ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente **le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie**, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: tutte.

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte.

SEZIONE A: traguardi formativi

Fonti di legittimazione:

√ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

√ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	**FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA**		**FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA**	
	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
– 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	• Utilizzare le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione (televisore, video, telefono e smartphone). • Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere e compilare tabelle. • Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un	▪ Conosce e utilizza i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (TV, PC, LIM, tablet, scanner, stampante). ▪ Discrimina le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. ▪ Comprende i rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.	• Individuare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base. • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. • Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di	▪ Conosce i principali dispositivi informatici di input e output. ▪ Usa i principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici. ▪ Conosce procedure di utilizzo di Internet per

tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	file, caricare immagini, salvare il file. • Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. • Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.	▪ Conosce i rischi nell'utilizzo della rete.	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.	ottenere dati, fare ricerche, comunicare. ▪ Discrimina i rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. ▪ Conosce i rischi nell'utilizzo della rete con PC e tablet.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE	
SEZIONE B: evidenze e compiti significativi	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI - ESEMPI
→ Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, PC, LIM, tablet, Hifi ecc.). → Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare. → È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato. → Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.	□ Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, degli esperimenti. □ Utilizzare software di progettazione per effettuare semplici presentazioni. □ Costruire semplici ipertesti tematici. □ Elaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola predisponendo tabelle e grafici. □ Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con le Istituzioni e per relazionarsi con altre scuole, anche straniere. □ Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante, tenendo conto delle più semplici misure di sicurezza per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE				
SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine della Scuola Primaria				
COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

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.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina le funzioni fondamentali di base degli strumenti. Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.	Denomina e descrive le principali funzioni degli strumenti elettronici. Con l'aiuto dell'insegnante scrive testi inserendo immagini e tabelle.	Conosce le funzioni degli strumenti tecnologici utilizzati per la comunicazione. Scrive testi, li salva, li archivia. Inserisce immagini e tabelle.	Conosce le funzioni degli strumenti tecnologici in rapporto al loro scopo comunicativo. E' autonomo nell'utilizzo di word processor e delle loro funzioni. Progetta e realizza presentazioni digitali.
Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.	Solo con la supervisione dell'insegnante, reperisce semplici informazioni in rete e comunica con altri attraverso la posta elettronica.	Utilizza la rete per ricercare informazioni e comunicare con altri attraverso la posta elettronica.	Utilizza correttamente e consapevolmente Internet per reperire informazioni e comunicare con altri attraverso la posta elettronica.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPRENDITORIALITÀ

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**. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Anche 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. E' una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. E' anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: tutte.

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte.

SEZIONE A: traguardi formativi

Fonti di legittimazione:

√ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

√ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
– Effettuare valutazioni rispetto al proprio lavoro scolastico, prendere decisioni. – Assumere e portare a termine compiti ed iniziative. – Pianificare ed organizzare il proprio lavoro, realizzare semplici progetti.	• Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto. • Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti • Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. • Formulare proposte di lavoro, di gioco …	▪ Conosce e rispetta le regole della discussione. ▪ Utilizza modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). ▪ Distingue le fasi di un problema. ▪ Suddivide le fasi di un'azione. ▪ Adotta modalità di decisione.	• 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 (nel gioco, nella scelta di un libro e di	▪ Utilizza strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro. ▪ Adotta modalità di decisione riflessiva. ▪ Organizza un'agenda giornaliera e settimanale. ▪ Distingue le fasi di una procedura. ▪ Costruisce diagrammi di flusso.

– Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza: adottare strategie di problem- solving.	• 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 d'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.		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 da una scelta 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 per portare a termine un compito e quelli mancanti. • Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero 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	▪ Riconosce le fasi del problem- solving.

			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.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPRENDITORIALITÀ	
SEZIONE B: evidenze e compiti significativi	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI - ESEMPI
→ Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. → Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. → Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. → Coordina l'attività personale e/o di un gruppo. → Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.	□ Pianificare le fasi di un compito/lavoro/esperimento e distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, le verbalizza e le scrive. □ Progettare attività/lavori valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. □ Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta. □ Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna, i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati, il loro peso e motivare la scelta finale. □ Dato un problema da risolvere, pianificare e realizza le soluzioni rispettando le fasi del problem-solving. □ Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPRENDITORIALITÀ				
SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine della Scuola Primaria				
COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Effettuare valutazioni rispetto al proprio lavoro scolastico, prendere decisioni.	Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni.	Porta semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, formula ipotesi	Esprime le proprie opinioni e valuta le scelte operate rispetto alle diverse conseguenze.	Esprime con sicurezza le proprie opinioni e sa prendere decisioni

		sulle possibili conseguenze di scelte diverse.		valutando le conseguenze delle proprie scelte.
Assumere e portare a termine compiti ed iniziative.	Con l'aiuto dell'insegnante porta a termine semplici compiti e assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.	Porta a termine semplici compiti assegnati. Assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.	Porta a termine i compiti assegnati in autonomia. Assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.	Porta a termine i compiti assegnati, valutando anche gli esiti del lavoro. Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità.
Pianificare ed organizzare il proprio lavoro per realizzare semplici progetti ed indagini.	Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.	Descrive le fasi del proprio lavoro e sa valutarne la congruenza con quanto stabilito.	Descrive le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. Collabora attivamente nella realizzazione di indagini e progetti legati all'esperienza diretta.	Pianifica il proprio lavoro e individua alcune priorità. Sa valutare gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte. Pianifica e realizza anche in gruppo indagini e progetti legati all'esperienza diretta.
Trovare soluzioni a problemi di esperienza, adottare strategie di problem solving.	In presenza di un problema legato alla propria esperienza, formula semplici ipotesi di soluzione.	Formula semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza.	Porta semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e formula ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse.	Esprime ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, le attua e ne valuta gli esiti. Utilizza alcune conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza. