



**Ministero dell' Istruzione e del Merito**  
**Ufficio Scolastico Regionale per la Calabria**  
**ISTITUTO OMNICOMPRESIVO "D. BORRELLI"**  
Via Mattia Preti,1 – 88832 – SANTA SEVERINA (KR)  
C.M. KRIC825009 – KRPC010002 – KRTD070000L – Cod. Fiscale 91021720791  
Sito web: <http://www.ioborrelli.edu.it> – Cod. Unico di Fatturazione UFJEUS



# **Progettazione Curricolare**

## **Scuola Primaria**

### **a.s. 2025 / 2026**

#### **ORGANIZZAZIONE**

La Scuola Primaria del nostro Istituto è costituita da due plessi:

La Scuola Primaria di S. Severina e la Scuola Primaria di Roccabernarda funzionano a tempo pieno, con un orario di 40 ore settimanali distribuite in cinque giorni, da lunedì a venerdì, dalle ore 8:15 alle ore 16:15 S. Primaria di S. Severina e dalle ore 8:30 alle ore 16:30, S. Primaria di Roccabernarda.

Le attività didattiche sono organizzate in modo da riservare a ciascuna disciplina di insegnamento un tempo adeguato. I tempi medi settimanali per ambiti rispondono ai nuovi ordinamenti scolastici per ciascuna disciplina:

- all'insegnante A è assegnato l'ambito Linguistico- espressivo (Italiano, Storia, Arte – Immagine, Musica, Educazione Civica);
- all'insegnante B è assegnato l'ambito Matematico – scientifico (Matematica, Scienze, Tecnologia, Geografia, Educazione Fisica, Educazione Civica);
- l'insegnamento della lingua Inglese e della Religione Cattolica è affidato agli insegnanti con titolo specifico, per quanto riguarda quest'ultima disciplina, agli alunni è consentito di non avvalersene e di svolgere attività alternativa.

## ORARIO DISCIPLINARE

DISCIPLINE / MONTE ORARIO SETTIMANALE	CLASSE I	CLASSE II	CLASSE III	CLASSE IV	CLASSE V
ITALIANO	8	8	6	6	6
INGLESE	1	2	3	3	3
RELIGIONE	2	2	2	2	2
ARTE-IMMAGINE	2	2	2	2	2
MUSICA	1	1	1	1	1
STORIA	2	2	2	2	2
GEOGRAFIA	1	1	2	2	2
MATEMATICA	7	6	6	6	6
SCIENZE	2	2	2	2	1
TECNOLOGIA	1	1	1	1	1
EDUCAZIONE FISICA	2	2	2	2	2
EDUCAZIONE CIVICA*	1	1	1	1	1
MENSA E DOPO MENSA	10	10	10	10	10

- \*L'ora di Educazione Civica è inserita in entrambi gli ambiti disciplinari, sarà svolta a settimane alterne nell'ora della disciplina inerente all'attività programmata.

# ORARIO



ORARIO DI PLESSO DEFINITIVO 2025-26.pdf



orario Definitivo di plesso S.PRIMARIA S.SEVERINA.pdf

## DIDATTICA

Per sviluppare le competenze di ciascun alunno, il nostro Istituto, in forme articolate, promuove un apprendimento significativo basato su specifiche modalità che per mezzo del suo Curricolo forma gli uomini del domani, informati, integrati e capaci di orientarsi. Questa maturità intellettuale ed operativa sarà raggiunta gradualmente attraverso tappe intermedie di conoscenze e di competenze; gli alunni saranno educati ad avere fiducia nei propri mezzi per operare ed affrontare i problemi muovendo da una visione ottimistica, sviluppando un metodo personale d'indagine e di studio. Saranno sollecitati a muoversi nella società sorretti sempre dalla motivazione ad apprendere e disposti alla cooperazione e alla solidarietà. Sarà cura del processo educativo formare gli alunni alla socialità partendo dalla conoscenza del territorio per potersi, ciascuno secondo le proprie competenze ed attitudini, interagire con esso. La nostra scuola intende essere luogo creativo e dinamico, aperto alla collaborazione e propositivo rispetto alle sollecitazioni che provengono dal contesto territoriale in cui opera.

Sulla base di quanto indicato nel Piano *Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation classroom – Ambienti di apprendimento innovativi*, l'istituzione scolastica ha creato ambienti di apprendimento accoglienti ed efficaci che sono al passo con i tempi e che permettono agli alunni di acquisire competenze utili per il futuro, potenziando l'interazione sociale, la motivazione e l'efficacia didattica. Le aule e gli spazi comuni realizzati ad approccio laboratoriale derivante dalla disposizione degli arredi e dalla nuova dotazione tecnologica, consentiranno di promuovere una crescita globale degli alunni, andando oltre l'acquisizione di apprendimenti disciplinari tradizionali. Gli alunni hanno la possibilità di usufruire e condividere gli spazi didattici innovativi che permettono di promuovere e sviluppare la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative. Si vanno poi a potenziare le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere un modo di accedere al digitale e di viverlo con consapevolezza, sicurezza e spirito critico, che va al di là del semplice utilizzo di applicazioni specifiche. Si acquisiscono competenze tecnologiche e operative, logiche, computazionali, argomentative e interpretative. Promuoviamo inoltre l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti. La presenza di spazi di apprendimento condivisi, a disposizione di tutto l'istituto integra la didattica tradizionale con contenuti che permettono di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

Il nostro Istituto, inoltre, ha attivato partneriati e reti che consentono un interscambio sia con il territorio, sia con altre agenzie educative. Tra esse fanno parte: **Rete Castelfiaba**: Il Borrelli è partner della rete Castelfiaba, insieme al comune di Santa Severina, proprietario del castello normanno, e alla cooperativa Aristippo, che si occupa di eventi culturali. Castelfiaba produce annualmente eventi che vedono protagonisti i bambini e i ragazzi delle scuole di ogni ordine e grado. Lo scopo della rete è formare bambini e ragazzi al rispetto dell'altro e del proprio territorio, ma anche sviluppare in loro alcune facoltà importanti, come recitare, scrivere e in modo particolare leggere attraverso i laboratori di lettura, di scrittura e di drammatizzazione.

**Rete Gutenberg:** Il progetto Gutenberg è un progetto in rete con le scuole della Calabria e con Associazioni no profit. Ha come obiettivo principale promuovere l'attitudine alla lettura, "strumento indispensabile per comprendere la realtà e se stessi", al fine di perseguire l'obiettivo più complesso dell'acquisizione di un'intelligenza critica ed aperta. Ogni anno viene individuato un tema intorno a cui si sviluppa il lavoro didattico disciplinare, la lettura dei libri e, nel mese di Maggio, gli incontri dibattiti con Autori-Relatori e la Fiera del libro finale.

**Rete Equilibri:** Il Borrelli ha stipulato un protocollo d'intesa con L'Associazione culturale "Equilibri". L'Associazione culturale "Equilibri", le Istituzioni Scolastiche firmatarie, le Associazioni e gli Enti firmatari, sottoscrivendo il protocollo di rete intendono promuovere la lettura libera nelle scuole, nelle famiglie, nella società in generale.

**Il nostro curriculum verticale** è frutto di un'attenta ricerca educativo - didattica e di un fattivo e proficuo confronto tra i docenti, presenta gli standard cognitivi ed operativi il cui raggiungimento viene richiesto agli allievi dell'ultimo anno di ciascun percorso scolastico specifico, quindi al termine della Scuola dell'Infanzia, al termine della Scuola Primaria e al termine della Scuola Secondaria di primo e secondo grado. Il documento si articola nei seguenti nuclei: Competenze chiave, delineate a partire dal Quadro Europeo per l'apprendimento permanente e dalle Competenze di Cittadinanza, rappresentano quelle competenze che vengono costruite e promosse nell'ambito di tutte le attività di apprendimento, utilizzando e finalizzando opportunamente i contributi che ciascun campo d'esperienza/ disciplina/area può offrire. Organizza i saperi essenziali delle discipline coniugandoli alle competenze trasversali di cittadinanza e fondendo i processi cognitivi disciplinari con quelli relazionali. A partire dai documenti normativi, il nostro Istituto ha elaborato un curriculum per competenze in cui tutte le discipline concorrono allo sviluppo delle competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento e dal Consiglio Europeo e assunte dalle Indicazioni Nazionali come orizzonte di riferimento verso cui tendere. Si realizza in un percorso costruito per gli alunni, al fine di offrire occasioni di apprendimento attivo, secondo una didattica che stimoli i diversi tipi di intelligenza, attento alla dimensione interattiva e affettiva oltre che disciplinare; un percorso in cui l'alunno possa imparare attraverso il fare e l'interazione con i compagni. Quindi, Nuclei fondanti di un curriculum verticale per competenze sono i processi cognitivi trasversali, attivati all'interno dei campi di esperienza, degli ambiti disciplinari/assi culturali per:

- Evitare frammentazioni, segmentazioni, ripetitività del sapere;
- Costruire "un luogo" privilegiato di relazioni empatiche tra i diversi segmenti di scuola dell'Istituto;
- Realizzare percorsi che rispondano sempre meglio ai bisogni degli alunni.

### **Competenze primaria**

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione:

- Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

# CURRICOLO E PROGETTAZIONE

## ITALIANO

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**  
**COMPETENZE TRASVERSALI:**  
**COMPETENZA DIGITALE**  
**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE**  
**COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**  
**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ITALIANO alla fine della Classe III	Obiettivi di apprendimento		
	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
	<i>ASCOLTO E PARLATO</i>		
<p><b>A. L'alunno comprende semplici testi di diverso tipo in vista di scopi funzionali, ne individua il senso globale e/o le informazioni principali.</b></p> <p><b>B. Partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso un linguaggio chiaro e pertinente, usando un registro il più possibile adeguato alla situazione.</b></p>	<p>1. Comprendere una storia ascoltata, rispondere a semplici domande orali e rappresentarla attraverso il disegno.</p> <p>2. Riferire correttamente un messaggio o esperienze personali rispettando l'ordine cronologico.</p>	<p>1. Prestare attenzione e comprendere le informazioni principali degli argomenti affrontati in classe.</p> <p>2. Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta.</p>	<p>1. Ascoltare, comprendere e esporre in modo comprensibile e coerente argomenti ascoltati o letti.</p> <p>2. Partecipare a scambi comunicativi rispettando il turno di parola, formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta.</p>

	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
--	--------------	----------------	--------------

<p><b>C. Legge testi letterari di vario genere, sia a voce alta, con tono di voce espressivo, sia con lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.</b></p> <p><b>D. Sviluppa gradualmente abilità funzionali allo studio, utili per l'esposizione orale e la memorizzazione, acquisendo un primo nucleo di terminologia specifica.</b></p>	<b>LETTURA</b>		
	<p>1. Leggere e comprendere parole, frasi e semplici testi anche con il supporto di immagini individuando il significato globale.</p>	<p>1. Leggere in modo adeguatamente veloce e corretto, rispettando i principali segni di punteggiatura, semplici testi descrittivi, narrativi e poetici mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p>	<p>1. Leggere e comprendere testi (narrativi, descrittivi, informativi, poetici) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive.</p> <p>2. Utilizzare tecniche di lettura silenziosa e ad alta voce, in vista di scopi funzionali: sintesi ed esposizione orale.</p>
<p><b>E. Produce testi legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.</b></p>	<b>Classe prima</b>	<b>Classe seconda</b>	<b>Classe terza</b>
	<b>SCRITTURA</b>		
	<p>1. Usare i caratteri stampato maiuscolo, minuscolo e corsivo.</p> <p>2. Scrivere parole e frasi rispettando le convenzioni ortografiche conosciute.</p>	<p>1. Produrre semplici testi scritti narrativi e descrittivi legati a scopi concreti connessi con situazioni quotidiane, rispettando le fondamentali convenzioni ortografiche.</p>	<p>1. Produrre semplici testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare) sulla base di modelli dati., rispettando le fondamentali convenzioni ortografiche e grammaticali.</p>
<p><b>F. Conosce e utilizza vocaboli fondamentali.</b></p>	<b>Classe prima</b>	<b>Classe seconda</b>	<b>Classe terza</b>
	<b>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO</b>		

<p><b>G. Comprende parole non note in base al contesto.</b></p> <p><b>H. Conosce relazioni di tipo lessicale.</b></p> <p><b>I. Utilizza il vocabolario come strumento di consultazione.</b></p> <p><b>J. Comprende il significato dei modi di dire di uso comune.</b></p>	<p>1. Capire il significato dei più comuni modi di dire legati alla lingua italiana.</p>	<p>1. Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.</p>	<p>1. Utilizzare il vocabolario come strumento di consultazione per trovare una risposta ai propri dubbi linguistici.</p> <p>2. Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.</p>
<p><b>K. Svolge attività esplicite di riflessione su ciò che si dice o si scrive, si ascolta o si legge.</b></p>	<b>Classe prima</b>	<b>Classe seconda</b>	<b>Classe terza</b>
	<b>ELEMENTI DI GRAMMATICA E RIFLESSIONE SULLA LINGUA</b>		
	<p>1. Applicare le convenzioni ortografiche e le regole grammaticali e sintattiche conosciute nella lingua orale e scritta.</p> <p>2. Intuire gli schemi morfologici primari: gli articoli, i nomi, le qualità, le azioni.</p>	<p>1. Consolidare le fondamentali convenzioni ortografiche affrontate.</p> <p>2. Conoscere ed usare alcune delle parti variabili del discorso: nome, articolo, aggettivo qualificativo e verbo.</p>	<p>1. Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p> <p>2. Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p>

<b>TRAGUARDI PER LO</b>	<b>Obiettivi di apprendimento</b>
-------------------------	-----------------------------------

SVILUPPO DELLE COMPETENZE ITALIANO alla fine della Scuola Primaria	Classe quarta	Classe quinta
	<i>ASCOLTO E PARLATO</i>	
<p><b>A. L'alunno comprende testi di vario tipo in vista di scopi funzionali, ne individua il senso globale e/o le informazioni principali, utilizza strategie di lettura funzionali agli scopi.</b></p> <p><b>B. Partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, formulati in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Assumere e mantenere atteggiamenti corretti durante le attività di ascolto.</li> <li>2. Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando il proprio turno e ponendo domande pertinenti.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cogliere l'argomento principale dei discorsi altrui e intervenire in modo adeguato (dialogo, conversazione, discussione) esprimendo la propria opinione su un argomento, rispettando i turni di parola, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti.</li> <li>2. Riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico e inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto.</li> </ol>
<p><b>C. Sviluppa gradualmente abilità funzionali allo studio estrapolando dai testi scritti informazioni su un dato argomento, utili per l'esposizione e la memorizzazione, acquisendo un primo nucleo di terminologia specifica, raccogliendo impressioni personali e/o collettive, registrando opinioni proprie o altrui.</b></p>	Classe quarta	Classe quinta
	<i>LETTURA</i>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leggere in maniera espressiva testi descrittivi e narrativi, sia realistici che fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.</li> <li>2. Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare e comprendere il contenuto e lo scopo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leggere in modo espressivo.</li> <li>2. Leggere testi diversi riconoscendo le caratteristiche che li contraddistinguono.</li> <li>3. Leggere, ricercare e confrontare informazioni provenienti da testi diversi.</li> </ol>

	Classe quarta	Classe quinta
<b>D. Produce testi legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.</b>  <b>E. Rielabora testi manipolandoli, parafrasandoli, completandoli e trasformandoli</b>	<b>SCRITTURA</b>	
	1. Scrivere e rielaborare testi di vario genere (parafrasare un racconto, riassumere, riscrivere apportando modifiche quali punti di vista, sostituzioni di personaggi ...), corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale, rispettando la punteggiatura.	1. Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. 2. Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, poesie, racconti brevi). 3. Compiere operazioni di rielaborazione sui testi (parafrasare un testo, riassumere, riscrivere apportando modifiche ...).
<b>F. Usa lo strumento linguistico in modo sicuro e adeguato alla fascia d'età di riferimento e al contesto.</b>	Classe quarta	Classe quinta
	<b>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO</b>	
	1. Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).	1. Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. 2. Comprendere e utilizzare il significato di parole e termini specifici legati alle discipline di studio.
<b>G. Svolge attività esplicite di riflessione linguistica su ciò che si dice o si scrive, si ascolta o si legge.</b>  <b>H. Coglie le operazioni che si fanno quando si comunica e le diverse scelte determinate dalla varietà di situazioni in cui la lingua si usa.</b>	<b>ELEMENTI DI GRAMMATICA E RIFLESSIONE SULLA LINGUA</b>	
	1. Conoscere rispettare e utilizzare le convenzioni ortografiche e la funzione dei principali segni interpuntivi. 2. Riconoscere e analizzare le parti variabili e invariabili del discorso. 3. Individuare e usare in modo consapevole modi e tempi del verbo. 4. Conoscere la struttura della frase e analizzare i suoi elementi.	1. Riconoscere e denominare le parti del discorso e gli elementi grammaticali basilari di una frase. 2. Individuare e usare in modo consapevole modi e tempi del verbo. 3. Analizzare la frase nelle sue funzioni (predicato, soggetto e principali complementi diretti e indiretti). 4. Riconoscere la funzione dei segni interpuntivi.

# STORIA

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018 : COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI  
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**

**COMPETENZE TRASVERSALI:**

**COMPETENZA DIGITALE**

**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE**

**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE STORIA alla fine della Classe III</b>	<b>Obiettivi di apprendimento</b>		
	<b>Classe prima</b>	<b>Classe seconda</b>	<b>Classe terza</b>
	<i>USO DELLE FONTI</i>		
<b>L'alunno riconosce ed interpreta le varie tipologie di fonti storiche.</b>	1. Ricostruire il proprio passato attraverso fonti di vario genere (foto, indumenti, oggetti ...).	1. Conoscere il concetto di fonte e ricavarne informazioni in relazione alla propria esperienza personale.	1. Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul passato.

<p>a) <b>Conosce la differenza fra tempo ciclico e tempo lineare.</b></p> <p>b) <b>Sa leggere e collocare sulla linea del tempo eventi storici</b></p>	<b>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riordinare esperienze personali in successione cronologica usando le “parole del tempo”.</li> <li>2. Comprendere la funzione e l’uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (calendario).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organizzare semplici sequenze temporali in successione cronologica.</li> <li>2. Comprendere la funzione e l’uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze narrate.</li> <li>2. Comprendere la funzione e l’uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (linea temporale).</li> </ol>
<p>d) <b>Organizza le proprie conoscenze in schemi temporali.</b></p>	<b>STRUMENTI CONCETTUALI</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seguire e comprendere vicende attraverso l’ascolto o la lettura di racconti.</li> <li>2. Organizzare le conoscenze acquisite in schemi temporali.</li> <li>3. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali lontani nello spazio e nel tempo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seguire e comprendere vicende attraverso l’ascolto o la lettura di racconti.</li> <li>2. Organizzare le conoscenze acquisite in schemi temporali più complessi.</li> <li>3. Individuare analogie e differenze. attraverso il confronto tra quadri storico- sociali lontani nello spazio e nel tempo.</li> </ol>

	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
	e) <b>Produce semplici testi scritti storici.</b>		
f) <b>Espone in modo lineare e coerente.</b>	<b>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</b>		
	1. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi e disegni.	1. Rappresentare conoscenze e concetti mediante grafismi e disegni.  2. Riferire in modo lineare le conoscenze acquisite.	1. Produrre semplici testi scritti sulla base di ricerche storiche.  2. Riferire in modo lineare e coerente le conoscenze acquisite.

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE STORIA alla fine della Scuola Primaria</b>	<b>Obiettivi di apprendimento</b>	
	Classe quarta	Classe quinta
	<b>USO DELLE FONTI</b>	
<b>A. L'alunno riconosce le tracce storiche e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</b>	1. Individuare caratteristiche peculiari delle civiltà attraverso la lettura delle fonti.	1. Ricavare semplici informazioni da documenti di diversa natura.  2. Ricavare informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici.
<b>B. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</b>  <b>C. Organizza le informazioni e le conoscenze anche con l'ausilio di strumenti informatici.</b>	<b>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</b>	
	1. Collocare nello spazio e nel tempo alcune civiltà.  2. Individuare elementi di contemporaneità, sviluppo nel tempo e durata delle civiltà.	1. Conoscere e confrontare i quadri storici delle civiltà studiate.

<b>D. Organizza le proprie conoscenze spazio temporali tematizzando e concettualizzando in modo pertinente.</b>  <b>E. Conosce le società studiate e individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</b>	<b>STRUMENTI CONCETTUALI</b>	
	1. Individuare connessioni tra ambiente e sviluppo delle civiltà.	1. Usare la linea del tempo e carte storico- geografiche per rappresentare le conoscenze studiate.  2. Utilizzare rappresentazioni sintetiche delle società studiate.
<b>F. Produce semplici testi scritti.</b>  <b>G. Racconta gli eventi storici che hanno caratterizzato l'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico.</b>	<b>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</b>	
	1. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina (utilizzando anche mappe e schemi).	1. Riferire in modo chiaro e corretto gli argomenti studiati usando il linguaggio specifico.

# INGLESE

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

### COMPETENZE TRASVERSALI:

#### COMPETENZA DIGITALE

#### COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

#### COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

#### COMPETENZA IMPRENDITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE INGLESE alla fine della Classe III	Classe prima Obiettivi di apprendimento	Classe seconda Obiettivi di apprendimento	Classe terza Obiettivi di apprendimento
<i>Listening (comprensione orale)</i>			
<p><b>A. L'alunno comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente relativi a sé stesso, ai compagni, all'ambiente scolastico e alla famiglia.</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprendere semplici comandi, istruzioni, frasi e messaggi orali relativi alle attività svolte in classe.</li> <li>2. Comprendere il senso generale delle canzoncine e filastrocche presentate in classe.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprendere in modo globale parole, comandi, istruzioni e semplici frasi.</li> <li>2. Comprendere il senso generale di canzoncine, filastrocche e storie presentate in classe.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciati chiaramente e lentamente, relative all'ambiente scolastico e alla famiglia.</li> </ol>
<i>Speaking (interazione orale)</i>			

<p><b>B. Produce frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note.</b></p> <p><b>C. Interagisce con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riprodurre semplici parole, comandi canzoncine e filastrocche presentate.</li> <li>2. Interagire nelle situazioni relative alle attività svolte in classe, anche con linguaggio non verbale.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoscere il lessico minimo relativo alle situazioni linguistico-comunicative affrontate.</li> <li>2. Saper utilizzare parole ed espressioni linguistiche apprese, anche se formalmente difettose.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente, relative all'ambiente scolastico e alla famiglia.</li> </ol>
<p><b>D. Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.</b></p>	<b>Reading (comprensione scritta)</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificare e abbinare numeri, colori, figure, oggetti e animali.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leggere semplici frasi e biglietti di auguri accompagnati da supporti visivi e multimediali.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leggere e comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori.</li> </ol>
<p><b>E. Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.</b></p>	<b>Writing (Scrittura)</b>		
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Copiare e scrivere parole e semplici frasi relative alle unità studiate ed alle domande presentate in classe.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scrivere parole e semplici frasi, per dare informazioni su se stessi l'ambiente familiare, gli oggetti e la vita di classe.</li> </ol>

<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE INGLESE alla fine della Scuola Primaria</b></p>	<p align="center"><b>Classe quarta</b> Obiettivi di apprendimento</p>	<p align="center"><b>Classe quinta</b> Obiettivi di apprendimento</p>
	<p><b>Listening (comprensione orale)</b></p>	

<p><b>A. L'alunno comprende un testo letto e scegliere risposte su un foglio con scelta multipla.</b></p> <p><b>B. Comprende brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identifica il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.</b></p> <p><b>C. Comprende brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente.</li> <li>2. Identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.</li> <li>2. Comprendere brevi testi multimediali Identificandone parole chiave e il senso generale.</li> </ol>
<p><b>D. Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.</b></p> <p><b>E. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.</b></p> <p><b>F. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.</b></p>	<b>Speaking (interazione orale)</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chiedere e dare informazioni su se stessi e su argomenti già noti.</li> <li>2. Descrivere persone e oggetti familiari, utilizzando parole e frasi già incontrate.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari, utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.</li> <li>2. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.</li> </ol>
<p><b>G. Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e</b></p>	<b>Reading (comprensione scritta)</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprendere testi brevi e semplici, accompagnati da supporti visivi cogliendo nomi familiari, parole e frasi basilari.</li> <li>2. Ricavare informazioni da testi di uso quotidiano</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.</li> </ol>

<b>identificando parole e frasi familiari.</b>		
<b>H. Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc.</b>	<i>Writing (Scrittura)</i>	
	1. Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi: presentarsi, fare gli auguri, chiedere o dare informazioni.	1. Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi: presentarsi, fare gli auguri, chiedere o dare informazioni.
<b>I. Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato.</b> <b>I. Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato.</b> <b>J. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.</b>	<i>Thinking about (Riflessione Sulla Lingua)</i>	
	1. Riconoscere e utilizzare forme grammaticali semplici, anche a livello implicito.	1. Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc. 2. Saper utilizzare e riconoscere forme grammaticali semplici.

# MUSICA

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

### COMPETENZE TRASVERSALI:

#### COMPETENZA DIGITALE

#### COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

#### COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

#### COMPETENZA IMPRENDITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE MUSICA alla fine della Classe III	Classe prima Obiettivi di apprendimento	Classe seconda Obiettivi di apprendimento	Classe terza Obiettivi di apprendimento
	<i>Ascolto, Discriminazione e Produzione</i>		
<p><b>A. L'alunno discrimina eventi sonori in riferimento alla loro fonte.</b></p> <p><b>B. Gestisce diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali.</b></p> <p><b>C. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari.</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Discriminare suoni e rumori naturali artificiali.</li> <li>2. Individuare e riprodurre sequenze ritmiche.</li> <li>3. Eseguire semplici canti per imitazione.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ascoltare e descrivere eventi sonori in riferimento alla fonte.</li> <li>2. Eseguire collettivamente e individualmente sequenze ritmiche e semplici brani vocali/strumentali.</li> <li>3. Adeguare ritmicamente semplici movimenti corporei al brano ascoltato e/o cantato.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riconoscere i suoni dell'ambiente, stabilire la fonte e la provenienza.</li> <li>2. Ascoltare e interpretare brani musicali riconoscendo anche gli elementi basilari del linguaggio musicale (ritmo, pause, intonazione).</li> <li>3. Eseguire brevi sequenze ritmiche con alcuni semplici strumenti.</li> </ol>

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE MUSICA alla fine della Scuola Primaria</b>	<b>Classe quarta</b>	<b>Classe quinta</b>
	<i>Ascolto, Discriminazione e Produzione</i>	
<p><b>A. L'alunno apprezza gli elementi estetici funzionali di un brano musicale.</b></p> <p><b>B. Esegue un canto nella musica d'insieme.</b></p> <p><b>C. Riconosce e utilizza gli elementi del linguaggio musicale di base.</b></p> <p><b>D. Riproduce un ritmo utilizzando la voce, il corpo e semplici strumenti musicali.</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riconoscere elementi basilari del linguaggio musicale.</li> <li>2. Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali.</li> <li>3. Riprodurre un ritmo utilizzando la voce, il corpo e semplici strumenti musicali.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riconoscere e denominare la fonte sonora, classificandola secondo le caratteristiche sensoriali.</li> <li>2. Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali</li> <li>3. Conoscere il pentagramma e la notazione musicale convenzionale.</li> </ol>

# ARTE E IMMAGINE

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

### COMPETENZE TRASVERSALI:

#### COMPETENZA DIGITALE

#### COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

#### COMPETENZA IMPRENDITORIALE

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ARTE E IMMAGINE</b> alla fine della Classe III	<b>Classe prima</b> Obiettivi di apprendimento	<b>Classe seconda</b> Obiettivi di apprendimento	<b>Classe terza</b> Obiettivi di apprendimento
	<i>Esprimersi e comunicare</i>		
<b>A. L'alunno utilizza la conoscenza del linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini, attraverso tecniche, materiali e strumenti diversificati.</b>	1. Rappresentare graficamente esperienze vissute e storie ascoltate. 2. Utilizzare colori, materiali e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici.	1. Elaborare creativamente produzioni personali e collettive per rappresentare la realtà ed esprimere sensazioni e/o emozioni. 2. Utilizzare colori, materiali e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici.	1. Rappresentare vissuti mediante produzioni grafiche (collage, pitture, modellaggio, piegature). 2. Sperimentare alcune regole di teoria del colore: combinazioni, mescolanze, contrasti, abbinamenti, gradazioni. 3. Manipolare materiali in chiave espressiva.

<b>A. Utilizza gli elementi di base del linguaggio visuale per osservare e descrivere immagini statiche e in movimento (fotografie, manifesti, opere d'arte, filmati).</b>	<b>Osservare e leggere le immagini</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Osservare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive e tattili.</li> <li>2. Sapersi orientare nello spazio grafico.</li> <li>3. Riconoscere attraverso un approccio operativo linee forme e colori.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Osservare l'ambiente circostante utilizzando le capacità sensoriali.</li> <li>2. Ricavare informazioni dalla lettura di immagini.</li> <li>3. Riconoscere gli oggetti nello spazio individuando i piani.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riconoscere e usare, in funzione descrittiva, gli elementi del linguaggio visivo: segno, linea, spazio, colore.</li> <li>2. Guardare e descrivere consapevolmente, immagini statiche e in movimento.</li> <li>3. Individuare gli elementi del linguaggio del fumetto.</li> </ol>
<b>B. Descrive gli aspetti formali di opere d'arte e oggetti di artigianato di varia provenienza.</b>  <b>C. Conosce i principali beni artistici presenti nel proprio territorio.</b>	<b>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Discriminare le varie forme dell'arte (pittura, fotografia, scultura...)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti artistici.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Osservare un'opera d'arte e cogliere le principali tecniche usate.</li> </ol>

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ARTE E IMMAGINE alla fine della Scuola Primaria</b>	<b>Classe quarta</b>	<b>Classe quinta</b>
	<b>Esprimersi e comunicare</b>	

<p><b>A. L'alunno utilizza le conoscenze del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo immagini, attraverso molteplici tecniche, adeguati strumenti, materiali di vario tipo.</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Copiare dal vero utilizzando toni e sfumature adeguati alla riproduzione della realtà osservata.</li> <li>2. Utilizzare le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per realizzare prodotti grafici e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Osservare e riprodurre dal vero la realtà osservata.</li> <li>2. Esprimere sentimenti ed emozioni scegliendo consapevolmente modalità iconiche appropriate.</li> </ol>
<p><b>B. Utilizza gli elementi del linguaggio visuale per osservare, riconoscere e descrivere immagini statiche e/o in movimento presenti nell'ambiente.</b></p>	<p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Distinguere e classificare oggetti e immagini presenti nell'ambiente.</li> <li>2. Riconoscere gli elementi del linguaggio visivo: punti, linee, colori, forme, piani, volume, spazio.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Osservare consapevolmente immagini e oggetti descrivendone gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</li> <li>2. Riconoscere in un'immagine: piani, campi, sequenze e strutture narrative.</li> </ol>
<p><b>C. Riconosce gli aspetti formali di alcune opere d'arte o di oggetti di artigianato di varia provenienza.</b></p> <p><b>D. Conosce i principali beni artistico-culturali e ambientali presenti nel proprio territorio e mette in atto pratiche di rispetto e salvaguardia.</b></p>	<p><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i></p>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riconoscere nelle opere d'arte osservate alcuni elementi significativi.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riconoscere e valorizzare opere d'arte, beni culturali e ambientali individuandone le caratteristiche formali, i significati simbolici e comunicativi.</li> </ol>

# GEOGRAFIA

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI  
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**

**COMPETENZE TRASVERSALI:**

**COMPETENZA DIGITALE**

**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE**

**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA CLASSE III	Obiettivi di apprendimento		
	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
	<b>ORIENTAMENTO</b>		
<b>L'alunno/a:</b> <b>A. Si orienta nello spazio che lo circonda attraverso l'uso di riferimenti topologici e punti cardinali.</b>	1. Descrivere verbalmente, utilizzando gli organizzatori spaziali, gli spostamenti propri e di altri elementi, nello spazio vissuto.	<b>1.</b> Descrivere verbalmente gli spostamenti propri e di altri elementi nello spazio vissuto utilizzando gli indicatori topologici.	1. Muoversi consapevolmente nello spazio, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento, organizzatori topologici e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).
<b>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ</b>			
<b>B. Utilizza i termini del linguaggio geografico per interpretare carte geografiche.</b>	<b>1.</b> Riprodurre graficamente semplici percorsi usando una simbologia non convenzionale.	<b>1.</b> Rappresentare oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare semplici percorsi effettuati nello spazio circostante.	<b>1.</b> Riconoscere, leggere e interpretare mappe, piante e le principali tipologie di rappresentazione grafica della geografia (carte fisiche, politiche, topografiche e tematiche).
<b>PAESAGGIO</b>			
<b>C. Riconosce, e distingue nell'ambiente circostante, i principali componenti geografici fisici (laghi, mari, rilievi...) e antropici.</b>	<b>1.</b> Osservare e descrivere un ambiente: riconoscere la funzione degli arredi e degli spazi presenti.	<b>1.</b> Riconoscere e rappresentare i principali tipi di paesaggio (urbano, rurale, costiero, montano, ecc.).	<b>1.</b> Esplorare un territorio e un paesaggio attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta, individuando gli elementi fisici e antropici che lo caratterizzano.

<b>D. Riconosce, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.</b>	<b>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</b>		
	<b>1.</b> Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto rispetto a diversi punti di riferimento.	<b>1.</b> Capire che l'uomo organizza il territorio per dare risposte sempre più adeguate ai suoi bisogni.	<b>1.</b> Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>Obiettivi di apprendimento</b>	
	<b>Classe quarta</b>	<b>Classe quinta</b>
	<b>L'alunno/a:</b> <b>A. Si orienta nello spazio utilizzando i punti cardinali e osservando i punti di riferimento (sole, stelle...).</b>	<b>ORIENTAMENTO</b>
<b>B. Conosce e utilizza il linguaggio specifico della geograficità</b> <b>C. Sa leggere i principali segni convenzionali e le legende delle carte geografiche.</b>	<b>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'</b>	
<b>D. Conosce lo spazio grafico come sistema territoriale costituito da elementi fisici ed antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza.</b>	<b>PAESAGGIO</b>	
<b>E. Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi, con particolare riferimento a quelli italiani.</b> <b>F. Conosce e localizza i principali elementi geografici fisici e antropici dell'Italia.</b>	<b>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</b>	
	1. Orientarsi sulle carte geografiche utilizzando i simboli convenzionali e localizzare i luoghi.	1. Orientarsi nello spazio e sulle carte, utilizzando i punti cardinali e le coordinate geografiche 2. Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche e amministrative.
	1. Riferire le conoscenze in modo chiaro. 2. Leggere e interpretare grafici e carte geografiche: tematiche, fisiche, politiche e di diversa scala.	1. Leggere e interpretare carte geografiche, tematiche e grafici per ricavare informazioni, usando la terminologia specifica.
	1. Conoscere gli elementi fisico-antropici che caratterizzano i principali paesaggi italiani, cogliendone l'evoluzione nel tempo.	1. Riconoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, individuando le analogie, le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.
	1. Acquisire il concetto di regione a partire dal contesto italiano. 2. Classificare i settori del lavoro.	1. Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale e amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.

# MATEMATICA

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**

**COMPETENZE TRASVERSALI:**

**COMPETENZA DIGITALE**

**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE**

**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA CLASSE III	Obiettivi di apprendimento		
	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
	<b>NUMERI</b>		
<b>L'alunno/a:</b> <b>A. Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.</b>	1. Confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti. 2. Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, con la consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione; confrontarli e ordinarli anche rappresentandoli sulla retta. 3. Utilizzare il numero per contare. 4. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali (entro il 20).	1. Leggere e scrivere i numeri naturali entro il centinaio, con la consapevolezza del loro valore posizionale; confrontarli, ordinarli e scomporli. 2. Eseguire semplici operazioni (addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni) con i numeri naturali, mentalmente e graficamente, verbalizzando le procedure di calcolo. 3. Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino al 10, costruite in situazioni pratiche. 4. Avvicinarsi alla conoscenza della divisione attraverso simulazioni pratiche e rappresentazioni grafiche.	1. Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali in notazione decimale entro le migliaia. 2. Eseguire le quattro operazioni con i numeri naturali, sia mentalmente sia con gli algoritmi scritti usuali e verbalizzarne le procedure di calcolo. 3. Rappresentare numeri naturali e decimali sulla retta. 4. Utilizzare il concetto di frazione in contesti reali.
	<b>SPAZIO E FIGURE</b>		
<b>A. Riconosce e classifica figure in base a caratteristiche geometriche.</b> <b>B. Percepisce e rappresenta forme, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</b>	1. Localizzare gli oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati. 2. Individuare le principali forme nella realtà, riconoscerle, denominarle e classificarle.	1. Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche: quadrato, rettangolo, triangolo e cerchio. 2. Individuare simmetrie assiali nelle figure geometriche.	1. Riconoscere, denominare e rappresentare graficamente rette, semirette, segmenti, figure geometriche piane e solide. 2. Acquisire il concetto di angolo, riconoscere e distinguerne i vari tipi.

D. Affronta i problemi con strategie diverse. E. Risolve facili problemi (non necessariamente ristretti ad un unico ambito) procedendo coerentemente e correttamente nella risoluzione. F. Utilizza rappresentazioni di dati adeguate in situazioni significative, per ricavare informazioni.	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
	<b>RELAZIONI MISURE DATI E PREVISIONI</b>		
	1. Riconoscere semplici situazioni problematiche riconducibili alle proprie esperienze e individuarne la soluzione. 2. Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.	1. Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche attraverso diverse strategie. 2. Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 3. Usare correttamente quantificatori e connettivi logici. 4. Individuare eventi certi, possibili e impossibili.	1. Risolvere situazioni problematiche in diversi contesti e per specifici fini. 2. Leggere, analizzare, organizzare e rappresentare graficamente i dati in tabelle e grafici. 4. Misurare grandezze utilizzando sia misure arbitrarie sia unità di misure convenzionali (il metro).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	Obiettivi di apprendimento	
	Classe quarta	Classe quinta
	<b>NUMERI</b>	
L'alunno/a: A Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice. B. Riconosce ed utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzioni).	1. Leggere e scrivere i numeri naturali e decimali oltre le migliaia, riconoscere il valore posizionale delle cifre, ordinarli, confrontarli e scomporli. 2. Eseguire le quattro operazioni con i numeri naturali e decimali, verbalizzando le procedure di calcolo. 3. Riconoscere ed operare con le frazioni e utilizzare i numeri decimali per descrivere situazioni quotidiane.	1. Leggere e scrivere i numeri interi entro la classe dei miliardi e decimali fino ai millesimi, operare confronti, comporre e scomporre. 2. Eseguire con sicurezza le quattro operazioni ricorrendo al calcolo orale e scritto. 3. Utilizzare numeri decimali, frazioni, percentuali, numeri interi negativi in contesti concreti.

C. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. D. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. E. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso e squadra) e i più comuni strumenti di misura.	Classe quarta	Classe quinta
	<b>SPAZIO E FIGURE</b>	
	1. Disegnare, denominare e classificare figure piane, identificando elementi significativi e simmetrie. 2. Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule. 3. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. 4. Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.	1. Descrivere, denominare, disegnare e classificare figure piane identificando elementi significativi. 2. Determinare il perimetro e l'area di figure piane utilizzando formule o altri procedimenti. 3. Riconoscere le figure solide e le loro caratteristiche, sapendole individuare nello spazio circostante. 4. Utilizzare il piano cartesiano per localizzare i punti. 5. Riconoscere figure ruotate, traslate, riflesse, simmetriche.

<b>RELAZIONI MISURE DATI E PREVISIONI</b>		
<p><b>A. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).</b></p> <p><b>B. Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</b></p> <p><b>C. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo che sui risultati.</b></p> <p><b>D. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria</b></p> <p><b>E. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</b></p>	<p>1. Cogliere, rappresentare e risolvere operativamente problemi con tabelle, grafici e diagrammi.</p> <p>2. Raccogliere, organizzare e registrare dati statistici.</p> <p>3. Conoscere le principali unità di misura ed effettuare misure, stime e trasformazioni.</p>	<p><b>RELAZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI</b></p> <p>1. Risolvere autonomamente e con abilità diverse situazioni problematiche con più operazioni e confrontarle con altre possibili soluzioni.</p> <p>2. Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, capacità, massa per effettuare misure e stime; eseguire equivalenze e scomporre misure.</p> <p>3. Rappresentare relazioni e dati in situazioni significative e utilizzare le rappresentazioni per ricavarne informazioni.</p>

# SCIENZE

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**

**COMPETENZE TRASVERSALI:**

**COMPETENZA DIGITALE**

**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE**

**COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**

**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA CLASSE III	Obiettivi di apprendimento		
	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
	<b>OSSERVARE E SPERIMENTARE</b>		
<p><b>L'alunno/a:</b></p> <p><b>A. Sviluppa atteggiamenti di curiosità a partire da stimoli esterni che lo inducono a cercare spiegazioni.</b></p> <p><b>B. Con la guida dell'insegnante e in collaborazione con i compagni, formula ipotesi, osserva, registra, classifica e schematizza.</b></p> <p><b>C. Trae conclusioni utilizzando anche concetti basati su semplici relazioni.</b></p> <p><b>D. Impara ad analizzare e raccontare in forma chiara ciò che ha fatto e imparato.</b></p>	<p>1. Esplorare oggetti e materiali e coglierne le principali differenze attraverso i cinque sensi.</p>	<p>1. Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.</p>	<p>1. Conoscere il metodo scientifico di indagine dei fenomeni.</p> <p>2. Osservare, descrivere, confrontare, elementi della realtà circostante.</p>
<p><b>E. Eseguisce semplici esperimenti per un primo approccio scientifico ai fenomeni.</b></p>	<b>SPERIMENTARE CON OGGETTI E MATERIALI</b>		
	<p>1. Definire con un nome oggetti e materiali di diverso tipo, elencandone le caratteristiche e le parti che lo compongono.</p>	<p>1. Per venire al concetto di cambiamento di stato della materia (solido, liquido, gassoso).</p>	<p>1. Attraverso osservazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali.</p>
<p><b>F. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente circostante.</b></p> <p><b>G. Ha cura del proprio corpo con scelte adeguate di comportamenti e di abitudini alimentari.</b></p>	<b>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</b>		
	<p>1. Osservare, descrivere, classificare esseri viventi e non viventi.</p> <p>2. Osservare le trasformazioni stagionali.</p>	<p>1. Osservare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo.</p>	<p>1. Riconoscere la diversità dei viventi, differenze/somiglianze tra piante, animali, altri organismi.</p> <p>2. Individuare gli elementi costitutivi di un ecosistema e le relazioni interne.</p>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	Obiettivi di apprendimento	
	Classe quarta	Classe quinta
	OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI	
L'alunno/a: A. Ha capacità operative e manuali che utilizza in contesti di esperienza-conoscenza per un approccio scientifico ai fenomeni.	1. Individuare proprietà di materiali comuni; produrre semplici fenomeni fisici e/o chimici (miscela eterogenea, soluzioni, passaggi di stato e combustioni); integrare i risultati di un esperimento ed esprimerli in forma grafica.	1. Riconoscere la materia e l'energia come elementi costitutivi di ciò che ci circonda
B. Si pone domande e individua problemi da indagare a partire dalla propria esperienza, dai discorsi degli altri, dai mezzi di comunicazione e dai testi letti. C. Utilizza il metodo scientifico sperimentale, con la guida dell'insegnante e in collaborazione dei compagni, propone, realizza e documenta semplici esperimenti.	OSSERVARE E SPERIMENTARE	
	1. Osservare sistematicamente un ambiente naturale individuandone elementi, connessioni, trasformazioni e relazionare ciò che si è sperimentato con il linguaggio disciplinare specifico.	1. Osservare e sperimentare fenomeni concreti, utilizzando varie fonti e relazionare con mappe e schemi utilizzando il linguaggio disciplinare specifico.
A. Analizza e racconta in forma chiara ciò che ha fatto e imparato. B. Ha cura del proprio corpo con scelte adeguate di comportamenti e di abitudini alimentari.	L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	
	1. Riconoscere che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. 2. Mettere in atto comportamenti dell'ambiente e della propria salute.	1. Avere consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, riconoscerne e descriverne il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed avere cura della propria salute

# TECNOLOGIA

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

### COMPETENZE TRASVERSALI:

#### COMPETENZA DIGITALE

#### COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

#### COMPETENZA IMPRENDITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA CLASSE III	Obiettivi di apprendimento		
	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
	<b>VEDERE E OSSERVARE</b>		
<b>L'alunno/a:</b> <b>A. Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi di tipo artificiale.</b> <b>B. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.</b> <b>C. Sa ricavare alcune informazioni su oggetti attraverso proprie esperienze sensoriali.</b> <b>D. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione.</b> <b>E. Produce semplici modelli utilizzando elementi del disegno.</b> <b>F. Inizia a riconoscere le caratteristiche della tecnologia attuale.</b>	1.Osservare gli oggetti di uso comune e individuarne le differenze in base all'utilizzo.	1.Distinguere e analizzare i materiali di cui sono fatti gli oggetti di uso comune.	1.Scegliere i materiali più idonei per realizzare semplici manufatti.
	<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>		
	1.Realizzare un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	1.Seguire semplici istruzioni d'uso per la realizzazione di manufatti.	1.Collocare nel contesto oggetti di uso quotidiano riflettendo sulla funzione e sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.
	<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>		
	2. Riconoscere le parti principali del computer.	1. Conoscere e sperimentare semplici procedure informatiche.	1. Conoscere un programma di videoscrittura.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	Obiettivi di apprendimento	
	Classe quarta	Classe quinta
	<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	
<b>L'alunno/a:</b> <b>A. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</b> <b>B. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descrivere la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</b> <b>C. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica o commerciale.</b> <b>D. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</b> <b>E. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</b> <b>F. Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</b>	1. Osservare utensili, macchine e processi produttivi e conoscerne le trasformazioni avvenute nel corso della storia dell'uomo. 2. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni.	1. Osservare e scoprire il funzionamento di alcune macchine che utilizzano diverse forme di energia. 2. Realizzare un manufatto descrivendone e documentando la sequenza delle operazioni.
	<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	
	1. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 2. Reperire notizie e comunicare informazioni usando Internet.	1. Pianificare la fabbricazione di un oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 2. Leggere e ricavare informazioni utili da semplici guide d'uso, istruzioni di montaggio, per la realizzazione di manufatti.
	<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	
1. Realizzare semplici manufatti descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 2. Utilizzare il computer in programmi di videoscrittura e disegno.	1. Manipolare oggetti, effettuare prove, sperimentare e rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, disegni, testi. 2. Conoscere le procedure per accedere a Internet e ricercare informazioni su siti adeguati all'età.	

# EDUCAZIONE FISICA

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**

**COMPETENZE TRASVERSALI:**

**COMPETENZA DIGITALE**

**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE**

**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA CLASSE III	Obiettivi di apprendimento		
	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
	<b>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</b>		
<p><b>L'alunno/a:</b></p> <p><b>A. Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.</b></p> <p><b>B. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.</b></p> <p><b>C. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</b></p> <p><b>D. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco - sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</b></p> <p><b>E. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</b></p> <p><b>F. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia</b></p>	<p><b>1.</b> Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare).</p>	<p><b>1.</b> Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.</p>	<p><b>1.</b> Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</p>
	<b>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO E ESPRESSIVA</b>		
	<p><b>2.</b> Utilizzare in forma originale modalità espressive e corporee.</p>	<p><b>2.</b> Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee per comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti.</p>	<p><b>2.</b> Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere allo stesso tempo contenuti emozionali.</p>
	<b>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</b>		
	<p><b>3.</b> Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco, rispettandone le regole.</p>	<p><b>3.</b> Saper utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare, applicandone indicazioni e regole.</p>	<p><b>3.</b> Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p>
	<b>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</b>		
<p><b>4.</b> Assumere comportamenti adeguati alla prevenzione degli infortuni e alla sicurezza nei vari ambienti di vita</p>	<p><b>4.</b> Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.</p>	<p><b>1.</b> Assumere comportamenti adeguati alla prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p>	

<p>nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p> <p>G. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.</p>	scolastica.		
---	-------------	--	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	Obiettivi di apprendimento	
	Classe quarta	Classe quinta
<p>L'alunno/a:</p> <p>A. Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.</p> <p>B. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.</p> <p>C. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p> <p>D. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco - sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p> <p>E. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p> <p>F. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p> <p>G. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.</p>	<b>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</b>	
	<p>1. Organizzare azioni motorie sempre più complesse, combinando vari movimenti simultaneamente e in successione.</p>	<p>1. Coordinare e utilizzare le capacità coordinative/la propria azione in relazione a sé, agli altri e alla situazione di gioco.</p>
	<b>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO E ESPRESSIVA</b>	
	<p>2. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee, anche attraverso forme di drammatizzazione trasmettendo contenuti emozionali.</p>	<p>2. Utilizzare il corpo con finalità espressive, elaborando semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p>
	<b>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</b>	
	<p>3. Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di molteplici discipline sportive rispettando le regole della competizione sportiva e collaborando con gli altri.</p>	<p>3. Applicare correttamente le modalità esecutive dei giochi, rispettando le regole della competizione sportiva, collaborando con gli altri, accettando i ruoli, accettando la sconfitta con equilibrio ed esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti.</p>
<b>SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE</b>		
<p>4. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</p> <p>5. Assumere comportamenti adeguati alla prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p>	<p>4. Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutistici.</p> <p>5. Assumere comportamenti adeguati alla prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p>	

# RELIGIONE

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

### COMPETENZE TRASVERSALI:

#### COMPETENZA DIGITALE

#### COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

#### COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

#### COMPETENZA IMPRENDITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA CLASSE III	Obiettivi di apprendimento		
	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
	DIO E L'UOMO - LA BIBBIA E LE LTRE FONTI – IL LINGUAGGIO RELIGIOSO – I VALORI ETICI		
<p><b>A. Riflette su Dio Creatore e Padre.</b>  <b>B. Riflette sulla figura di Gesù.</b>  <b>C. Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua.</b>  <b>D. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro degli Ebrei e dei Cristiani.</b>  <b>E. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù.</b>  <b>F. Riconosce il primato del comandamento dell'amore.</b></p>	<p>1. Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre.                  2. Ascoltare e comprendere alcune pagine fondamentali della Bibbia.                  3. Conoscere le caratteristiche principali dell'ambiente in cui è vissuto Gesù.                  4. Riconoscere alcuni segni cristiani del Natale e della Pasqua.                  5. Sapere che esistono "case speciali" per pregare.                  6. Comprendere che non è solo ma vive in un mondo di relazioni positive.                  7. Riflettere sul comandamento dell'amore come insegnato da Gesù.</p>	<p>1. Scoprire che Dio è il Padre di Gesù e di tutti.                  2. Ascoltare, leggere e comprendere alcune pagine fondamentali del Nuovo Testamento, in particolare la storia del Natale.                  3. Conoscere le caratteristiche principali dell'ambiente in cui è vissuto Gesù e sapere confrontarlo col proprio.                  4. Sapere che la preghiera è per tutti i popoli un modo per comunicare con Dio.                  5. Scoprire l'importanza di saper guardare con gli "occhi del cuore".                  6. Riconoscere la Chiesa come la comunità dei credenti in Gesù Cristo.</p>	<p>1. Riconoscere che Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha stabilito un'alleanza con l'uomo.                  2. Riconoscere che la Bibbia è il libro sacro degli Ebrei e dei Cristiani.                  3. Sapere che la Pasqua è la festa più importante dell'Ebraismo e del Cristianesimo.                  4. Riconoscere nei racconti mitologici il tentativo dell'uomo di rispondere alle domande sull'origine della vita e del cosmo.                  5. Cogliere nella Bibbia e nella scienza le domande di senso dell'uomo.                  6. Riconoscere il primato del comandamento dell'amore.</p>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	Obiettivi di apprendimento	
	Classe quarta	Classe quinta
	DIO E L'UOMO - LA BIBBIA E LE LTRE FONTI	

	IL LINGUAGGIO RELIGIOSO – I VALORI ETICI	
<p><b>A. Riconosce nella libertà religiosa un diritto inalienabile dell'uomo.</b></p> <p><b>B. Si confronta con l'esperienza religiosa ed individua gli elementi più importanti del dialogo interreligioso.</b></p> <p><b>C. Sa maturare atteggiamenti di rispetto e apprezzamento per le altre religioni in vista di una convivenza pacifica.</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio.</li> <li>2. Conoscere gli elementi fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale e religioso del tempo a partire dai Vangeli.</li> <li>3. Cogliere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte consapevoli.</li> <li>4. Rendersi conto che il Regno di Dio è una realtà attuale realizzabile vivendo secondo gli insegnamenti di Gesù.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoscere gli elementi costitutivi delle grandi religioni.</li> <li>2. Conoscere la nascita delle prime comunità cristiane.</li> <li>3. Conoscere i motivi di separazione fra le Chiese cristiane e capire l'importanza del movimento ecumenico.</li> <li>4. Conoscere l'originalità dell'esperienza monastica nella cultura medievale.</li> <li>5. Scoprire, attraverso le testimonianze grafico-pittoriche dei primi cristiani, il loro messaggio di fede.</li> </ol>

# EDUCAZIONE CIVICA

## COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

– COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

- COMPETENZA MULTILINGUISTICA

– COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

- COMPETENZA DIGITALE

– COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE.

### I tre nuclei tematici.

Come riportato nelle Linee Guida, il seguente curriculum si sviluppa attraverso tre nuclei concettuali fondamentali:

1. **COSTITUZIONE**, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà.
2. **SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE**, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.
3. **CITTADINANZA DIGITALE** (art.5 della Legge).

### La prospettiva trasversale dell'insegnamento di Educazione Civica.

L'articolo 2 dispone che, a decorrere dal 1° settembre dell'a.s. successivo alla data di entrata in vigore della legge, nel primo e nel secondo ciclo di istruzione è attivato l'insegnamento – definito "trasversale" dell'educazione civica, offrendo un paradigma di riferimento diverso da quello delle singole discipline. Le istituzioni scolastiche prevedono l'insegnamento dell'educazione civica nel curriculum di Istituto, per un numero di ore annue non inferiore a 33 (corrispondente a 1 ora a settimana), da svolgersi nell'ambito del monte orario obbligatorio previsto dagli ordinamenti vigenti.

Nelle scuole del primo ciclo l'insegnamento trasversale dell'educazione civica è affidato in contitolarità ai docenti di classe.

Nell'ambito del piano annuale delle attività, sono previsti specifici momenti di programmazione interdisciplinare all'interno dei dipartimenti disciplinari.

Il docente coordinatore avrà il compito di acquisire dai docenti del team o del consiglio di classe gli elementi conoscitivi per formulare la proposta di voto.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	Obiettivi di apprendimento
	Classe prima
L'alunno/a: <b>A. Contribuisce all'elaborazione e alla sperimentazione di regole più adeguate a sé e per gli altri nella vita della classe, della scuola e dei gruppi a cui partecipa.</b> <b>B. Cura la propria persona per lo "star bene" proprio altrui.</b>	COSTITUZIONE
	1. Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e privati così come le forme di vita (piante, animali) che sono state affidate alla responsabilità delle classi. 2. Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.

<p><b>C. Riconosce i valori che rendono possibile la convivenza umana e li testimonia nei comportamenti sociali.</b></p> <p><b>D. Riconosce ruoli e funzioni diversi nella scuola, stabilendo le corrette relazioni con gli insegnanti, con gli operatori scolastici e tra compagni.</b></p> <p><b>E. Rispetta la segnaletica stradale, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista;</b></p> <p><b>F. Riconosce in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente.</b></p> <p><b>G. Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</b></p> <p><b>H. Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</b></p>	<b>SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE</b>
	1. Analizzare, attraverso l'esplorazione e la ricerca all'interno del proprio comune, la qualità degli spazi verdi, e dei trasporti, il ciclo dei rifiuti, la salubrità dei luoghi pubblici.
	<b>CITTADINANZA DIGITALE</b>
	1. Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>Obiettivi di apprendimento</b>	
	<b>Classe seconda</b>	<b>Classe terza</b>
<p><b>L'alunno/a:</b></p> <p><b>A. Testimonia la funzione e il valore delle regole e delle leggi nei diversi ambienti di vita quotidiana.</b></p> <p><b>B. Attua la cooperazione e la solidarietà, riconoscendole come strategie fondamentali per migliorare le relazioni interpersonali e sociali.</b></p> <p><b>C. Riconosce situazioni nelle quali non si sia stati trattati o non si siano trattati gli altri da persone umane.</b></p> <p><b>D. Sviluppa dinanzi a fatti e situazioni il pensiero critico e il giudizio morale.</b></p>	<b>COSTITUZIONE</b>	
	<p>1. Rispettare ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.</p> <p>2. Individuare i diritti e i doveri che interessano la vita quotidiana di tutti i cittadini, anche dei più piccoli. Condividere regole comunemente</p>	<p>1. Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui e contribuire a definire comportamenti di prevenzione dei rischi.</p> <p>2. Conoscere e attuare le principali regole per la cura della salute, della sicurezza e del benessere proprio e altrui, a casa, a scuola, nella comunità,</p>

<p><b>E. Riconosce in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente.</b></p> <p><b>F. Manifesta il proprio punto di vista e le esigenze personali in forme argomentate, interagendo con "buone maniere" con i coetanei e con gli adulti, anche tenendo conto dell'identità maschile e femminile.</b></p> <p><b>G. Rispetta la segnaletica stradale, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista.</b></p> <p><b>H. Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</b></p> <p><b>I. Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</b></p>	accettate. Sviluppare la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale ed europea.	dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare, motorio, comportamentale.
	<b>SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE</b>	
	<p>1. Riconoscere, con riferimento all'esperienza, che alcune risorse naturali (acqua, alimenti...) sono limitate e ipotizzare comportamenti di uso responsabile, mettendo in atto quelli alla propria portata.</p> <p>2. Conoscere ed attuare i comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico, ...) anche in collaborazione con la Protezione civile.</p>	<p>1. Riconoscere, a partire dagli ecosistemi del proprio territorio, le trasformazioni ambientali ed urbane dovute alle azioni dell'uomo; mettere in atto comportamenti alla propria portata che riducano l'impatto negativo delle attività quotidiane sull'ambiente e sul decoro urbano.</p> <p>2. Individuare alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.</p>
	<b>CITTADINANZA DIGITALE</b>	
	<p>1. Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.</p> <p>2. Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali.</p>	1. Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale.

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>Obiettivi di apprendimento</b>	
	<b>Classe quarta</b>	<b>Classe quinta</b>
<p><b>L'alunno/a:</b></p> <p><b>A. Identifica fatti e situazioni di cronaca nei quali si ravvisino pregiudizi e comportamenti razzisti e progetta ipotesi di intervento per contrastarli.</b></p> <p><b>B. Esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; si riconosce e agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.</b></p> <p><b>C. Riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a</b></p>	<b>COSTITUZIONE</b>	
	<p>1. Conoscere l'ubicazione della sede comunale, gli organi e i servizi principali del Comune, le principali funzioni del Sindaco e della Giunta comunale, i principali servizi pubblici del proprio territorio e le loro funzioni essenziali.</p> <p>2. Conoscere i principi fondamentali della Costituzione e saperne individuare le implicazioni nella vita quotidiana e nelle relazioni con gli altri.</p> <p>3. Conoscere gli Organi principali dello Stato</p>	<p>1. Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni. Conoscere il valore e il significato dell'appartenenza alla comunità nazionale. Conoscere il significato di Patria.</p> <p>2. Conoscere l'Unione Europea e l'ONU. Conoscere il contenuto generale delle Dichiarazioni Internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia. Individuare alcuni dei diritti previsti nell'ambito della propria esperienza</p>

<p><b>livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali.</b></p> <p><b>D. Riconosce situazioni nelle quali non si sia stati trattati o non si siano trattati gli altri da persone umane.</b></p> <p><b>E. Riconosce i segni e i simboli della propria appartenenza al Comune, alla Provincia, alla Regione, a Enti territoriali, all'Italia, all'Europa, al mondo.</b></p> <p><b>F. Riconosce in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente.</b></p> <p><b>G. È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.</b></p>	<p>(Presidente della Repubblica, Camera dei deputati e Senato della Repubblica e loro Presidenti, Governo, Magistratura) e le funzioni essenziali.</p>	<p>concreta.</p> <p>3. Conoscere ed applicare le regole vigenti in classe e nei vari ambienti della scuola (mensa, palestra, laboratori, cortili) e partecipare alla loro eventuale definizione o revisione. Conoscere il principio di uguaglianza nella consapevolezza che le differenze possono rappresentare un valore quando non si trasformano in discriminazioni.</p> <p>4. Conoscere i rischi e gli effetti dannosi delle droghe.</p>
	<b>SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILE</b>	
	<p>1. Individuare nel proprio territorio le strutture che tutelano i beni artistici, culturali e ambientali e proteggono gli animali, e conoscerne i principali servizi.</p> <p>2. Identificare nel proprio ambiente di vita gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale, anche con riferimento alle tradizioni locali, ipotizzando semplici azioni per la salvaguardia e la valorizzazione.</p> <p>3. Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro.</p>	<p>1. Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprenderne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà. Individuare, con riferimento alla propria esperienza, ruoli, funzioni e aspetti essenziali che riguardano il lavoro delle persone con cui si entra in relazione, nella comunità scolastica e nella vita privata. Riconoscere il valore del lavoro. Conoscere, attraverso semplici ricerche, alcuni elementi dello sviluppo economico in Italia ed in Europa.</p> <p>2. Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana. Gestire e amministrare piccole disponibilità economiche, ideando semplici piani di spesa e di risparmio, individuando alcune forme di pagamento e di accantonamento. Individuare e applicare nell'esperienza e in contesti quotidiani, i concetti economici di spesa, guadagno, ricavo, risparmio.</p> <p>3. Conoscere le varie forme di criminalità, partendo dal rispetto delle regole che ogni comunità si dà per garantire la convivenza. Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto. Conoscere il valore della legalità.</p>
<b>CITTADINANZA DIGITALE</b>		

	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ricercare in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi.</li><li>2. Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.</li><li>2. Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano.</li></ol>
--	---	--

# CURRICOLO DIGITALE

I nati nel XXI secolo sono stati definiti “nativi digitali”, intendendo con questa espressione il fatto che essi, fin da quando sono venuti al mondo, sono stati immersi nella tecnologia e che fin dai primi momenti della loro crescita cognitiva e sociale hanno interagito con gli strumenti tecnologici a disposizione nel contesto familiare e quotidiano. Per i nostri bambini imparare a usare i dispositivi digitali come smartphone e tablet è stato ed è tuttora del tutto naturale.

Negli anni successivi è stato però dimostrato che, al di là della dimestichezza nell'uso degli strumenti digitali, i giovani, in realtà, non possiedono una vera e propria competenza digitale.

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet. (Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l'apprendimento permanente).

Compito di insegnanti e genitori è, dunque, l'educazione all'uso degli strumenti che i bambini maneggiano tutti i giorni fin dalla nascita, che permetta loro di conoscere dal principio le potenzialità e i pericoli di Internet ovvero di imparare a vivere “onlife” in maniera saggia e responsabile, diventando veri cittadini digitali.

Nel corso dell'esperienza di didattica a distanza vissuta a causa dell'emergenza sanitaria Covid-19, gli alunni hanno per la prima volta utilizzato i dispositivi e Internet in un contesto a loro familiare, le loro case, ma per uno scopo diverso da quello ludico e ricreativo a cui erano abituati; affiancati dai genitori, hanno interagito con piattaforme, password, username...

Per molti di loro si è trattato di un linguaggio nuovo, di un modo diverso di fare scuola.

