

SCUOLA “SAN GIOVANNI BATTISTA”
Viale Giulio Cesare, 108 – 00192 Roma
Tel. 06/3720.658 – Fax 06/3735.4525



P.O.F. 2014

INDICE

Premessa	pag. 3
Parte prima	pag. 4
Chi siamo	pag. 4
1. Storia della Scuola	pag. 5
2. I principi ispiratori dell'attività educativa "Battistina"	pag. 5
3. Contesto territoriale	pag. 7
4. Proposta educativa	pag. 7
Parte seconda	pag. 10
1. Ordini di Scuola	pag. 10
Parte terza	pag. 21
1. Regolamento	pag. 21
Curricolo Scuola dell'Infanzia	pag. 23
Curricolo Scuola Primaria	pag. 29
Regolamento degli Studenti	pag. 63

PREMESSA

CHE COSA È

IL PIANO DELL'OFFERTA FORMATIVA (P.O.F.)

È la carta d'identità di ogni singola scuola.

Rappresenta il progetto culturale e pedagogico della scuola nell'ambito della sua autonomia.

Concepisce il servizio come frutto dell'intesa e della collaborazione delle famiglie degli alunni e del territorio.

È lo strumento che rende trasparente, leggibile e verificabile ciò che fa la scuola e perché.

Rispetta le caratteristiche di ciascun alunno, valorizzando le diversità.

Tende, sul piano didattico/organizzativo, a garantire il conseguimento di determinati livelli di istruzione e formazione.

Sperimenta e ricerca modalità didattico - organizzative flessibili.

Per offrire:

- il successo formativo;
- le opportunità di sviluppo dei potenziali individuali;
- la possibilità di operare scelte autonome e responsabili alla luce del messaggio evangelico.

PARTE PRIMA

CHI SIAMO

La Congregazione delle Suore di San Giovanni Battista

Il Beato Alfonso M. Fusco, nacque ad Angri (Salerno) il 23 marzo 1839 e vi morì il 6 febbraio 1910, in fama di santità. A cento anni dalla sua nascita al cielo è iscritto definitivamente nel solco dei santi educatori tanto da essere definito, da Giovanni Paolo II , 7 ottobre 2001, “*il Don Bosco del Sud*”.

La sua vita fu una risposta continua al progetto che Dio aveva su di Lui e sulla società in cui visse. Le condizioni ambientali socio-politiche dell’Italia meridionale, contribuirono a fargli realizzare il carisma che Dio gli aveva dato. Egli passò beneficiando tutti e mostrò un amore preferenziale per i fanciulli. Ad imitazione di Gesù di Nazareth offrì alla gioventù specialmente più bisognosa, la possibilità di inserirsi nella società con una adeguata formazione morale, intellettuale e professionale. Le “Suore del Nazareno” da lui fondate a questo scopo nel 1878, nella fedeltà dinamica al carisma, hanno ampliato le dimensioni della carità in ogni ambito e secondo le esigenze del mondo contemporaneo. Oggi le Suore di San Giovanni Battista sono presenti in tutto il mondo: Italia, Stati Uniti d’America, Canada, Brasile, Cile, Zambia, India, Filippine, Corea, Polonia, Argentina, Messico, Moldavia, Madagascar.

1. STORIA DELLA SCUOLA

La Scuola “S. Giovanni Battista”, con sede in Roma, Viale Giulio Cesare 108, attualmente comprende la scuola dell’Infanzia e Primaria, quest’ultima come scuola parificata già dal 1946 e ora paritaria. Tutti e due i tipi di scuola sono di proprietà della Congregazione delle Suore di S. Giovanni Battista, famiglia religiosa fondata dal Sacerdote, il Beato Alfonso Maria Fusco nel 1878 ad Angri (SA), per l’evangelizzazione, l’istruzione e la promozione umana dei bambini e dei giovani.

2. I PRINCIPI ISPIRATORI DELL’ATTIVITÀ EDUCATIVA "BATTISTINA"

L’opzione apostolica fondamentale del nostro Istituto è l’evangelizzazione e promozione umana dei bambini e dei giovani.

La **proposta formativa battistina** “*per dare buoni frutti*” trae il suo punto di partenza dai principi pedagogico-educativi del Beato Alfonso M. Fusco:

Curare l’istruzione e la formazione integrale della persona.

Accompagnare la famiglia nella “buona educazione dei figli”.

Iniziare il processo educativo del bambino fin dalla prima infanzia.

**Orientare i giovani a vivere la propria esistenza
con una personale risposta al progetto di Dio.**

Nell’uomo c’è una tendenza all’attuazione del proprio essere, bisogno di crescita, di realizzazione, una tensione verso l’unità e l’armonia, che si identifica con il vero e profondo obiettivo dell’educazione.

Riconoscere il diritto all'altro ad essere pienamente se stesso, significa considerarlo *persona*.

Questo impegna fortemente l'**educatore** che deve sentire il dovere di aiutare a divenire essere umani padroni della propria interiorità e liberi dalle catene dell'esteriorità, divenendo contemporaneamente egli stesso esperto di umanità.

L'educatore assume il ruolo di "**guida**" nell'e-ducere, cioè nel portar fuori, alla luce, l'unicità presente nella soggettività umana, nell'accompagnare il discepolo in questo viaggio verso la presa di coscienza di se stesso e verso la piena edificazione personale.

Il processo dell'esplicitazione dell'originale non può dunque realizzarsi su di un piano di totale autosufficienza, ma esige un atto tipico di "intersoggettività", questo è ciò che definiamo rapporto educativo.

L'ideale pedagogico battistino sente fortemente la responsabilità di attuazione di questo processo.

Partendo da una concezione dinamica della cultura si fa responsabile di un orientamento non statico, non omologante, ma rispettoso dell'originalità della persona che contribuisce a promuovere.

"*Crescere in età*" significa "*crescere in cultura*" e soprattutto "*crescere nella diversità*", con la speranza di fondo che

*“Ogni valle sarà colmata,
ogni monte e colle sarà abbassato
le vie tortuose saranno dritte
i luoghi impervi spianati,
e tutti gli uomini vedranno la salvezza di Dio”
(Lc 3,3-6)*

3. CONTESTO TERRITORIALE

Il territorio in cui opera l'Istituto scolastico è il quartiere Prati, le cui zone verdi sono alquanto limitate e quindi non permettono ai ragazzi adeguate osservazioni e riflessioni sull'ambiente e sulla salvaguardia del patrimonio naturale, tanto meno possibilità ricreative e sportive. Esso presenta però un patrimonio artistico e culturale di prim'ordine: la Basilica di San Pietro, la Città del Vaticano, i Musei Vaticani, Castel Sant'Angelo con i suoi giardini, biblioteca, teatri e cinema.

4. PROPOSTA EDUCATIVA

Partendo da questa situazione reale, la comunità educante, che opera in questo quartiere, si impegna a realizzare un progetto educativo che, aggiornato ogni anno in base alle esperienze e alle necessità, garantisca lo sviluppo integrale della persona, basandosi, come già detto, sui principi ispiratori dell'ideale cristiano. Tale progetto pone al centro del processo educativo gli alunni, che non devono essere considerati spettatori, ma protagonisti in quanto anche attraverso le loro domande, confidenze, osservazioni critiche e proposte arricchiranno le esperienze degli educatori e verrà così agevolato il comune impegno. È essenziale che questo modo di procedere sia sentito da tutti come impegno comune e leale.

Il corpo docente della nostra scuola è costituito da insegnanti religiosi e laici.

La comunità educante, offrendosi al servizio degli alunni, si impegna a portare nella scuola la tradizione educativa dell'Istituto, modellata sul carisma del Beato Alfonso

Maria Fusco, che fece dell'educazione lo strumento privilegiato del suo apostolato, al fine di promuovere e formare i ragazzi. Egli, ispirandosi a Don Bosco e tenendo conto delle più genuine istanze della pedagogia cristiana, offrì ai giovani *“educazione scientifica, formazione cristiana e addestramento professionale”*. A suo parere: *“Una buona educazione è garanzia di giustizia e pace per la società del domani”*.

