riflessioni sul fatto che gli oggetti si possono osservare da diversi punti di osservazione o <i>punti di vista</i>. Scoperta dei diversi punti di osservazione di ambienti noti: l'aula, la palestra, il giardino... Esperienze pratiche con oggetti e figure per tracciare il contorno delle cose, per familiarizzare con il concetto di <i>pianta naturale</i>. La necessità della riduzione per la rappresentazione degli ambienti in pianta; esperimenti di riduzione su fogli quadrettati. Indicazioni per disegnare la pianta e la legenda di ambienti noti: l'aula, la scuola, ... Semplici percorsi da tracciarsi su mappe molto intuitive degli spazi circostanti.</p> <p>Esplorazione guidata di ambienti vicini. Osservazione di immagini digitali o multimediali degli spazi geografici che appartengono alle esperienze degli alunni per riconoscerli gli elementi naturali o artificiali. Intuire che alcune trasformazioni del paesaggio sono causate da fenomeni naturali; saper fare semplici esempi.</p> <p>Differenza fra spazio privato e pubblico; riconoscimento di spazi pubblici e identificazione delle loro funzioni (parco, centro commerciale ...). Riconoscimento dei <i>bisogni</i> dell'uomo rispetto all'ambiente; intuizione delle motivazioni delle varie modifiche che l'uomo apporta al luogo in cui vive. Semplici esempi per riflettere su alcuni dei concetti base dell'Educazione ambientale: rispetto dell'ambiente, conseguenze positive e negative del comportamento dell'uomo, inquinamento. 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.</p>



<b>COMPETENZA CHIAVE</b>	<b>Consapevolezza ed espressione culturale - Espressione artistica</b>	
<b>Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria</b>	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambito artistico secondo le modalità che gli sono più congeniali.	
<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE/ESPERIENZE</b>
<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><b>Osservare e leggere le immagini</b>  Differenzia la figura dallo sfondo.  Potenzia la propria capacità di esplorare la grammatica del linguaggio visivo.  Comincia a riconoscere il contesto e gli elementi costitutivi della comunicazione: emittente, destinatario, mezzo, messaggio ...</p>	<p>Distinzione di figure, forme e colori in primo piano, in secondo piano, sullo sfondo, osservando immagini di vario genere, di valore artistico o paesaggistico (anche in formato multimediale), o opere d'arte selezionate.  Individuazione di un disegno, di un oggetto o di un personaggio che si nasconde in un groviglio di linee, segni o colori.  Scoperta della disposizione occasionale e intenzionale del punto, produzione di semplici disegni o composizioni.  Individuazione di differenti generi di linee in relazione alla posizione, alla forma, allo spessore.  Il disco cromatico: analisi dei colori primari, secondari e terziari, esperienze di composizione in laboratorio.  Individuazione, distinzione e utilizzo dei colori caldi e freddi; riconoscimento del loro significato.  Scomposizione di una forma per modificarne l'idea iniziale, interpretazione creativa di forme scomposte, anche utilizzando semplici funzioni di software per il disegno in applicazioni digitali.  Riconoscimento, nella realtà e in composizioni, della ripetizione di forme, colori, linee, oggetti come successione di ritmi.  Approccio alla comprensione dei rapporti di proporzione fra lo spazio e gli oggetti rappresentati.  Individuazione dell'elemento dominante in un'immagine.  Il significato dei singoli segni descritti in un'immagine e il significato complessivo dell'immagine stessa.  Lettura di un'opera d'arte: individuazione degli elementi costitutivi presentati e del messaggio globale; espressione di sensazioni ed emozioni sulla base di semplici confronti.</p>
	<p><b>Esprimersi e comunicare</b>  In gruppo con i compagni sperimenta e conosce materiali, strumenti e tecniche, per trasmettere espressività nelle proprie produzioni.</p>	<p>Uso del colore in forma espressiva e creativa.  Arricchimento delle forme che costituiscono la base di disegni e composizioni mediante l'introduzione dei particolari.  Riproduzione di modelli ritmici di forme e colori; rielaborazione creativa degli elementi modulari di una composizione</p>
	<p><b>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</b>  Collaborando con i compagni riconosce che nel proprio ambiente si possono trovare alcuni beni artistico-culturali e paesaggistici.</p>	<p>Esplorazioni nel territorio vicino per ricercare forme d'arte del passato e del presente.  Il paesaggio come "teatro di incontri", di ieri e di oggi: la vita di campagna, i quartieri, i parchi ...</p>