I resoconti e le riflessioni sui comportamenti osservati in questo periodo evidenziano un grande bisogno di informazione e di educazione riguardo a ciò che si fa e che si può fare su Internet, fin dai primi anni di scuola. Ecco perché occorre elaborare un curriculum digitale, per svolgere un'efficace azione educativa nell'uso degli strumenti e della rete, come richiede di fare anche l'art. 5 della legge n. 92/2019 sull'insegnamento dell'educazione civica.

## **Finalità delle TIC (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione): educare ai media.**

Le finalità formative delle TIC possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- Favorire la conoscenza dello strumento pc e/o tablet a scopo didattico.
- Sostenere l'alfabetizzazione informatica.
- Favorire la trasversalità delle discipline.
- Facilitare il processo di apprendimento.
- Favorire il processo di inclusione.
- Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica.
- Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio.

- Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo.
- Promuovere azioni di cittadinanza attiva.
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.

**La competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.**

**Competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).**

- 1. ELABORAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
- 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
- 3. CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
- 4. SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
- 5. PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE**  
**COMPETENZE TRASVERSALI:**  
**IMPARARE AD IMPARARE**  
**COMUNICARE**  
**COLLABORARE E PARTECIPARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA CLASSE III	Obiettivi di apprendimento		
	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
	<b>ELABORAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI</b>		
<p><b>L'alunno/a:</b></p> <p><b>A. Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la guida e il supporto costante dell'insegnante.</b></p>	1. Conoscere le funzioni principali e il funzionamento elementare del computer e della LIM.	1. Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle.	1. Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.  2. Eseguire ricerche, on line, guidate.
	<b>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>		
<p><b>B. È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato.</b></p> <p><b>C. Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.</b></p>	1. Acquisire semplici informazioni predisposte in un ambiente digitale strutturato e condividerle con il gruppo classe.	1. Collaborare con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.	1. Ricercare semplici informazioni predisposte in un ambiente digitale strutturato e condividerle con il gruppo classe.
	<b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>		
	1. Creare semplici contenuti nei formati principali (documenti di scrittura, immagini ...), seguendo indicazioni.  2. Svolgere le attività proposte nella Piattaforma "Weschool" in gruppi o individualmente.	1. Modificare contenuti nei formati principali.  2. Svolgere le attività proposte nella Piattaforma "Weschool".	1. Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare file.  2. Svolgere le attività proposte nella Piattaforma "Weschool".

<b>D. È consapevole dei rischi della rete e sa come riuscire a individuarli.</b>	<b>SICUREZZA</b>		
	1. Conoscere i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico collegate all'utilizzo delle tecnologie.	1. Discutere e conoscere l'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo sull'ambiente.	1. Riconoscere rischi e minacce presenti negli ambienti digitali e saper applicare semplici misure di sicurezza per la protezione dei propri dispositivi e dei contenuti digitali. 2. Conoscere e discutere delle modalità più comuni per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. 3. Conoscere i principali pericoli presenti nella rete dei social network (cyberbullismo). 4. Individuare alcune modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
	<b>PROBLEM SOLVING</b>		
	1. Riconoscere i più semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi. 2. Utilizzare le tecnologie digitali proposte per svolgere compiti specifici.	1. Applicare semplici procedure proposte per risolvere facili problemi tecnici che si presentano con l'utilizzo delle tecnologie digitali.  2. Utilizzare le tecnologie digitali per svolgere compiti specifici.	1. Conoscere e applicare soluzioni a semplici problemi tecnici che si presentano con l'utilizzo delle tecnologie digitali.  2. Utilizzare le tecnologie digitali per svolgere compiti specifici e/o risolvere semplici situazioni problematiche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	Obiettivi di apprendimento	
	Classe quarta	Classe quinta
	<b>ELABORAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI</b>	
<p><b>L'alunno/a:</b>  <b>A. Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione.</b></p> <p><b>B. Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.</b></p> <p><b>C. È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato.</b></p> <p><b>D. Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</b></p> <p><b>E. È consapevole dei rischi della rete sa come riuscire a individuarli.</b></p>	<p>1. Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base.</p> <p>2. Comprendere il funzionamento della Rete internet .</p> <p>3. Ricercare e utilizzare correttamente immagini e contenuti digitali di vario tipo.</p>	<p>1. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p> <p>2. Valutare l'affidabilità di dati, informazioni e contenuti digitali e scegliere quelli più adatti al proprio scopo.</p> <p>3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali organizzandoli ed elaborandoli in un ambiente strutturato per facilitarne il recupero (tabelle, mappe concettuali...).</p>
	<b>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>	
	<p>1. Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire con gli altri (messaggi, e-mail).</p> <p>2. Condividere dati, informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>3. Applicare norme comportamentali corrette nell'utilizzo delle tecnologie e nell'interazione con gli ambienti digitali.</p>	<p>1. Interagire attraverso le tecnologie digitali (messaggi, e-mail).</p> <p>2. Condividere dati, informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali, adattando le modalità comunicative al destinatario.</p> <p>3. Utilizzare l'identità digitale per creare, collaborare, condividere e rielaborare contenuti digitali.</p>
	<b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>	
	<p>1. Conoscere e utilizzare correttamente le procedure per scaricare, salvare e stampare un documento.</p> <p>2. Lavorare con informazioni e contenuti diversi, modificandoli e integrandoli per crearne dei nuovi.</p> <p>3. Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p>	<p>1. Rielaborare e integrare contenuti digitali diversi per crearne altri nuovi e originali.</p> <p>2. Utilizzare piattaforme di condivisione.</p>
	<b>SICUREZZA</b>	
<p>1. Distinguere varie modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico collegate all'utilizzo delle tecnologie.</p> <p>2. Conoscere i principali pericoli presenti nella rete dei social network (cyberbullismo).</p> <p>3. Conoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo e discutere le modalità per proteggere l'ambiente.</p>	<p>1. Conoscere e discutere modalità diverse per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.</p> <p>2. Utilizzare la rete in maniera sicura, responsabile e rispettosa.</p> <p>3. Saper reagire correttamente ad atti di cyberbullismo.</p>	

<b>PROBLEM SOLVING</b>			
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1.</b> Scegliere e applicare soluzioni a semplici problemi tecnici che si presentano con l'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li><b>2.</b> Utilizzare le tecnologie digitali per svolgere compiti specifici e/o risolvere situazioni problematiche, individualmente e in gruppo.</li> </ol> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1.</b> Utilizzare in modo personale e creativo le tecnologie digitali per svolgere compiti specifici e/o risolvere situazioni problematiche con strategie individuali o collettive.</li> <li><b>2.</b> Supportare se stessi e gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.</li> </ol> </td> </tr> </table>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1.</b> Scegliere e applicare soluzioni a semplici problemi tecnici che si presentano con l'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li><b>2.</b> Utilizzare le tecnologie digitali per svolgere compiti specifici e/o risolvere situazioni problematiche, individualmente e in gruppo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1.</b> Utilizzare in modo personale e creativo le tecnologie digitali per svolgere compiti specifici e/o risolvere situazioni problematiche con strategie individuali o collettive.</li> <li><b>2.</b> Supportare se stessi e gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1.</b> Scegliere e applicare soluzioni a semplici problemi tecnici che si presentano con l'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li><b>2.</b> Utilizzare le tecnologie digitali per svolgere compiti specifici e/o risolvere situazioni problematiche, individualmente e in gruppo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1.</b> Utilizzare in modo personale e creativo le tecnologie digitali per svolgere compiti specifici e/o risolvere situazioni problematiche con strategie individuali o collettive.</li> <li><b>2.</b> Supportare se stessi e gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.</li> </ol>		



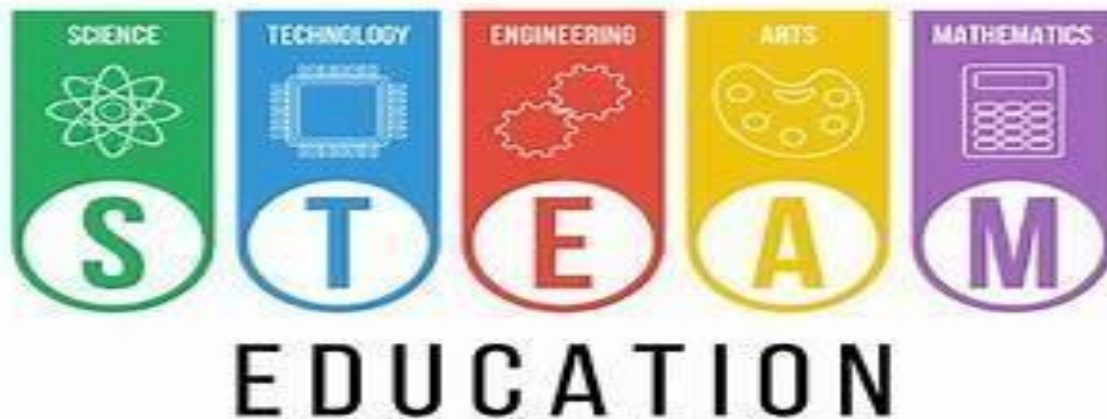
**Ministero dell'Istruzione e del Merito**  
**Ufficio Scolastico Regionale per la Calabria**  
**ISTITUTO OMNICOMPRESIVO "D. BORRELLI"**  
Via Mattia Preti,1 – 88832 – SANTA SEVERINA (KR)  
C.M. KRIC825009 – KRPC010002 – KRTD070000L – Cod. Fiscale 91021720791  
Sito web: <http://www.ioborrelli.edu.it> – Cod. Unico di Fatturazione UFJEUS



# Curricolo STE(A)M Scuola Primaria

---

Anno Scolastico 2025/2026



## Introduzione al Curricolo STEAM

Il presente Curricolo STEAM è stato elaborato in coerenza con le Indicazioni Nazionali per il Curricolo della scuola del primo ciclo d'istruzione (D.M. 254/2012), nonché con le Linee guida per le discipline STEAM emanate dal Ministero dell'Istruzione e del Merito nel 2023. Esso risponde inoltre alle azioni previste dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), in particolare all'investimento 3.1 "Nuove competenze e nuovi linguaggi", che promuove la diffusione del pensiero scientifico e computazionale.

Il curricolo è strutturato secondo una visione integrata dell'insegnamento delle discipline **STEAM** (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics), con l'obiettivo di sviluppare competenze scientifiche, digitali e trasversali in modo progressivo e coerente lungo tutto il percorso scolastico. In linea con le raccomandazioni europee sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018), si valorizza in particolare il ruolo delle **competenze del XXI secolo**, sintetizzate nelle **4C**:

- **Critical Thinking**: sviluppare il pensiero analitico, la capacità di indagine e la riflessione critica;
- **Communication**: comunicare idee, risultati e processi in modo efficace, utilizzando anche linguaggi scientifici e digitali;
- **Collaboration**: lavorare in gruppo, condividere obiettivi, rispettare ruoli e contribuire alla realizzazione di progetti comuni;
- **Creativity**: proporre soluzioni originali, integrare conoscenze e linguaggi diversi, utilizzare il pensiero divergente per affrontare problemi.

Il curricolo è declinato in **traguardi di competenza, obiettivi di apprendimento e attività didattiche**, in un'ottica laboratoriale, inclusiva, interdisciplinare e orientativa. Le proposte si basano su **metodologie-azioni** quali:

- Laboratorialità Learning By Doing;
- Problem solving e metodo induttivo;
- Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo;
- Promozione del pensiero critico nella società digitale.

Tale impianto mira a favorire l'orientamento consapevole verso percorsi scientifici e tecnologici, e a promuovere l'inclusione e il successo formativo di tutti e di ciascuno.

Il presente documento sarà parte integrante del **PTOF** dell'Istituto e costituisce un riferimento operativo per la progettazione didattica interdisciplinare e personalizzata in ambito STEAM.

## Scuola Primaria – Classe I

<b>Competenze (4C)</b>	<b>Traguardo di Competenza</b>	<b>Obiettivi di Apprendimento</b>	<b>Attività Didattiche</b>
<b>Critical Thinking</b>	Riconoscere e confrontare oggetti e quantità.	Confrontare grandezze. Classificare per forma, colore, uso. Stimare e verificare quantità.	Giochi di classificazione, esperimenti di misura con oggetti scolastici.
<b>Communication</b>	Descrivere esperienze e osservazioni.	Usare il linguaggio per descrivere. Raccontare sequenze temporali. Rappresentare con disegni e parole.	Narrazione di esperimenti.
<b>Collaboration</b>	Partecipare a giochi e sfide matematiche	Risolvere problemi semplici a coppie. Ascoltare e aiutare i compagni. Seguire regole comuni	Giochi logico- matematici a squadre, attività con materiali strutturati.
<b>Creativity</b>	Costruire oggetti e soluzioni con materiali vari	Utilizzare strumenti semplici. Inventare piccole macchine. Raccontare cosa si è costruito.	Tinkering, costruzione con materiali poveri.

## Scuola Primaria – Classe II

<b>Competenze (4C)</b>	<b>Traguardo di Competenza</b>	<b>Obiettivi di Apprendimento</b>	<b>Attività Didattiche</b>
<b>Critical Thinking</b>	Osservare e rappresentare dati semplici.	Raccogliere dati da esperienze. Usare tabelle e simboli. Interpretare grafici.	Grafici e tabelle, conteggi in classe sugli argomenti trattati.
<b>Communication</b>	Esporre le proprie scoperte.	Comunicare esperienze con parole proprie. Ascoltare e porre domande. Usare immagini per spiegare.	Mappe e/o cartelloni scientifici, presentazioni in classe.
<b>Collaboration</b>	Collaborare per una scoperta.	Condividere strumenti. Rispettare i turni. Aiutare un compagno.	Attività in coppia o in piccoli gruppi, costruzione di semplici manufatti.
<b>Creativity</b>	Inventare nuove soluzioni.	Immaginare usi alternativi di oggetti. Combinare materiali diversi. Spiegare le proprie invenzioni.	Tinkering, costruzione con materiali poveri.

## Scuola Primaria – Classe III

<b>Competenze (4C)</b>	<b>Traguardo di Competenza</b>	<b>Obiettivi di Apprendimento</b>	<b>Attività Didattiche</b>
<b>Critical Thinking</b>	Osservare e descrivere fenomeni naturali e artificiali.	Osservare trasformazioni visibili (stati dell'acqua, stagioni). Individuare le principali caratteristiche dei materiali.	Osservazione ed esperimenti con elementi naturali (l'acqua, le foglie...)
<b>Communication</b>	Raccogliere, classificare e rappresentare dati.	Utilizzare strumenti per raccogliere dati. Rappresentare i dati con tabelle e grafici. Leggere semplici diagrammi.	Rilevazione di dati, creazione di grafici a barre.
<b>Collaboration</b>	Lavorare in gruppo per esplorare e risolvere problemi.	Condividere ruoli e materiali. Partecipare alla costruzione collettiva di una soluzione. Valutare le idee dei compagni.	Escape room: squadre con compiti differenziati. Attività in cooperative learning.
<b>Creativity</b>	Progettare e costruire modelli.	Utilizzare materiali semplici per costruire. Rappresentare il progetto con disegni o parole. Descrivere il funzionamento	Tinkering, costruzione con materiali di riciclo.

## Scuola Primaria – Classe IV

<b>Competenze (4C)</b>	<b>Traguardo di Competenza</b>	<b>Obiettivi di Apprendimento</b>	<b>Attività Didattiche</b>
<b>Critical Thinking</b>	Analizzare problemi e formulare ipotesi.	Utilizzare dati per analizzare situazioni. Riconoscere relazioni causa-effetto. Formulare e verificare ipotesi scientifiche.	Esperimenti su materiali, elementi naturali e antropici.
<b>Communication</b>	Comunicare strategie e risultati.	Usare linguaggi diversi (verbale, grafico, iconico). Spiegare con parole proprie. Utilizzare strumenti digitali per comunicare.	Presentazioni orali e/o digitali, infografiche, sintesi scritte.
<b>Collaboration</b>	Collaborare in progetti di gruppo.	Ascoltare i compagni. Definire ruoli. Rispettare regole e tempi.	Progetti di classe, costruzioni cooperative.
<b>Creativity</b>	Trovare soluzioni originali e innovative.	Sperimentare con materiali diversi. Progettare soluzioni nuove. Collegare conoscenze diverse.	Modellazione 3D con cartoncino, design thinking su situazioni problematiche.

## Scuola Primaria – Classe V

<b>Competenze (4C)</b>	<b>Traguardo di Competenza</b>	<b>Obiettivi di Apprendimento</b>	<b>Attività Didattiche</b>
<b>Critical Thinking</b>	Risolvere problemi complessi e realistici	Integrare conoscenze Elaborare strategie autonome Verificare le proprie ipotesi	Escape room matematica, simulazioni di situazioni problematiche legate all'ambiente.
<b>Communication</b>	Argomentare e condividere idee	Esporre idee in modo chiaro Motivare le proprie scelte Utilizzare linguaggi diversi per comunicare	Debate su temi scientifici, relazioni di esperienze.
<b>Collaboration</b>	Lavorare in modo cooperativo	Coordinarsi con il Gruppo Sostenere i compagni Contribuire al raggiungimento dell'obiettivo	Hackathon, progetti STEM a squadre, laboratorio cooperativo.
<b>Creativity</b>	Progettare soluzioni creative	Ideare e costruire prototipi Integrare arte e scienza Presentare idee originali	Creazione di oggetti tecnologici con materiali poveri, STEAM project.

## Rubrica Valutativa STEAM 4C - Scuola Primaria (Classi I-II)

<b>Competenza</b>	<b>Sufficiente</b>	<b>Discreto</b>	<b>Buono</b>	<b>Distinto</b>	<b>Ottimo</b>
<b>Critical Thinking</b>	Riconosce oggetti e situazioni semplici se guidato.	Classifica e osserva dati elementari con supporto.	Formula semplici ipotesi e verifica con materiali concreti.	Riflette in autonomia su esperienze e dati raccolti.	Osserva, riflette in modo autonomo e completo su esperienze e dati raccolti.
<b>Communication</b>	Racconta con frasi brevi o parole semplici	Descrive osservazioni usando disegni e parole.	Comunica esperienze con frasi ordinate e vocaboli appropriati.	Spiega con chiarezza usando anche simboli, grafici e immagini.	Descrive con linguaggio appropriato, in modo sicuro usando anche simboli, grafici e immagini.
<b>Collaboration</b>	Lavora con altri solo se sollecitato.	Partecipa al gruppo rispettando semplici regole.	Collabora seguendo ruoli e condividendo materiali.	Condivide responsabilità e contribuisce alla riuscita.	Coopera attivamente, incoraggia e aiuta i compagni.
<b>Creativity</b>	Riproduce semplici modelli dati con materiali suggeriti.	Personalizza semplici creazioni con supporto.	Progetta oggetti o soluzioni in situazioni note.	Propone soluzioni funzionali con strumenti dati.	Propone idee nuove e originali con senso funzionale e creativo.

## Rubrica Valutativa STEAM 4C - Scuola Primaria (Classi III-IV-V)

<b>Competenza</b>	<b>Sufficiente</b>	<b>Discreto</b>	<b>Buono</b>	<b>Distinto</b>	<b>Ottimo</b>
<b>Critical Thinking</b>	Se guidato riconosce e risolve problemi.	Analizza semplici dati e verifica le relative ipotesi.	Applica il metodo scientifico in contesti noti.	Risolve problemi reali integrando più conoscenze.	Risolve problemi reali , collega significativamente le nuove informazioni con quanto già studiato.
<b>Communication</b>	Descrive esperienze con semplici parole proprie.	Utilizza termini scientifici di base con supporto.	Comunica risultati con linguaggio corretto e strumenti (grafici, tabelle).	Argomenta e presenta dati in modo chiaro, efficace e creativo.	Si esprime in modo efficace ed articolato, utilizzando linguaggi specifici con padronanza e sicurezza.
<b>Collaboration</b>	Partecipa al gruppo con difficoltà e discontinuità.	Collabora con compagni seguendo consegne e ruoli.	Condivide responsabilità e rispetta tempi e obiettivi.	Si comporta in modo responsabile verso se stesso e gli altri contribuendo a un clima positivo e collaborativo nel gruppo.	Gestisce ruoli e supporta attivamente il gruppo nei processi decisionali.
<b>Creativity</b>	Realizza, con aiuto, semplici prodotti noti seguendo modelli o istruzioni.	Realizza semplici prodotti noti seguendo modelli o istruzioni.	Progetta soluzioni integrando materiali e strumenti vari.	Progetta soluzioni originali usando strumenti e tecniche diverse.	Progetta soluzioni originali e creative, collegando scienza, arte e tecnologia.

## AZIONI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE STEAM

**STEAM** è l'acronimo di **Science, Technology, Engineering, Mathematics**: si tratta delle materie scientifiche (scienze, tecnologia, ingegneria, matematica). Spesso all'acronimo STEM si unisce la A di Arte: si parla dunque di STEAM, per aggiungere alle attività delle STEM la creatività artistica.

Parlare di STE(A)M è qualcosa di più che mettere insieme le discipline scientifiche. È un modo di fare didattica e di intendere l'educazione con un approccio laboratoriale e integrato, che mette insieme sapere, saper fare e sapere essere, per una scuola delle competenze che assomiglia alla vita reale. STE(A)M, in definitiva, significa lavorare in modo creativo, innovativo e sostenibile. Parola chiave è INTEGRAZIONE.

Nelle STE(A)M, infatti, le discipline coinvolte non vanno intese come monadi isolate, ma secondo un approccio a 360 gradi, integrate in progetti nei quali le diverse discipline si sostengono a vicenda, secondo una modalità di risolvere problemi e situazioni complesse, come nella vita reale, sviluppando contemporaneamente il pensiero scientifico, il pensiero critico e il pensiero creativo. I contenuti disciplinari non sono così parti isolate da trasmettere e memorizzare, ma servono a sviluppare competenze in un'ottica integrata e interdisciplinare. Si lavora, in tal modo, anche per sviluppare un metodo di studio: si ricordano bene, infatti, le cose quando sono ben collegate tra loro e disposte con ordine. Bisogna creare dei legami, delle associazioni tra le conoscenze, vale a dire studiare per concetti e relazioni di concetti e non per sterile memorizzazione, affinché l'apprendimento sia significativo e sviluppi competenze.

STE(A)M, tra l'altro, abbraccia le 4 C per promuovere le competenze del XXI secolo: creatività, pensiero critico e problem solving, comunicazione e collaborazione, riconosciute come competenze chiave per il successo dei giovani, ed è in linea con il modo in cui i bambini imparano: si tratta di far leva sulla loro curiosità, sulla loro predisposizione a far domande, a giocare, ad esplorare, in una sfida costante sulle capacità di problem - solving creativo attraverso l'impegno a trovare soluzioni ai problemi e alle domande, sviluppando organizzazione, autonomia, iniziativa, collaborazione e responsabilità. È, in definitiva, la vera scuola delle competenze, dove occorre utilizzare metodologie di tipo attivo, che si basano sull'esperienza, senza appiattirsi nella prassi.

Le linee guida STEM, emanate con D.M n.184 del 15 Settembre 2023 e trasmesse con nota MIM n.4588 del 24 Ottobre 2023, sono state adottate al fine di dare attuazione alla linea di investimento 3.1 "Nuove competenze e nuovi linguaggi della missione 4 Istruzione e Ricerca".

Componente 1 “Potenziamento dell’offerta dei servizi all’Istruzione: dagli asili nido all’università” del Piano Nazionale di Ripresa e di Resilienza, finanziato dall’Unione Europea Next Generation EU. Tali linee guida sono finalizzate per introdurre nel Piano Triennale dell’Offerta Formativa delle Istituzioni scolastiche **AZIONI** dedicate a rafforzare le competenze matematico- scientifico- tecnologiche- digitali attraverso metodologie didattiche innovative. È prioritario, si afferma nel documento, innovare il metodo di insegnamento, introducendo esperienze concrete, vicine alla vita degli studenti, dalle quali risalire alle regole generali.

## **METODOLOGIE DI RIFERIMENTO PER LE DISCIPLINE STEAM**

Per quanto riguarda l’insegnamento delle discipline, gli insegnanti della Scuola Primaria , intendono perseguire le seguenti **metodologie-azioni**:

**LABORATORIALITÀ LEARNING BY DOING** - L’apprendimento esperienziale, attraverso attività pratiche e laboratoriali, è un modo efficace per favorire l’apprendimento delle discipline STEAM.

**PROBLEM SOLVING E METODO INDUTTIVO** - Lo sviluppo delle competenze di Problem Solving è essenziale per le discipline STEAM, promosso attraverso attività che mettono gli alunni di fronte a problemi reali e li sfidano a trovare soluzioni innovative. L’apprendimento basato sul Problem Solving e su sfide progettuali consente agli alunni di sviluppare competenze pratiche e cognitive attraverso l’elaborazione di un progetto concreto. Gli alunni possono identificare un problema, pianificare, implementare e valutare soluzioni, sviluppando così una comprensione approfondita dei concetti e delle abilità coinvolte. Il metodo induttivo, che parte dall’osservazione dei fatti e conduce alla formulazione di ipotesi e teorie, è un approccio efficace per lo sviluppo del pensiero critico e creativo.

**ORGANIZZAZIONE DI GRUPPI DI LAVORO PER L’APPRENDIMENTO COOPERATIVO** - Il lavoro di gruppo, dove ciascun alunno assume specifici ruoli, compiti e responsabilità personali e collettive, consente di valorizzare la capacità di comunicare e prendere decisioni, di individuare scenari, di ipotizzare soluzioni univoche o alternative. Si promuoverà l’apprendimento tra pari, in cui gli alunni si insegnano reciprocamente. Gli alunni possono così lavorare in coppie o gruppi per spiegare concetti, risolvere problemi insieme e offrire supporto reciproco, favorendo così l’apprendimento collaborativo e la condivisione delle conoscenze.