Ai docenti laici viene richiesto di essere testimoni del Vangelo mediante l'esempio della loro vita, della loro rettitudine e professionalità, della loro disponibilità alle esigenze educative, avvalorata da spirito di sacrificio e di collaborazione.

Ai genitori che hanno liberamente scelto questa scuola, viene richiesta una collaborazione attiva al P.O.F. e alle finalità della stessa, la partecipazione fattiva agli organi collegiali, ai consigli d'interclasse, di classe e alle assemblee. Inoltre ad essi viene offerta la possibilità di una formazione religiosa e spirituale, perché l'impegno educativo scuola-famiglia possa risultare unitario e orientato allo sviluppo armonico e integrale dell'alunno.

L'atto di iscrizione costituisce piena accettazione dell'impostazione educativa dell'Istituto e delle norme disciplinari e amministrative.

L'attività di programmazione viene svolta dai docenti collegialmente, al fine di creare un ambiente sereno ed accogliente in cui gli alunni vengono incoraggiati, aiutati nel loro cammino di crescita umana, culturale e religiosa, sollecitati al bene e all'adempimento del loro dovere.

La scuola è aperta alle attività della parrocchia “Santa Maria del Rosario”

attraverso l'opera di catechesi svolta da qualche religiosa, per preparare i ragazzi ai Sacramenti dell'iniziazione cristiana.

La partecipazione attiva, coordinata e corresponsabile e l'integrazione armonica di tutti coloro che collaborano con la scuola (docenti, genitori e personale ausiliario) connota la nostra comunità educativa.

Il contributo di tutti i membri della medesima garantisce unità e coerenza nelle attività, dando vita a un ambiente educativo, familiare, idoneo e funzionale.

PARTE SECONDA

1. ORDINI DI SCUOLA

1.1 Scuola dell'Infanzia

La Scuola dell'Infanzia funziona nell'edificio scolastico con due sezioni. Questo primo momento educativo viene valorizzato al massimo, tenendo conto che la formazione della persona ha inizio fin dai primi anni di vita.

L'attività educativa si svolge in un ambiente sano, sereno e ricco di stimoli. Le varie iniziative didattiche mirano a sviluppare le possibilità del bambino. Più che attivo è il rapporto con le famiglie.

Obiettivi educativi generali

- Accettare gli altri.
- Accettare il diverso.
- Aiutare il bambino a raggiungere l'autonomia.
- Sviluppare la personalità: a livello cognitivo, affettivo, morale e religioso.

Finalità specifiche

- Maturazione dell'identità: corporea, intellettuale e morale.
- Conquista dell'autonomia: capacità di orientarsi nell'ambiente.

Campi specifici

a) Corpo in movimento:

- promuovere la coscienza di sé;
- disponibilità al rapporto con gli altri;

- rispetto di sé e degli altri.

b) Discorsi e parole:

- comprendere e formulare semplici richieste.

c) Lo spazio, l'ordine e la misura:

- collocare oggetti e persone;
- ordinare, confrontare e classificare grandezze;
- prime intuizioni numeriche.

d) Le cose, il tempo, la natura:

- percepire, osservare e descrivere il mondo che ci circonda.

e) Messaggi, forme e media:

- fruizione di attività pittorica, grafica, sonoro - musicale, audiovisiva.

f) Il sé e l'altro

- sviluppo affettivo-emotivo;
- sviluppo sociale;
- sviluppo morale;
- sviluppo religioso.

Accoglienza e ambientamento

All'inizio dell'anno scolastico le insegnanti:

- valorizzano il momento dell'incontro tra la famiglia e la scuola;
- favoriscono un rapporto sereno tra i compagni;
- aiutano a dissipare l'ansia nei bambini e nei genitori creando un clima di fiducia;
- aiutano i bambini nell'esperienza del distacco dalla famiglia;
- creano nei bambini un atteggiamento sereno e fiducioso verso le persone e l'ambiente.

L'attività didattica delle singole insegnanti viene integrata da altre tre insegnanti rispettivamente di lingua inglese, di educazione musicale e di educazione motoria.

1.2 Scuola Primaria

La Scuola Primaria rappresenta la continuità della Scuola dell'Infanzia ed è considerata come momento essenziale e basilare per i successivi corsi di studio. Essa comprende una sola sezione per ogni classe.

Il momento educativo valorizza, nel corso dei cinque anni, ogni forma elementare di conoscenza, in modo che l'apprendimento della lingua, dell'arte, della scienza, e della religione solleciti l'attenzione del fanciullo verso gli ideali linguistici, storici, estetici e religiosi.

a) Obiettivi educativi generali

Educazione alla Convivenza civile.

Educazione alla libertà e al rispetto reciproco.

Educazione al dialogo e alla solidarietà.

Educazione alla fede e al rispetto dei valori religiosi.

Rispetto delle diversità.

Educazione alla giustizia e al senso di responsabilità.

Educazione a superare e a fronteggiare gli ostacoli.

Educazione al rispetto dell'ambiente e delle cose che ci circondano.

Promuovere una corretta collaborazione scuola-famiglia.

b) Obiettivi didattici generali

- Maturazione delle facoltà intellettive, valorizzando le esperienze già acquisite

dal bambino.

- Sviluppo delle capacità critiche e di giudizio. Formazione di una retta coscienza morale, sociale e religiosa.
- Acquisire la capacità di usare la lingua madre e l'inglese in funzione denotativa e connotativa, oralmente e per iscritto come anche le altre forme di linguaggi.
- Conoscere e utilizzare gli strumenti e le tecniche discipline matematico-scientifiche e artistico - espressive.

c) Metodologia e strumenti didattici

Tenuto conto delle capacità di apprendimento della classe, il gruppo docente:

- utilizza gli strumenti e i sussidi didattici che valorizzano l'esperienza e la creatività del bambino;
- apre nuove opportunità organizzative e nuove flessibilità creando laboratori e gruppi d'interesse che migliorano la qualità del servizio e favoriscono l'insegnamento-apprendimento;
- organizza, per realizzare gli obiettivi formativi, gruppi di competenze, di livello, di recupero e di sostegno, oltre naturalmente al gruppo classe;
- darà il giusto spazio ad ogni disciplina, con articolazioni interne tra gli stessi docenti;
- adotta i laboratori (teatro, attività manipolativa-artistica), intesi come luogo non solo in cui si acquisisce il sapere, ma anche come opportunità formative per produrre nuove conoscenze e per sviluppare nuove competenze;
- si avvale di esperienze extrascolastiche quali visite culturali, rappresentazioni teatrali e altro.

d) Verifiche e valutazioni

Esercitazioni:

per il 1° ciclo: esercitazioni e verifiche giornaliere;

per il 2° ciclo: esercitazioni quotidiane e verifiche settimanali.

Al termine di ogni unità di apprendimento, si effettuano prove di verifica con indicatori specifici.

CRITERI PER LA VALUTAZIONE

La valutazione è un elemento pedagogico fondamentale compreso nella programmazione didattica-educativa, senza cui non si potrebbero promuovere e seguire i progressi dell'alunno verso gli obiettivi da raggiungere: il sapere, il saper fare ed il saper essere. Per *sapere* si intende l'acquisizione dei contenuti disciplinari, ma essi rimarrebbero aridi e improduttivi se non fossero trasformati in azione (il *saper fare*) e in capacità di interagire, tradurre, le conoscenze e le abilità in comportamenti razionali. Questo è il *saper essere*.

La Scuola valuta anche le competenze cosiddette trasversali che attengono, oltre che agli obiettivi cognitivi, anche agli obiettivi comportamentali riferiti cioè al comportamento sociale, o area socio - affettiva e relazionale, e al comportamento di lavoro.

La valutazione è un processo dinamico molto complesso, dove si possono distinguere tre momenti: la valutazione diagnostica o iniziale che serve ad individuare il livello di partenza degli alunni e ad accertare il possesso dei prerequisiti; la valutazione formativa o in itinere che è finalizzata a cogliere informazioni analitiche e continue sul processo di apprendimento e infine a promuovere l'autovalutazione da parte degli studenti; la valutazione finale che consente un giudizio sulle conoscenze e abilità acquisite dallo studente in un determinato periodo di tempo o al termine dell'anno scolastico.

Il fine principale della valutazione deve essere quello di favorire la promozione umana e sociale dell'alunno, la stima verso di sé, la sua capacità di auto-valutarsi e di scoprire i punti di forza e i punti di debolezza, di auto-orientare i suoi comportamenti e le sue scelte future. La valutazione numerica delle verifiche, sia orali che scritte, è espressa in decimi, da 4 a 10.

Griglia di corrispondenza tra voti e
conoscenze, abilità e competenze disciplinari

Classi Prima e Seconda

GIUDIZIO DI PROFITTO In riferimento a: conoscenze, abilità, competenze disciplinari	LIVELLO DI PROFITTO	VOTO
Abilità corrette e complete, capacità di comprensione e di analisi precisa e sicura, applicazione sicura e autonoma in situazioni anche nuove delle nozioni apprese. Esposizione chiara, precisa e ben articolata, capacità di sintesi appropriata con spunti creativi e originali.	ECCELLENTE	10
Abilità corrette di comprensione e di analisi sicura, applicazione autonoma in situazioni anche nuove delle nozioni apprese, esposizione chiara, precisa e ben articolata, capacità di sintesi appropriata.	OTTIMO	9
Abilità solide, capacità di comprensione e di analisi abbastanza precisa e sicura, applicazione sicura delle nozioni apprese in situazioni via via più complesse, esposizione chiara, capacità di sintesi appropriata con apporti critici personali anche apprezzabili.	DISTINTO	8
Abilità appropriate, capacità di comprensione e di analisi di semplici testi, applicazione sostanzialmente sicura delle nozioni apprese senza gravi errori in situazioni semplici e note, esposizione abbastanza chiara, capacità di sintesi parziale.	BUONO	7
Abilità essenziali, capacità di comprensione e di analisi elementare di semplici testi, applicazione delle nozioni apprese senza gravi errori in situazioni semplici e note, esposizione in forma sostanzialmente ordinata seppur guidata.	SUFFICIENTE	6
Abilità parziali, tali da consentire un graduale recupero, scarsa capacità di comprensione e di analisi di semplici testi. Applicazione scorretta delle nozioni apprese in situazioni semplici e note. Esposizione poco chiara e imprecisa, ma in via di miglioramento.	MEDIOCRE	5

Classi Terza, Quarta e Quinta

GIUDIZIO DI PROFITTO In riferimento a: conoscenze, abilità, competenze disciplinari	LIVELLO DI PROFITTO	VOTO
Conoscenze ampie e particolarmente approfondite, abilità complete e senza errori, capacità di comprensione e di analisi precisa e pertinente, applicazione sicura e autonoma in situazioni anche nuove delle nozioni apprese, esposizione rigorosa, ricca e ben articolata, capacità di sintesi appropriata e di rielaborazione personale creativa ed originale, autonoma organizzazione delle conoscenze acquisite.	ECCELLENTE	10
Conoscenze complete e approfondite, abilità corrette e sicure, capacità di comprensione e di analisi precisa e puntuale, applicazione sicura e autonoma delle nozioni apprese, esposizione chiara, precisa e ben articolata, capacità di sintesi appropriata con spunti creativi e originali.	OTTIMO	9
Conoscenze complete, abilità abbastanza corrette, capacità di comprensione sicura, applicazione adeguata delle nozioni apprese in situazioni via via più complesse, esposizione chiara e abbastanza precisa, capacità di sintesi appropriata.	DISTINTO	8
Conoscenza corretta dei nuclei fondamentali delle discipline, abilità adeguate, capacità di comprensione, analisi puntuale, applicazione sostanzialmente sicura delle nozioni apprese senza gravi errori in situazioni semplici e note, esposizione chiara, sintesi parziale.	BUONO	7
Conoscenza accettabile dei contenuti disciplinari, capacità di analisi e comprensione, applicazione delle nozioni apprese senza gravi errori in situazioni semplici e note, esposizione in forma sostanzialmente ordinata seppur guidata.	SUFFICIENTE	6
Conoscenza parziale dei minimi contenuti disciplinari ma tali da consentire un graduale recupero, capacità di comprensione scarsa e di analisi esigua o inconsistente, applicazione scorretta e con errori delle nozioni apprese, esposizione ripetitiva e imprecisa, povertà lessicale.	MEDIOCRE	5
Conoscenza frammentaria e lacunosa anche dei contenuti minimi disciplinari, capacità di comprensione scarsa e di analisi inconsistente o inesistente, applicazione delle nozioni apprese scorretta e con gravi errori, esposizione gravemente scorretta, frammentata e confusa, povertà lessicale.	INSUFFICIENTE	4

Criteria generali per l'attribuzione del voto di comportamento

La Scuola oltre all'istruzione e all'educazione degli alunni è impegnata in un costante processo di formazione che aiuti l'alunno a diventare un cittadino rispettoso delle regole che disciplinano i rapporti di convivenza civile in una comunità.

Il voto di comportamento, o voto di condotta, ha la funzione di registrare e di valutare l'atteggiamento e il comportamento dell'allievo durante la vita scolastica e di suggerirgli un ripensamento di eventuali comportamenti negativi.

Parametri di valutazione del comportamento degli alunni in ambito scolastico:

1. interesse e impegno nella partecipazione al dialogo educativo;
2. rispetto dei doveri scolastici;
3. collaborazione con i compagni e i docenti;
4. rispetto delle persone, dell'ambiente scolastico, del Regolamento interno d'Istituto.

Griglia di corrispondenza tra voti e comportamento

GIUDIZIO DI COMPORTAMENTO	LIVELLO DI COMPORTAMENTO	VOTO
Interesse costante e curioso e partecipazione assidua alle lezioni, responsabilità e autodisciplina nel lavoro a scuola e a casa, regolare e serio svolgimento dei compiti scolastici, comportamento corretto e non violento, eccellente socializzazione e interazione attiva e costruttiva nel gruppo classe da leader maturo e responsabile, pieno rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, consapevole accettazione della diversità, scrupoloso rispetto delle regole di classe, del regolamento d'Istituto, delle norme di sicurezza.	ECCELLENTE	10
Vivo interesse e attiva partecipazione alle lezioni, costante adempimento dei lavori scolastici, comportamento corretto ed educato, ottima socializzazione e ruolo positivo e collaborazione nel gruppo classe, pieno rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, consapevole accettazione della diversità, scrupoloso rispetto delle regole di classe, del regolamento d'Istituto, delle norme di sicurezza.	OTTIMO	9
Adeguate attenzione e partecipazione alle attività scolastiche, regolare svolgimento dei compiti assegnati, comportamento corretto ed educato, buona socializzazione e normale partecipazione al funzionamento del gruppo classe, rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente e adeguata accettazione della diversità, osservanza regolare delle norme relative alla vita scolastica.	DISTINTO	8
Episodi di inosservanza del regolamento interno, discontinuo interesse e poco entusiasmo nella partecipazione delle attività scolastiche, comportamento non sempre corretto nel rapporto con compagni e personale scolastico, discreta socializzazione e funzione poco collaborativa all'interno della classe.	BUONO	7
Episodi frequenti di inosservanza del regolamento interno, scarso interesse e poca partecipazione alle attività scolastiche, frequente disturbo delle lezioni, comportamento poco corretto verso compagni e personale scolastico, scarsa socializzazione e difficoltà nella collaborazione con il gruppo classe.	SUFFICIENTE	6
Episodi persistenti di inosservanza del regolamento interno che indicano la volontà di non modificare l'atteggiamento, atti di bullismo, completo disinteresse e scarsa partecipazione alle attività scolastiche, comportamento scorretto verso compagni e personale scolastico, inadeguata socializzazione e funzione negativa nel gruppo classe.	INSUFFICIENTE	< 6

e) Accoglienza e analisi della situazione di partenza

Nei primi giorni dell'anno scolastico l'insegnante:

- cura la ripresa progressiva dei ritmi scolastici;
- informa gli alunni sugli orari, sulle regole del comportamento e sulle attività che si svolgono nella scuola;
- illustra sinteticamente lo svolgimento del programma disciplinare e gli obiettivi che si propone di raggiungere;
- crea occasioni per favorire la migliore conoscenza tra gli alunni e le insegnanti, tra le insegnanti e le famiglie.

Mediante prove di verifica attitudinali collettive e individuali, l'insegnante accerta:

- il livello di scolarizzazione,
- il possesso degli strumenti cognitivi di base,
- la capacità di saper percepire correttamente, ragionare e comunicare,
- la capacità grafica di esecuzione,
- la conoscenza e il grado di accettazione delle regole.

1.3 Strutture

Aule scolastiche

Le aule scolastiche dove si svolge l'attività didattica mattutina sono spaziose, luminose ed accoglienti, dotate di tutte le attrezzature necessarie.

Aule speciali

a. ***a) Sala audiovisivi:*** capace di 50 posti a sedere, è dotata di televisore con videoregistratore/lettore DVD, proiettore per diapositive, lavagna

luminosa, videoteca.

Anche le aule della Scuola dell'Infanzia dispongono di un impianto TV con videoregistratore/lettore DVD.

a. b) Aula d'informatica: è composta da:

- n. 14 computer multimediali collegati in rete con stampanti.
- n. 1 stampante a colori condivisa.
- n. 1 stampante bianco e nero condivisa.

Sono disponibili all'uso: programmi specifici per la creazione e la formattazione dei testi, per la creazione e la manipolazione di immagini, per la gestione di dati e per la creazione di ipertesti.

a. c) Biblioteca: è fornita di testi di consultazione, di collane di storia, filosofia, letteratura, arte, scienze, teatro ed enciclopedie, narrativa per bambini. È aperta ai docenti e agli alunni.

Le varie biblioteche di classe mettono a disposizione degli alunni i libri necessari all'attuazione dei programmi di promozione della lettura.

f) Sala teatro - palestra dispone di 100 posti a sedere ed è dotata di un palco polivalente e di attrezzature sportive.

g) La chiesa, dedicata a Maria SS.ma Assunta, è aperta al pubblico ed è a disposizione della scuola per le celebrazioni religiose programmate ogni anno per particolari circostanze e festività.

Sicurezza e manutenzione

Tutti gli impianti sono in regola con le vigenti norme di sicurezza e di igiene. La manutenzione ordinaria e straordinaria è affidata a ditte specializzate.

PARTE TERZA

1. REGOLAMENTO

1.1 Ingresso a scuola

I bambini della scuola dell'infanzia vengono accompagnati in aula dal genitore o da adulto delegato e consegnati all'insegnante.

Gli alunni della scuola Primaria vengono accompagnati nell'atrio della scuola e accolti dal personale ausiliario e quindi dall'insegnante di classe.

1.2 Termine delle lezioni

Per i bambini della scuola dell'Infanzia vale la stessa procedura dell'ingresso.

Gli alunni della scuola Primaria vengono accompagnati dagli insegnanti nell'atrio della scuola e consegnati ai genitori.

1.3 Uscite anticipate (vedi regolamento degli alunni a pag. 61)

1.4 Mancato ritiro dell'alunno (vedi regolamento degli alunni)

1.5 Orario

L'orario curricolare (compresi due laboratori) è di 30 ore ripartito in cinque giorni, con due rientri pomeridiani settimanali.

Scuola dell'Infanzia:

Ingresso	8:00 – 9:00
Inizio attività didattica	9:00
Termine attività didattica	12:00/16:00
<u>Scuola Primaria:</u>	
Ingresso	8:00
Inizio attività didattica	8:10
Termine attività didattica	13:00/13:30 16:00 (nei giorni di rientro)

Per la Scuola Primaria e per la Scuola dell'Infanzia è previsto un orario pomeridiano extra-curricolare con l'intervento di docenti specializzati per attività sportive e musicali.

CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Comunicazione nella Madre Lingua

CAMPI D'ESPERIENZA:

- I Discorsi e le Parole

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza.
- Comprendere testi di vario tipo letti da altri.
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagire con gli altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. ▪ Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. ▪ Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. ▪ Usare un repertorio linguistico appropriato: utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. ▪ Formulare frasi di senso compiuto. ▪ Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. ▪ Esprimere sentimenti e stati d'animo. ▪ Inventare storie racconti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Principali strutture della lingua italiana. ▪ Elementi di base delle funzioni della lingua. ▪ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. ▪ Organizzazione del discorso. ▪ Principali connettivi logici. ▪ Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frasi semplice.

Attività significative - Esempi

- Inventare una storia, illustrarla, drammatizzarla.
- Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un esperienza realizzata (es. Semplici esperimenti) e illustrarne le sequenze.
- A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti di essi vissuti.
- A partire da immagini di persone e di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.
- A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azione dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro come semplici argomentazioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenze di Base in Matematica, Scienze e Tecnologia

CAMPI D'ESPERIENZA:

- La Conoscenza del Mondo

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri: contare.
- Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente.
- Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.
- Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi con attenzione.
- Porre domande, discutere, confrontare.
- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.

Abilità

- Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.
- Individuare la relazione fra gli oggetti.
- Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta
- Raggruppare secondo attributi e caratteristiche.
- Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti le persone e i fenomeni (relazione logiche spaziale e temporali).
- Costruire modelli e plastici.
- Progettare e inventare forme, oggetti, storie e soluzioni.
- Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.
- Porre domande sulle cose e la natura.
- Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine.
- Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate alla trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni.

Conoscenze

- Concetti temporali (prima, dopo, durante, mentre) di successione contemporaneità, durata.
- Periodizzazioni giorno/notte, fase della giornata, giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.
- Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra).
- Raggruppamenti.
- Serie e ritmi.
- Figure e forme.

Attività significative - Esempi

- Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative: il menu della mensa, ecc.
- Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc. oppure attività umane tipiche del mese (es dicembre -feste, febbraio -carnevale, ecc.).
- Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane.
- Confrontare foto della propria vita e della storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone).
- Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali).
- Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo i criteri, spiegare.

- Classificazione degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni attributi, relazioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Imparare a Imparare

CAMPI D'ESPERIENZA:

- Tutti

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Acquisire ed interpretare l'informazione.
- Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.
- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rispondere a domande su un testo o su un video. ▪ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. ▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati e letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. ▪ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. ▪ Applicare strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato. ▪ Compilare semplici tabelle. ▪ Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semplici strategie di memorizzazione. ▪ Schemi, tabelle, scalette. ▪ Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.

Attività significative - Esempi

- Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana).
- Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.
- A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.
- A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.

▪

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenze Sociali e Civiche

CAMPI D'ESPERIENZA:

- Il Sè e l'Altro

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.
- Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.
- Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.
- Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto dei propri e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.
- Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo partecipativo e creativo con gli altri bambini.
- Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone e delle cose.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. ▪ Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. ▪ Rispettare il tempo degli altri, collaborare con gli altri. ▪ Scoprire e conoscere il proprio corpo. ▪ Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. ▪ Manifestare il senso di appartenenza, riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. ▪ Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni). ▪ Scambiare giochi e materiali ecc. ▪ Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Regole fondamentale della convivenza nei gruppi di appartenenza. ▪ Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. ▪ Regole della vita del lavoro in classe.

Attività significative - Esempi

- Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; paese di provenienza; abitudini alimentari...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni.
- Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni.
- Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Spirito di Iniziativa e Intraprendenza

CAMPI D'ESPERIENZA:

- Tutti

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Assumere e portare a termine compiti e iniziative.
- Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. ▪ Formulare proposte di lavoro, di gioco... ▪ Confrontare la propria idea con quella altrui. ▪ Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita di gioco, di lavoro. ▪ Formulare ipotesi di soluzione. ▪ Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un campo, di un'azione eseguiti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Regole della discussione. ▪ I ruoli e la loro funzione. ▪ Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). ▪ Fasi di un'azione. ▪ Modalità di decisioni.