<b>COMPETENZA CHIAVE</b>	<b>Consapevolezza ed espressione culturale - Espressione musicale</b>	
<b>Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria</b>	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambito musicale secondo le modalità che gli sono più congeniali.	
<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE/ESPERIENZE</b>
<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><b>Fenomeni sonori e linguaggio musicale</b>          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, potenziando la capacità di ascoltare se stesso e gli altri.          Usa semplici forme di notazione analogica.</p> <p><b>Esprimersi con il canto e semplici strumenti</b>          In collaborazione con i compagni: riproduce schemi elementari di combinazioni sonore, esegue semplici canzoncine, interpreta brevi brani musicali.</p>	<p>Discriminazione ed interpretazione di suoni e di rumori, prodotti da oggetti, dall’uomo o da eventi naturali, in ambienti diversi.          Classificazione di suoni e rumori <i>naturali</i> e <i>artificiali</i>.          Ascolto finalizzato: la voce nelle varie situazioni e la sua espressività.          Riconoscimento di alcuni strumenti musicali in brani ascoltati.          Approccio ai parametri del suono: ritmo, intensità, durata e timbro.</p> <p>Utilizzo della voce in espressioni diverse (parlare, recitare, ...), l’intensità della voce, le pause; abbinamento a gestualità e movimento, anche con piccoli strumenti.          Giochi musicali per scandire il ritmo nelle filastrocche e nelle conte utilizzando semplici strumenti.          Canti in gruppo.          Riproduzione di semplici brani con la voce, con gli oggetti, con lo strumentario di base.          Interpretazione di un brano con il disegno e il movimento.</p>

<b>COMPETENZA CHIAVE</b>	<b>Consapevolezza ed espressione culturale - Espressione corporea</b>	
<b>Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria</b>	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambito motorio secondo le modalità che gli sono più congeniali.	
<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE/ESPERIENZE</b>
<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><b>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b> Si avvia alla percezione degli schemi motori più semplici. Acquisisce maggior coordinazione spazio-temporale e oculo-manuale.</p>	<p>Consolidamento ed ampliamento della conoscenza del sé corporeo; individuazione e denominazione delle parti del corpo su di sé e sugli altri. Utilizzo di schemi motori di base in combinazioni date in successione: correre/lanciare, camminare/saltare/palleggiare ...</p> <p>Percorsi misti con i diversi tipi di andatura e di corsa, con il salto, con il lancio di diversi piccoli attrezzi, nel rispetto della successione temporale. Giochi finalizzati al potenziamento della capacità di organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri (individuazione del percorso più favorevole; valutazione della velocità, della distanza, ...).</p>
	<p><b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b> Sperimenta il movimento con finalità espressive e comunicative.</p>	<p>Il linguaggio dei gesti: movimenti ritmici e alternati con il corpo o le sue parti, mimare ..., in relazione a contenuti affrontati anche in altri contesti (recitare, cantare in gruppo, ascoltare brani musicali, ...). Sperimentare il movimento per esprimere sensazioni: giochi imitativi ed espressivi.</p>
	<p><b>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</b> Pratica alcuni giochi motori a coppie, in gruppo, rispettandone le regole.</p>	<p>Giochi di movimento con maggior numero di regole. Giochi competitivi. Giochi di tradizione popolare.</p>
	<p><b>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b> Riconosce nell'ambiente palestra la collocazione degli attrezzi e li sa utilizzare consapevolmente.</p>	<p>Collaborazione alunni/insegnante e tra compagni per predisporre piccoli attrezzi, suddividerli, distribuirli, riporli ...</p>

<b>COMPETENZA CHIAVE</b>	<b>Imparare a imparare</b>	
<b>Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria</b>	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.	
<b>COMPETENZE TRASVERSALI SPECIFICHE (FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA)</b>	<b>ABILITÀ (FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA)</b>	<b>CONOSCENZE/ESPERIENZE (FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA)</b>
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.	