**PROMOZIONE DEL PENSIERO CRITICO NELLA SOCIETÀ DIGITALE** - L'utilizzo di risorse digitali interattive, come simulazioni giochi didattici o piattaforme di apprendimento online arricchisce l'esperienza di apprendimento di tutti gli alunni. Queste risorse, infatti, offrono spazi di esplorazione, sperimentazione e applicazione delle conoscenze, rendendo l'apprendimento più coinvolgente. L'utilizzo delle nuove tecnologie non è subito, ma governato dal nostro sistema scolastico. È mirato ad incentivare gli alunni a sviluppare il pensiero critico al fine di diventare cittadini digitali consapevoli.

#### **VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE STEAM**

L'acquisizione di competenze, sarà accertata ricorrendo soprattutto a compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte, ecc...) e a osservazioni sistematiche. Con un compito di realtà gli alunni sono chiamati a risolvere una situazione problematica, per lo più complessa e nuova, possibilmente aderente, applicando un patrimonio di conoscenze e di abilità già acquisite a contesti e ambiti di riferimento diversi da quelli noti. Per verificare il possesso di una competenza è utile fare ricorso anche ad osservazioni sistematiche che consentono di rilevare il processo seguito per interpretare correttamente il compito assegnato.

## INIZIATIVE DI AMPLIAMENTO CURRICOLARE

**UDA ED.CIVICA:** verrà sviluppata in ogni classe della Scuola Primaria di S.Severina e Roccabernarda, attraverso attività consone per la classe di appartenenza, si vuole avviare un percorso di riflessioni su temi di Educazione Civica, promossi dall'Agenda 2030 e celebrati a livello Internazionale. Attraverso l'analisi e la celebrazione di alcune giornate internazionali riconosciute dall'ONU e da altri organismi sovranazionali, i bambini conosceranno alcune **Giornate Internazionali**, ovvero date speciali che si festeggiano in tutto il mondo per ricordare e riflettere su temi molto importanti, come la **pace**, i **diritti delle persone**, la **salute**, o la **protezione dell'ambiente**. Queste ricorrenze non sono solo date da ricordare, ma vere e proprie occasioni educative che permettono di collegare i principi costituzionali alla realtà quotidiana e globale. L'UDA promuove un apprendimento attivo e interdisciplinare, coinvolgendo diverse discipline e incoraggiando la partecipazione, la ricerca, il confronto e la produzione di contenuti. Il percorso mira a far maturare negli alunni un senso di responsabilità verso sé stessi, gli altri e il pianeta, e li aiuta a diventare **cittadini attivi e consapevoli**, capaci di prendersi cura degli altri, della natura e del futuro di tutti. **Durata dell'UDA:** sarà sviluppata nel corso dell'intero anno scolastico. Il monte ore previsto è di **33 ore annue**, distribuite nelle diverse discipline coinvolte.

**UDA STE(A)M:** progettate per promuovere l'apprendimento interdisciplinare e per promuovere le competenze del XXI secolo: creatività, pensiero critico e problem solving, comunicazione e collaborazione, riconosciute come competenze chiave per il successo dei giovani, e sono in linea con il modo in cui i bambini imparano: si tratta di far leva sulla loro curiosità, sulla loro predisposizione a far domande, a giocare, ad esplorare, in una sfida costante sulle capacità di problem - solving creativo attraverso l'impegno a trovare soluzioni ai problemi e alle domande, sviluppando organizzazione, autonomia, iniziativa, collaborazione e responsabilità..

**GUTENBERG:** Il progetto Gutenberg ha come obiettivo principale promuovere l'attitudine alla lettura, "strumento indispensabile per comprendere la realtà e se stessi", al fine di perseguire l'obiettivo più complesso dell'acquisizione di un'intelligenza critica ed aperta. Ogni anno viene individuato un tema intorno a cui si sviluppa il lavoro didattico-disciplinare, la lettura dei libri e, nel mese di Maggio, gli incontri dibattiti con Autori-Relatori e la Fiera del libro finale.

### **Obiettivi formativi e competenze attese:**

- Lavorare in maniera cooperativa;
- acquisire e potenziare capacità progettuali, competenze nei diversi linguaggi, strumenti di autovalutazione e scelte consapevoli;
- imparare sempre più ad imparare; incrementare la lettura come essenziale per la crescita individuale;
- consolidare il senso di appartenenza al territorio.

**DESTINATARI RISORSE PROFESSIONALI:** Gruppi classe. Sono previsti anche incontri con l'autore.

**IO LEGGO PERCHÉ:** Il progetto ha come obiettivo la creazione e lo sviluppo delle biblioteche scolastiche al fine di vivere la lettura come passione da condividere e far crescere.

**MUSICA:** Si propone di avvicinare il maggior numero di bambini e ragazzi alla musica e alla pratica strumentale, come elemento di grande importanza e completezza per la loro formazione.

**Obiettivi formativi e competenze attese:**

- Avvicinare gli alunni alla musica e alla pratica strumentale.

**DESTINATARI** Classi aperte verticali

**VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE:** Il nostro Istituto promuove la partecipazione degli studenti meritevoli a tutte le iniziative organizzate per il riconoscimento delle eccellenze. A tal fine segue gli alunni con percorsi di approfondimento sulle materie di indirizzo e sugli argomenti proposti, di volta in volta, dalle competizioni culturali.

**Obiettivi formativi e competenze attese:**

- Partecipazione alle olimpiadi di italiano e di matematica, a gare e concorsi nazionali, regionali e provinciali, ai certamina, ad eventi e manifestazioni del Territorio.

**DESTINATARI** Classi aperte verticali.

**FAI “PAESAGGI E STRADE D’ITALIA”:** In linea con le indicazioni suggerite dalla riforma della “Buona scuola”, il FAI propone di coinvolgere gli studenti in un percorso di studio che parte da momenti in classe e li porti poi fuori dalla scuola per scoprire le tante tipologie di strade che solcano il loro territorio e che hanno tanto da raccontare.

**Obiettivi formativi e competenze attese:**

- Valorizzazione del territorio.

**DESTINATARI** Classi aperte verticali.

**LIBRIAMOCI:** Promosso dal Centro per il libro e la Lettura (MiBACT) e dalla Direzione generale per lo studente (MIUR), il progetto punta a far avvicinare al mondo della lettura gli studenti di tutti gli ordini di scuola, in una prospettiva di continuità tra i diversi cicli scolastici, al fine di far scoprire il piacere della compagnia di un buon libro e la possibilità di sfruttare il proprio tempo in modo costruttivo.

**Obiettivi formativi e competenze attese:**

- Promuovere la lettura;
- scoprire il piacere della lettura;
- sfruttare il proprio tempo in modo costruttivo.

**DESTINATARI** Gruppi classe

**CASTELFIABA:** Il Borrelli è partner di Castelfiaba, evento culturale che offre la possibilità di coniugare le professionalità operanti fuori dall'ambito prettamente scolastico a quelle operanti nella scuola, sortendo effetti preventivi di notevole vantaggio.

**Obiettivi formativi e competenze attese:**

- Ha il compito di formare i bambini, affinché vengano educati al rispetto dell'altro, ma anche di sviluppare in loro alcune facoltà importanti, come recitare, scrivere e in modo particolare leggere attraverso i laboratori di lettura, di scrittura e di drammatizzazione.

**DESTINATARI:** Gruppi classe; classi aperte verticali; classi aperte parallele.

**PROGETTO TRINITY (CERTIFICAZIONE LINGUA INGLESE) :** Il progetto è rivolto a tutti gli alunni dell'Istituto ed ha come finalità conseguire un titolo che certifichi competenze linguistiche e comunicative dei seguenti livelli comuni di riferimento del CEF: Livello A (livello elementare diviso in livello A1 Breakthrough di contatto e livello A2 Waystage di sopravvivenza) Livello B (livello B1 Threshold soglia/ B2) Livello C1. L'ente certificatore a cui si fa riferimento è il Trinity College London, fondato nel 1870 e patrocinato da Sua Altezza Reale il Duca di Kent, opera in oltre 60 paesi al mondo ed è soggetto accreditato dal Miur.

**Obiettivi formativi e competenze attese:**

- Stimolare l'interesse verso lo studio della lingua inglese e la sua estetica;
- sviluppare le competenze linguistiche, sociolinguistiche e pragmatiche attraverso azioni che sviluppino le quattro attività fondamentali di una lingua quali: ricezione, produzione, interazione e mediazione;
- affinare le competenze metacognitive e le capacità imprenditoriali in accordo con le strategie di Lisbona;
- promuovere la comprensione e la tolleranza reciproca attraverso attività che sviluppino le competenze multiculturali favorendo la creazione di ulteriori spazi di approfondimento e di crescita culturale.

**DESTINATARI:** Classi aperte verticali.

**“SCUOLA ATTIVA KIDS”:** Il progetto si propone di offrire agli studenti occasioni di socializzazione alternativa per prevenire il disagio; per gestire in modo consapevole abilità specifiche riferite a situazioni tecniche e tattiche negli sport individuali e di squadra.

**Obiettivi formativi e competenze attese:**

- Mettere in atto comportamenti equilibrati dal punto di vista fisico, emotivo, rispettando le regole delle discipline praticate e utilizzando al meglio le proprie abilità tecniche e tattiche.
- **DESTINATARI:** Gruppi classe

**RETROSPETTIVE:** Sono eventi che nascono dalle attività curriculari ed extra curriculari delle nostre Scuole per condividere con tutto l'IO i risultati e i prodotti realizzati. Si organizzeranno alla fine dell'anno o in particolari circostanze (es. Natale) mostre di vario genere, spettacoli a tema, incontri tra i vari plessi.

**Obiettivi formativi e competenze attese:**

- Contribuire alla crescita complessiva degli alunni;
- creare occasioni di confronto.

**DESTINATARI:** Gruppi classe; classi aperte verticali; classi aperte parallele.

**Metodologie didattiche**

La metodologia didattica sarà individuata per ogni singola attività in base ai seguenti criteri:

1. Corretta impostazione e preparazione della lezione che partirà dall'esame della situazione iniziale della classe, sarà seguita dal percorso di esercitazione, terminata con la valutazione e ribadita con strategie di sostegno, recupero, potenziamento.
2. Scelta di percorsi interdisciplinari ben correlati e concertati con il gruppo di insegnanti operanti nella classe.
3. Attenzione alla psicologia e agli interessi degli alunni.
4. Attenzione ai diversi stili di apprendimento degli alunni.
5. Problematizzazione delle tematiche trattate.
6. Sollecitazione dell'aspetto ludico dell'apprendimento.
7. Attuazione di attività laboratoriali( **Laboratori: linguistico – espressivo; tecnologico – scientifico**).
8. Garanzia dell'autovalutazione nell'intero processo di insegnamento e di apprendimento.
8. Condivisione con gli alunni dei criteri di valutazione adottati dagli insegnanti.

**METODOLOGIE DIDATTICHE CHE SARANNO ATTIVATE**

Verranno attivate le seguenti metodologie didattiche che si basano su azioni strategiche di insegnamento-apprendimento che devono essere flessibili per consentire al docente di adattare alle concrete situazioni formative e alle caratteristiche degli alunni

- ✓ Apprendimento cooperativo e peer to peer
- ✓ Didattica laboratoriale
- ✓ Problem solving
- ✓ Debate
- ✓ Flipped classroom
- ✓ Ricerca/azione
- ✓ TEAL
- ✓ Circle time

## Strumenti

- Libro di testo
- Testi didattici di supporto: .....
- Stampa specialistica :.....
- Schede predisposte dall'insegnante
- Strumenti informatici PC – LIM
- Strumenti compensativi ( specificare quali e per chi):
- Piattaforma BricksLab
- Piattaforma MLOL

## Modalità di interazione:

Visione di filmati, video interattivi, video sui contenuti proposti, libro di testo parte digitale, schede strutturate, materiali prodotti dall'insegnante, YouTube.

## Verifiche e Valutazione

Le verifiche sia scritte che orali (le scritte, programmate, saranno svolte al termine dello svolgimento della tematica trattata) saranno costanti occasioni per verificare il conseguimento degli obiettivi fissati e per individuare le aree nelle quali strutturare il recupero, il consolidamento e il potenziamento. Saranno effettuate in base alla seguente ripartizione:

### Verifiche formative:

- correzione dei compiti svolti a casa
- interrogazione dialogica
- discussione guidata

### Verifiche per unità di apprendimento:

- verifiche scritte (produzione; risposte a domande aperte; test a risposta multipla; domande a completamento etc.)
- verifiche orali

Verifiche sommative che comprendono più unità di apprendimento.

## La verifica di plesso unica sarà eseguita a fine di ogni quadrimestre.

Si precisa che saranno considerate verifiche orali anche gli interventi e la partecipazione dei ragazzi nei vari momenti dell'attività didattica.

La valutazione terrà conto, quindi, del risultato delle verifiche ma anche dell'interesse, della partecipazione, dell'impegno, dell'organizzazione del lavoro, dello sviluppo delle capacità logiche e del grado di preparazione in rapporto al livello di partenza.

Santa Severina, lì 01/10/ 2025