Attività significative - Esempi

- Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e rispettare gli altri.
- Progettare un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione.
- Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura.
- Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con insegnante

CURRICOLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Comunicazione nella Madrelingua

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Italiano

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando il proprio turno. ▪ Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. ▪ Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. ▪ Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. ▪ Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. ▪ Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. <p>Letture</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. ▪ Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. ▪ Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. ▪ Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. ▪ Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. ▪ Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Principali strutture grammaticali della lingua italiana. ▪ Elementi di base delle funzioni della lingua. ▪ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. ▪ Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. ▪ Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, informativo, regolativo. ▪ Strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi.

l'apprendimento della scrittura.

- Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia.
- Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
- Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.
- Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.
- Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.
- Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- Confrontare testi, per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.)
- Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari).
- Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.

- Principali connettivi logici.
- Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
Ascolto e parlato <ul style="list-style-type: none">▪ Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.▪ Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...)▪ Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.▪ Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.▪Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.▪ Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.▪ Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di	<ul style="list-style-type: none">▪ Principali strutture grammaticali della lingua italiana.▪ Elementi di base delle funzioni della lingua.▪ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali.▪ Contesto, scopo, destinatario della

studio utilizzando una scaletta.

Lettura

- Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.
- Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione.
- Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.
- Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.
- Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe, ecc.) per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (ad es. sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi, ecc.).
- Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.
- Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.
- Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.

Scrittura

- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.
- Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.
- Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti; lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.
- Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.
- Rielaborare testi (ad es. parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.
- Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (es. regole di gioco, ricette, ecc.)
- Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.
- Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).
- Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le scelte grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.
- Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni

comunicazione.

- Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale.
- Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo e argomentativo.
- Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi.
- Principali connettivi logici.
- Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici.
- Tecniche di lettura analitica e sintetica.
- Tecniche di lettura espressiva.
- Denotazione e connotazione.
- Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici, pragmatico-sociali vicini all'esperienza dei bambini.
- Uso dei

interpuntivi.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso).
- Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
- Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.
- Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.
- Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.
- Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.
- Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).
- Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
- Riconoscere l'organizzazione del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.
- Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (e, ma, infatti, perché, quando).
- Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.

dizionari.

- Principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi).

3. Attività significative - Esempi

- Osservare ed analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione.
- Analizzare testi comunicativi particolari e rilevarne le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta.
- Effettuare comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio:
 - visite didattiche, interviste a persone;
 - spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni, relazioni su un compito svolto, un evento, ecc.;
 - dare istruzioni ad altri, eseguire istruzioni altrui;
 - narrare, recitare testi in contesti significativi (spettacoli, letture a bambini più piccoli e ad adulti...).
- Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi e organizzarle in sintesi.
- Produrre testi per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi con l'aiuto dell'insegnante:
 - narrazioni di genere diverso, poesie, testi per convincere (argomentazioni, pubblicità)
 - esposizioni, relazioni, presentazioni
 - manuali di istruzioni di semplici manufatti costruiti
 - regolamenti di giochi, della classe, della scuola
 - lettere non formali e formali per scopi diversi
 - modulistica legata all'esperienza concreta.
- Predisporre schede informative a corredo di mostre, esposizioni, organizzate nell'ambito di attività scolastiche.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Comunicazione nella Lingua Straniera

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Lingua Straniera

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro) da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi
- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.
- Interagire per iscritto per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Ascolto (comprensione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relative a se stesso, ai compagni, alla famiglia. <p>Parlato (produzione e interazione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. ▪ Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. <p>Lettura (comprensione scritta).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. <p>Scrittura (produzione scritta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. ▪ Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. ▪ Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Ascolto (comprensione orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. ▪ Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. ▪ Uso del dizionario bilingue.

generale.

Parlato (produzione e interazione orale)

- Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.
- Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.
- Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.

Lettura (comprensione scritta)

- Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.

Scrittura (produzione scritta)

- 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.

Riflessione sulla lingua

- Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato.
- Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato.
- Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.
- Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.

- Regole grammaticali fondamentali.
- Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.
- Semplici modalità di scrittura: messaggi brevi, biglietti; lettere informali.
- Cenni di civiltà e cultura del Paese di cui si studia la lingua (usanze , feste, ricorrenze ...).

3. Attività significative - Esempi

- In contesti simulati, interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti di vita quotidiana: le abitudini, i gusti, il cibo, la scuola, la famiglia, dare e seguire semplici istruzioni.
- Intrattenere corrispondenza in lingua straniera, via mail o con posta ordinaria con ipotetici “penfriend “ o coetanei di altri Paesi.
- Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana.
- Redigere una semplice descrizione di sé in lingua straniera.
- Scrivere semplici didascalie, brevi schede informative, avvisi, istruzioni in lingua straniera.
- Recitare testi in lingua straniera (poesie, dialoghi, ecc.).
- Ascoltare e comprendere il senso generale di messaggi provenienti dal cd e riferirne l'argomento generale.
- Ricavare informazioni da fogli di istruzioni, regolamenti, guide turistiche e testi di vario tipo redatti in lingua straniera.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenze di base in Matematica

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Matematica

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.
- Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.
- Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.
- Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... ▪ Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. ▪ Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. ▪ Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. ▪ Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. ▪ Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). ▪ Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. ▪ Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. ▪ Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. ▪ I sistemi di numerazione. ▪ Operazioni e proprietà. ▪ Figure geometriche piane. ▪ Piano e coordinate cartesiani. ▪ Misure di grandezza. ▪ Misurazione e rappresentazione in scala. ▪ Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi. ▪ Principali rappresentazioni di un oggetto matematico. ▪ Tecniche

<p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. ▪ Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. ▪ Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. ▪ Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> risolutive di un problema. ▪ Unità di misura diverse. ▪ Grandezze equivalenti. ▪ Elementi essenziali di logica. ▪ Elementi essenziali del linguaggio della probabilità.
---	---

2. Fine scuola primaria	
Abilità	Conoscenze
<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. ▪ Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. ▪ Eseguire la divisione con il resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. ▪ Stimare il risultato di una operazione. ▪ Operare con le frazioni e riconoscere le frazioni equivalenti. ▪ Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. ▪ Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. ▪ Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. ▪ Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. ▪ Riprodurre una figura in base ad una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carte a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). ▪ Utilizzare il piano cartesiano per localizzare i punti. ▪ Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. ▪ Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. ▪ Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. ▪ Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. ▪ I sistemi di numerazione. ▪ Operazioni e proprietà. ▪ Frazioni e frazioni equivalenti. ▪ Sistemi di numerazione diversi nello spazio e nel tempo. ▪ Figure geometriche piane. ▪ Piano e coordinate cartesiani. ▪ Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni. ▪ Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti. ▪ Misurazione e rappresentazione

- Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).
- Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o procedimenti.
- Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.
- Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).

Relazioni, dati e previsioni

- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
- Usare le nozioni di media aritmetica e di frequenza.
- Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.
- Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi e usarle per effettuare misure e stime.
- Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.
- In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.
- Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o figure.

- in scala.
- Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione con diagrammi.
- Principali rappresentazioni di un oggetto matematico.
- Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, percentuali, formule geometriche.
- Unità di misure diverse.
- Grandezze equivalenti.
- Frequenza, media, percentuale.
- Elementi essenziali di logica.
- Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio.

3. Attività significative - Esempi

- Applicare, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere e riflettere sul loro uso:
 - eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali;
 - utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala;
 - calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone;
 - applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche;
 - ricavare e interpretare informazioni da dati statistici;
 - utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale.
- Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso.
- Applicare i concetti e gli strumenti della matematica ad eventi concreti.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenze di base in Scienze e Tecnologia

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Scienze

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana; formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni.
- Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.
- Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. ▪ Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. ▪ Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Viventi e non viventi. ▪ Il corpo umano; i sensi. ▪ Proprietà degli oggetti e dei materiali. ▪ Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti); ▪ Passaggi di stato della materia. ▪ Classificazioni dei viventi. ▪ Organi dei viventi e loro funzioni. ▪ Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente. ▪ Ecosistemi e catene alimentari.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Oggetti, materiali e trasformazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. ▪ Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. ▪ Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: (recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali. ▪ Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali. ▪ Classificazioni, seriazioni. ▪ Materiali e loro caratteristiche: ▪ Trasformazioni. ▪ Fenomeni fisici e chimici <p>Energia: concetto, fonti, trasformazione.</p>

sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc). Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili

- individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.).