<b>COMPETENZA CHIAVE</b>	<b>Spirito di iniziativa</b>	
<b>Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria</b>	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di <b>realizzare semplici progetti</b> . Si assume le proprie <b>responsabilità</b> , chiede <b>aiuto</b> quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	
<b>COMPETENZE TRASVERSALI SPECIFICHE (FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA)</b>	<b>ABILITÀ (FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA)</b>	<b>CONOSCENZE/ESPERIENZE (FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA)</b>
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
<p>L'alunno, a partire dalle esperienze scolastiche, sperimenta comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.</p> <p>Comincia a sviluppare modalità più consapevoli per l'esercizio di una convivenza civile e solidale, fondata sulla consapevolezza di sé, sul rispetto delle diversità, aperta al confronto e al dialogo, comprendendo e rispettando il significato delle regole di convivenza scelte con il gruppo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Riconosce ed esprime bisogni, desideri e stati d'animo.</li> <li>-Inizia a riconoscere le proprie capacità e difficoltà.</li> <li>-Riconosce le qualità dei compagni.</li> <li>-Conosce ed accoglie forme di "diversità" interagendo positivamente con esse.</li> <li>-Dimostra un atteggiamento empatico.</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Riconosce la necessità di darsi e rispettare regole all'interno di un gruppo e negli ambienti vissuti nel quotidiano.</li> <li>-Interviene nelle diverse situazioni comunicative e di lavoro con disponibilità all'ascolto e alla collaborazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Approfondimento degli aspetti che caratterizzano la propria e altrui identità.</li> <li>- Le emozioni.</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: gli amici, la scuola, il quartiere.</li> <li>- Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</li> <li>- Regole della quotidianità a scuola e del lavoro in classe.</li> <li>- I principali bisogni propri e dei compagni; i limiti posti alla libertà di ciascuno per il bene di tutti.</li> <li>- Le possibili azioni da mettere in atto per la risoluzione positiva dei conflitti.</li> <li>- Il rispetto di tempi e spazi, strumenti e materiali nella vita quotidiana a scuola, nelle attività di laboratorio, nelle esperienze comunicativo/espressivo/relazionali.</li> <li>- Le modalità per svolgere e portare a termine con cura gli incarichi assegnati.</li> <li>- Giochi di gruppo per esercitare la cooperazione e il superamento dei conflitti.</li> </ul>	<p>LINGUA ITALIANA INGLESE ARTE E IMMAGINE MUSICA EDUCAZIONE FISICA RELIGIONE</p> <p>ARTICOLI DELLA COSTITUZIONE SULLA DIGNITÀ E I DIRITTI UMANI</p> <p>USCITE DIDATTICHE</p> <p>PROGETTI DI ISTITUTO DELLE SEGUENTI AREE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A SCUOLA DI INGLESE</li> <li>- SPORT INSIEME</li> <li>- FESTE E EVENTI</li> <li>- INTERCULTURA</li> <li>- EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Attiva comportamenti sociali nel rispetto dei valori che rendono possibile la convivenza democratica.</li> <li>-Individua gesti di generosità e di pace.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usi e costumi del proprio ambiente, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).</li> <li>- Alcuni dei principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana.</li> <li>- Alcune delle regole più importanti della circolazione stradale come pedoni e ciclisti.</li> <li>- Iniziative di solidarietà proposte dalla scuola.</li> </ul>	