Osservare e sperimentare sul campo

- Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.
- Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo.

L'uomo, i viventi e l'ambiente

- Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente;
- Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare.
- Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità.
- Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.
- Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.
- Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.

- Ecosistemi e loro organizzazione.
- Viventi e non viventi e loro caratteristiche: classificazioni.
- Relazioni organismi-ambiente;
- Organi-funzioni.
- Relazioni uomo-ambiente-ecosistemi
- Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza.
- Fenomeni atmosferici.

3. Attività significative - Esempi

- Contestualizzare i fenomeni fisici ad eventi della vita quotidiana, anche per sviluppare competenze di tipo sociale e civico e pensiero critico, ad esempio: determinare il tempo di arresto di un veicolo in ragione della velocità (in contesto stradale); applicare i concetti di energia alle questioni ambientali (fonti di energia; fonti di energia rinnovabili e non; uso oculato delle risorse energetiche), ma anche alle questioni di igiene ed educazione alla salute (concetto di energia collegato al concetto di "calorie" nell'alimentazione); contestualizzare i concetti di fisica e di chimica all'educazione alla salute, alla sicurezza e alla prevenzione degli infortuni (effetti di sostanze acide, solventi, infiammabili, miscele di sostanze, ecc.); rischi di natura fisica (movimentazione scorretta di carichi, rumori, luminosità, aerazione ...); condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita per individuare rischi di natura fisica, chimica, biologica; rilevare la presenza di bioindicatori nel proprio ambiente di vita ed esprimere valutazioni pertinenti sullo stato di salute dell'ecosistema; analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuando le regole che governano la classificazione, come ad esempio l'appartenenza di un animale ad un raggruppamento (balena/ornitorinco/pipistrello/gatto come mammiferi). Individuare, attraverso l'analisi di biodiversità, l'adattamento degli organismi

all'ambiente sia dal punto di vista morfologico, che delle caratteristiche, che dei modi di vivere. Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenze di base in Scienze e Tecnologia

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Geografia

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.
- Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico
- Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). <p>Linguaggio della geograficità</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. ▪ Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. ▪ Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento. ▪ Piante, mappe, carte. ▪ Elementi di orientamento. ▪ Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio). ▪ Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del Paese e loro usi; cenni sul clima, territorio e influssi umani, ...

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole. ▪ Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementi di cartografia: tipi di carte, riduzione in scala, simbologia, coordinate geografiche. ▪ Paesaggi fisici, fasce climatiche, suddivisioni politico-amministrative.

- Linguaggio della geo-graficità.
- Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori sociodemografici ed economici.
- Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.
- Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.

Paesaggio

- Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare
- valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.

Regione e sistema territoriale

- Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.
- Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.

- Elementi di orientamento.
- Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio)
- Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: migrazioni, popolazioni del mondo e loro usi; clima, territorio e influssi umani.

3. Attività significative - Esempi

- Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente.
- Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico-intervento antropico.
- Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia.
- Presentare un Paese o un territorio alla classe, anche con l'ausilio di mezzi grafici e di strumenti multimediali, sotto forma di documentario, pacchetto turistico ...
- Analizzare un particolare evento (inondazione, terremoto, uragano) e, con il supporto dell'insegnante, individuare gli aspetti naturali del fenomeno e le conseguenze rapportate alle scelte antropiche operate nel particolare territorio (es. dissesti idrogeologici; costruzioni non a norma, ..).

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenze di base in Scienze e Tecnologia

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Tecnologia

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.
- Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. ▪ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ▪ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. ▪ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. ▪ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. ▪ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. ▪ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. ▪ Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. ▪ Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo ▪ Terminologia specifica. ▪ Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. ▪ Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ▪ Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. ▪ Procedure di utilizzo

oggetti.

- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.

Prevedere e immaginare

- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
- Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.

Intervenire e trasformare

- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.

sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza.

- Terminologia specifica.

3. Attività significative - Esempi

- Creazioni di storie multimediali al computer in base ai principali argomenti di scienze e tecnologia.
- Assemblaggio ed analisi di un computer, analizzando tutte le sue caratteristiche ed i materiali di cui è composto.
- Produzione di carta riciclata.
- Uso di strumenti informatici multimediali e non.
- Creazione di un giornalino di classe.
- Creazione di cartine geografiche.
- Costruzione di strumenti usati dagli uomini del passato.
- Costruzione di strumenti per l'analisi della realtà attorno a noi (anemometro, bussola, rosa dei venti, aquiloni).
- Costruzione di strumenti per l'analisi dell'energia (circuiti elettrici, etc.).
- Costruzione di strumenti per l'analisi dei principali organi del corpo (occhio, orecchio, etc.)
- Costruzione di strumenti per l'analisi del nostro sistema solare.
- Utilizzo guidato dei principali strumenti di comunicazioni informatici.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenza Digitale

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Tutte

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate

1. Fine classe terza scuola primaria**Abilità**

- Spiegare le funzioni principali ed il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.
- Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere e compilare tabelle.
- Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.
- Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.

Conoscenze

- I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisione, lettori video, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC.
- Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.
- Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.

2. Fine scuola primaria**Abilità**

- Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici.
- Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.
- Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.
- Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.
- Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.

Conoscenze

- Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.
- I principali dispositivi informatici di input e output.
- I principali software

applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.

- Semplici procedure di utilizzo di
- Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
- Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.

3. Attività significative - Esempi

- Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.
- Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati.
- Utilizzare Libreoffice Impress per effettuare semplici presentazioni.
- Costruire semplici ipertesti.
- Applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing.
- Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza.
- Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali.
- Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica.
- Elaborare ipertesti tematici.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- **Imparare a Imparare**
 - Imparare a imparare è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per poter acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento. Va perseguita con sistematicità e intenzionalità fin dai primi anni di scuola, affinché le abilità che vi sono coinvolte possano essere padroneggiate dagli alunni in autonomia nell'adolescenza. Le strategie dell'imparare a imparare debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure d'apprendimento, in tutte le discipline. Possedere tale competenza non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Tutte

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Acquisire ed interpretare l'informazione.
- Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.
- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione, anche in funzione dei tempi disponibili.
- Argomentare in modo critico le conoscenze acquisite.
- Autovalutare il processo di apprendimento.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere un testo e porsi domande su di esso. ▪ Rispondere a domande su un testo o su un video. ▪ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. ▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. ▪ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana ▪ Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze. ▪ Compilare elenchi e liste, compilare semplici tabelle. ▪ Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semplici strategie di memorizzazione. ▪ Schemi, tabelle, scalette. ▪ Semplici strategie di organizzazione del tempo.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ricavare informazioni da fonti diverse; testimoni, reperti. ▪ Utilizzare dizionari, indici e schedari bibliografici. ▪ Leggere un testo e porsi domande su di esso . ▪ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. ▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie,

internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta.

- Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi.
- Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi.
- Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti, dividere testi in sequenza, costruire brevi sintesi.
- Organizzare le informazioni in semplici tabelle o mappe.
- Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale.

schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti.

- Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali.
- Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

3. Attività significative - Esempi

- Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse: confrontarle per stabilirne l'attendibilità; selezionarle a seconda delle priorità e dello scopo, organizzarle in quadri di sintesi coerenti utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe.
- Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci o viceversa, costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni.
- Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando la sequenza delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti.
- Dato un compito, una decisione da assumere, un problema da risolvere, mettere in comune le differenti informazioni in possesso di persone diverse e costruire un quadro di sintesi e reperire quelle mancanti o incomplete.
- Partecipare consapevolmente a viaggi di studio e dare il proprio contributo alla loro progettazione (produzioni di schede documentali).

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

▪ Competenze Sociali e Civiche

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

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Storia, Cittadinanza e Costituzione

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istruzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali.
- A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.
- Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.
- Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza, riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">▪ Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e riferimento.▪ Individuare i ruoli e le funzioni dei gruppi di appartenenza e il proprio negli stessi.▪ Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe e nella scuola.▪ Descrivere il significato delle regole.▪ Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro e nell'interazione sociale.▪ Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui.▪ Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini, ecc. e rispettare le persone che le portano, individuare le affinità rispetto alla propria esperienza.▪ Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni.	<ul style="list-style-type: none">▪ Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...).▪ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.▪ Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni e ciclisti.▪ Regole della vita e del lavoro in classe.