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

COMPETENZE CHIAVE TRASVERSALI	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		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE	CONTRIBUTI DISCIPLINARI E ALTRI RIFERIMENTI
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.	-Riconosce mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute o narrate.	- Ripresa dei concetti di causa ed effetto utilizzando opportunamente le espressioni: <i>perché/perciò</i> ; individuare cause ed effetti possibili in situazioni date.	LINGUA ITALIANA STORIA GEOGRAFIA MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA EDUCAZIONE FISICA ARTICOLI DELLA COSTITUZIONE (RICERCA SCIENTIFICA, TUTELA DEL PATRIMONIO NATURALE) USCITE DIDATTICHE PROGETTI DI ISTITUTO DELLE SEGUENTI AREE - L'AMBIENTE INTORNO A NOI - PROMUOVERE SALUTE - SPORT INSIEME
	-Si muove e agisce con maggior autonomia nello spazio circostante. -Riconosce le regole importanti per <i>vivere in un posto in cui si sta bene</i> , nel rispetto della sicurezza comune e dell'ambiente.	- Le piccole cure quotidiane per l'ambiente di vita e di lavoro scolastico, l'attenzione ai comportamenti ordinati e rispettosi verso gli altri e le cose. - La cura delle risorse e la lotta allo spreco: rispetto per il cibo, uso oculato dell'acqua e dell'energia elettrica, la gestione corretta dei rifiuti. - Un ambiente di vita sostenibile per tutti: come muoversi con sicurezza nell'ambiente esterno. - La circolazione stradale: come si muovono i pedoni, i ciclisti e i veicoli; le barriere architettoniche; il significato di alcuni segnali stradali (Educazione stradale).	
	-Con la guida dell'insegnante e in collaborazione con i compagni, riconosce casi di rischio negli ambienti quotidiani e impara alcune strategie per la loro prevenzione. -Nelle simulazioni mette in pratica le semplici indicazioni note e segue con attenzione le indicazioni date.	- L'importanza della prevenzione dei rischi; consolidamento della conoscenza delle principali norme di sicurezza ambientale in casa e a scuola. - Partecipazione alle <i>Prove di evacuazione</i> .	

	<p>-Riconosce alcuni comportamenti scorretti che possono portare a danneggiare l'ambiente di vita di un animale o di una pianta.</p>	<p>- Intuizione del rapporto tra gli animali e l'ambiente in cui vivono mediante l'approccio sperimentale al concetto di habitat.  - Esperienze con terrari per piccoli animali, semine e coltivazioni, orto, compostaggio naturale.  - Riconoscere ciò che può compromettere la vita nei piccoli e grandi ambienti: incuria, azioni dolose, sovrappopolamento, inquinamento, ... Esperienze in attività extrascolastiche.</p>	
	<p>-Riconosce alcuni comportamenti alimentari che fanno bene alla salute.</p>	<p>- La sicurezza alimentare: che cosa mangiamo e che cosa fa bene alla crescita.  - Gusti e disgusti alimentari (raccolta di dati e osservazioni).</p>	
	<p>-Pratica quotidianamente azioni necessarie al benessere del corpo.</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>- Individua e denomina correttamente mezzi di comunicazione digitali. - Approfondisce la conoscenza delle componenti e delle periferiche del computer.</p> <p>- Usa semplici software didattici, per la videoscrittura, per il disegno.</p> <p>- Utilizza le attrezzature informatiche della classe e del laboratorio in modo corretto.</p>	<p>- I principali dispositivi di comunicazione ed informazione e il loro contesto d'uso (TV, lettori, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, ...). - Le parti del computer e l'utilità delle periferiche di input e output.</p> <p>- Con la guida dell'insegnante e in collaborazione con i compagni: utilizzo del mouse per dare alcuni semplici comandi al computer (aprire e chiudere un'applicazione, aprire e chiudere un file); i principali comandi da tastiera; funzioni e comandi di Word e Paint.</p> <p>- Le regole del laboratorio di informatica e la cura verso i materiali comuni. - Alcuni rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature, le norme di sicurezza.</p>	<p>TUTTE LE DISCIPLINE</p> <p>PROGETTI DI ISTITUTO DELLE SEGUENTI AREE</p> <p>- PROMUOVERE SALUTE - EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA</p>