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all'oculato utilizzo delle risorse e mettere in atto quelle alla sua portata. ▪ Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. ▪ Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. ▪ Prestare aiuto a compagni in difficoltà. | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Significato di regola e norma. ▪ Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto. ▪ Organi e funzioni principali del Comune. ▪ Principali servizi al cittadino presenti nella propria città. ▪ Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi). ▪ Organi internazionali vicini all'esperienza dei bambini: UNICEF, WWF. |
|--|---|

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle. ▪ Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca. ▪ Individuare e distinguere alcune “regole” delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi. ▪ Distinguere gli elementi che compongono il Consiglio comunale e l'articolazione delle attività del Comune. ▪ Individuare e distinguere il ruolo della Provincia e della Regione e le distinzioni tra i vari servizi. ▪ Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi e frustrazioni. ▪ Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici. ▪ Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. ▪ Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe. ▪ Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. ▪ Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente. ▪ Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva. ▪ Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà. ▪ Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Significato di “gruppo” e di “comunità”. ▪ Significato di essere “cittadino”. ▪ Significato dell'essere cittadini del mondo. ▪ Differenza fra “comunità” e “società”. ▪ Struttura del Comune, della Provincia, della Regione. ▪ Significato dei concetti di diritto, dovere, responsabilità, identità e libertà. ▪ Significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione. ▪ Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto. ▪ Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola. ▪ Strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza. ▪ Costituzione e alcuni articoli fondamentali. ▪ Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti essenziali. ▪ Norme fondamentali relative al

salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura.

- Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni.
- Attraverso l'esperienza vissuta in classe, spiegare il valore della democrazia, riconoscere il ruolo delle strutture e interagire con esse.
- Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuando somiglianze e differenze.
- Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana per approfondire il concetto di democrazia.
- Mettere in relazione le regole stabilite all'interno della classe e alcuni articoli della Costituzione.
- Mettere in relazione l'esperienza comune in famiglia, a scuola, nella comunità di vita con alcuni articoli della Costituzione.

codice stradale.

- Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente, vicini all'esperienza: ONU, UNICEF, WWF...

3. Attività significative - Esempi

- Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola.
- Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana.
- Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti.
- Eseguire spostamenti reali nel quartiere anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada.
- Analizzare messaggi massmediali (pubblicità, notiziari, programmi) e rilevarne le caratteristiche e i messaggi sottesi; produrre notiziari a stampa o video; slogan pubblicitari utilizzando le tecniche tipiche del genere di comunicazione.
- Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni, ecc.
- Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni, ecc.
- Assumere iniziative di tutoraggio tra pari, di assistenza a compagni in difficoltà, di cura di cose.
- Ricercare, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi; confrontarli; rilevare le differenze e le somiglianze; realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Spirito di Iniziativa e Intraprendenza
 - Lo spirito di iniziativa e intraprendenza è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. Essa è fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Tutte

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.
- Assumere e portare a termine compiti e iniziative.
- Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza, adottare strategie di problem solving.
- Coordinare l'attività personale e/o di un gruppo.
- Autovalutare il percorso svolto.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto. ▪ Esprimere opinioni spiegandone le motivazioni. ▪ Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. ▪ Formulare proposte di lavoro e di gioco. ▪ Confrontare la propria idea con quella altrui. ▪ Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. ▪ Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza. ▪ Formulare ipotesi di soluzione. ▪ Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. ▪ Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. ▪ Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito... ▪ Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili. ▪ Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento. ▪ Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. ▪ Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Regole della discussione. ▪ I ruoli e la loro funzione. ▪ Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). ▪ Fasi di un problema. ▪ Fasi di un'azione.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
---------	------------

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. ▪ Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. ▪ Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. ▪ Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. ▪ Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. ▪ Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. ▪ Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti, per portare a termine un compito. ▪ Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale. ▪ Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. ▪ Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. ▪ Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. ▪ Applicare la soluzione e commentare i risultati. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro. ▪ Le fasi di una procedura. ▪ Diagrammi di flusso. ▪ Fasi del problem solving.
---	---

3. Attività significative - Esempi

- Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento; distribuirle nel tempo secondo logica e priorità; verbalizzarle e scriverle.
- Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili e mancanti, ai costi, al tempo e alle possibilità.
- Valutare i pro e i contro di ogni possibile azione e motivare la scelta finale.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Consapevolezza ed Espressione Culturale ed Espressione Corporea:
 - La consapevolezza ed espressione culturale è la competenza che più contribuisce a costruire l'identità sociale e culturale, attraverso la capacità di fruire dei linguaggi espressivi e dei beni culturali e di esprimersi attraverso linguaggi e canali diversi. La storia vi concorre in modo fondamentale rispondendo alle domande “Chi siamo?” “Da dove veniamo?”; le arti e la musica permettendo di fruire e agire modi espressivi diversi, ma anche per riconoscerli come beni culturali che fanno parte del nostro retaggio, da conoscere, tutelare e salvaguardare.
 - L'educazione motoria apporta alla costruzione di questa competenza la capacità di utilizzare il linguaggio del corpo e tutte le sue capacità espressive. Per maggiore praticità, la competenza è stata disaggregata nelle sue principali componenti: identità storica; patrimonio ed espressione artistica e musicale; espressione motoria.

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Storia

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà.
- Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società.
- Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. ▪ Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. ▪ Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. ▪ Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...). <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato. ▪ Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. ▪ Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico- 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione. ▪ Linee del tempo. ▪ Fatti ed eventi della storia personale, familiare, della comunità di vita. ▪ Storia locale; usi e costumi della tradizione locale. ▪ Fonti storiche e loro reperimento

sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.

Produzione scritta e orale

- Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.
- Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.▪ Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.▪ Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.▪ Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà.▪ Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.▪ Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.▪ Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.▪ Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.	<ul style="list-style-type: none">▪ Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione.▪ Fatti ed eventi; eventi cesura.▪ Linee del tempo.▪ Storia locale; usi e costumi della tradizione locale.▪ Strutture delle civiltà: sociali, politiche, economiche, tecnologiche, culturali, religiose...▪ Fenomeni, fatti, eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà nella preistoria e nella storia antica.▪ Fonti storiche e loro reperimento.

3. Attività significative - Esempi

- Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia.
- Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione.

- Reperire notizie e documenti da fonti diverse: libri, visite, ricerche su internet; confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti.
- Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture; collocare in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni.
- Ricostruire attraverso plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali scenari relativi alle civiltà studiate.
- Operare confronti tra alcuni elementi strutturali delle civiltà passate e la contemporaneità: strutture politiche, forme di organizzazione sociale e familiare, religiosità, cultura, scienza e tecnologia, economia; individuare la presenza di elementi strutturali passati in società contemporanee.
- Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato; farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni.
- Ricostruire manufatti del passato.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Consapevolezza ed Espressione Culturale - Espressione Corporea

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Educazione Motoria

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse
- Partecipare alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune
- Utilizzare gli aspetti comunicativi-relazionali del linguaggio corporeo.
- Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione, e ai corretti stili di vita.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il corpo in relazione allo spazio e al tempo ▪ coordinare i diversi schemi motori prima in forma successiva poi in forma simultanea. ▪ Riconoscere e valutare le traiettorie e le distanze e le successioni temporali delle azioni motorie. ▪ Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa-espressiva. ▪ Esprimere attraverso forme di drammatizzazione e della danza, emozioni a stati d'animo. ▪ Elaborare semplici sequenze motorie e semplici coreografie. ▪ Il gioco, lo sport e le regole. ▪ Conoscere le attività proposte di gioco-sport. ▪ Utilizzare giochi della tradizione popolare. ▪ Partecipare attivamente ai giochi riconoscendo le regole e rispettandole. ▪ Saper accettare la sconfitta con equilibrio rispettando la sconfitta degli avversari. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementi di igiene personale. ▪ Benessere psicofisico dopo un'attività motoria. ▪ Corretta educazione alimentare. ▪ Schemi motori di base e regole di alcune discipline.

3. Attività significative - Esempi

- Partecipare alle attività ludico-motorie.
- Partecipare ai giochi sportivi rispettando le regole e assumendo comportamenti leali e corretti.
- Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo.
- Assumere corretti stili di vita, conoscendo i benefici per la propria salute.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Consapevolezza ed Espressione Culturale

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Educazione Musicale

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">▪ Il Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole.▪ Eseguire collettivamente ed individualmente brani vocali e strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.▪ Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.	<ul style="list-style-type: none">▪ Elementi essenziali per la lettura e l'ascolto di un'opera musicale e per la produzione di elaborati musicali.▪ Principali forme di espressione artistico-musicale.▪ Tecniche di rappresentazione grafica musicale.

3. Attività significative - Esempi

- Realizzare semplici esecuzioni con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni...).
- Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi musicali.
- Realizzare spettacoli musicali interculturali a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.
- Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche stilistiche e gli aspetti strutturali.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Consapevolezza ed Espressione Culturale

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

- Religione Cattolica

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Riflettere su Dio Creatore e Padre e sui dati fondamentali della vita di Gesù.
- Riconoscere il significato cristiano del Natale e della Pasqua.
- Saper identificare nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo.
- Sapersi confrontare con l'esperienza religiosa.

1. Fine classe terza scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire la pluralità di più unicità e il valore dell'amicizia. ▪ Riconoscere che Dio si prende cura del suo popolo. ▪ Scoprire attraverso i segni del Natale la nascita di Gesù come dono di Dio Padre. ▪ Conoscere il significato cristiano della resurrezione di Gesù a vita nuova. ▪ Comprendere il significato della Pasqua ebraica. ▪ Riconoscere la Chiesa come luogo d'incontro di coloro che credono in Gesù. ▪ Comprendere la missione affidata a Gesù da Dio. ▪ Scoprire l'importanza dei dodici Apostoli nella vita di Gesù. ▪ Riconoscere la preghiera come forma di dialogo tra l'uomo e Dio. ▪ Cogliere nella storia di Mosè l'alleanza tra Dio e l'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire l'importanza del nome che identifica la persona. ▪ Elementi del creato. ▪ Parabole della misericordia. ▪ Nascita di Gesù e segni natalizi. ▪ Simboli pasquali. ▪ La Pasqua nell'antica e nella nuova alleanza. ▪ La missione di Gesù. ▪ La scelta dei dodici apostoli. ▪ Gesti, forme ed espressione di preghiera personale e comunitaria.

2. Fine scuola primaria

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il Conoscere l'origine e le principali idee della religione islamica, buddhista ed ebraica. ▪ Conoscere le caratteristiche geografiche e sociali dell'ambiente in cui è vissuto Gesù. ▪ Conoscere il valore simbolico delle principali feste della religione islamica, buddista e cristiana. ▪ Mettere in relazione i luoghi della Palestina ai momenti importanti della vita di Gesù. Comprendere l'importanza della vita monastica. ▪ Cogliere il significato della Pasqua cristiana negli avvenimenti della Settimana Santa. ▪ Conoscere cause e conseguenze dello scisma all'interno del Cristianesimo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fondatore, simboli, luogo di preghiera, espressioni artistiche dell'Islam e del Buddismo. ▪ Simboli e luogo di preghiera dell'Ebraismo "oggi e ieri". ▪ Monachesimo orientale e occidentale. ▪ Luoghi e gesti di Gesù nella Settimana Santa. ▪ Chiesa d'Oriente e Chiesa d'Occidente.

3. Attività significative - Esempi

- Formulare una personale preghiera.
- Ricostruire una breve biografia degli Apostoli.
- Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Mosè.
- Confrontare gli elementi dell'Islam con quelli del cristianesimo.
- Confrontare le feste di religioni monoteiste

REGOLAMENTO DEGLI STUDENTI

1. Gli alunni sono tenuti a rispettare puntualmente i tempi stabiliti per l'ingresso e l'uscita dalla scuola.
2. Le giustificazioni dovranno indicare con precisione il motivo e i giorni di assenza, ed essere sottoscritte dai genitori.
3. Nel caso in cui il Libretto personale venga dimenticato a casa, l'Insegnante della prima ora è tenuto a segnalarlo alla famiglia dell'alunno.
4. Dopo ogni assenza l'alunno deve presentare al Coordinatore Didattico giustificazione scritta sul libretto personale, firmata dai genitori o da chi ne fa le veci.
5. Nel caso in cui l'assenza abbia superato i cinque giorni compresi i festivi, la giustificazione dovrà essere accompagnata dal certificato medico.
6. Se l'alunno si presenta privo di certificazione medica dopo i cinque giorni di assenza l'Istituto provvederà a contattare la famiglia.
7. Nel caso di assenze ricorrenti o con motivazioni poco chiare il Coordinatore Didattico provvederà a contattare la famiglia.
8. Per le entrate successive alla prima ora e le uscite prima del termine delle lezioni si deve far uso del libretto per le assenze da acquistare il segreteria.
9. Non è consentito allontanarsi dall'Istituto senza permesso.
10. I genitori possono autorizzare mediante delega scritta, allegando fotocopia del documento di identità, una terza persona a ritirare l'alunno al termine delle lezioni. In caso contrario l'alunno non verrà

riconsegnato, a nulla valendo eventuali richieste telefoniche, se non a fronte di motivi straordinari.

11. La delega e la fotocopia vanno consegnate alla Segreteria scolastica e rinnovate ogni anno scolastico.
12. L'esonero dall'educazione motoria (parziale o totale) deve essere chiesto con le seguenti modalità: la richiesta deve essere fatta per iscritto con allegata la certificazione medica e consegnata in segreteria.
13. Gli studenti sono tenuti a non danneggiare e ad utilizzare in maniera adeguata e corretta i sussidi didattici e le attrezzature hardware e software dell'Istituto.
14. Durante gli intervalli gli alunni dovranno comportarsi evitando corse e giochi che possono nuocere la loro incolumità.
15. Le affissioni in classe di poster o altri materiali, non di uso didattico, sono consentite solo previa autorizzazione del Coordinatore Didattico.
16. L'istituto non garantisce la custodia dei beni e degli effetti personali degli alunni, sicché è compito di ciascuno vigilare sulla protezione dei propri beni.
17. Per le lezioni di educazione motoria in palestra, agli alunni è prescritto il seguente abbigliamento: tuta della scuola, maglietta bianca e scarpe da ginnastica.
18. L'alunno deve indossare gonna/pantalone blu, camicia/ maglietta bianca, golfino/gilet blu.
19. Gli alunni sono tenuti a comportarsi, nei confronti del personale scolastico dei compagni, con rispetto, educazione e serietà.
20. Nel caso di improvviso malore o indisposizione, occorre rispettare il seguente protocollo: comunicare alla Segreteria che provvederà a contattare la famiglia.

21. È vietato introdurre riviste o materiale offensivi della dignità della persona e contrari ai principi morali ed educativi dell'Istituto.
22. E' vietato portare negli ambienti scolastici il cellulare.
23. L'alunno deve tenere a scuola un linguaggio corretto, educato, mai volgare, evitando in particolare insulti e parolacce.
24. L'alunno deve astenersi da qualunque forma di violenza fisica, psicologica e verbale nei confronti sia dei compagni che del personale scolastico.
25. È facoltà degli alunni e delle famiglie segnalare alla Direzione ogni comportamento del personale scolastico ritenuto non corretto o illecito.
26. E' assolutamente vietato riportare e/o documentare fatti e/o persone, che gestiscono o frequentano l'Istituto sia come studenti che come insegnanti o personale direttivo, amministrativo o di servizio, all'interno dei social network (Facebook, Twitter, You Tube ecc.), senza il loro consenso espresso. Qualora venisse accertata tale violazione, l'Istituto potrà rivolgersi alle autorità competenti al fine di tutelare la privacy e, ove lo ritenesse opportuno, promuovere azione legale al fine di conseguire il risarcimento dei danni.
27. Ogni studente concorre a promuovere il buon nome della Scuola in ogni sede, e deve astenersi dal compiere atti o fatti che possano creare discredito della scuola, del personale direttivo, amministrativo e di servizio, nonché del corpo docente e degli altri allievi.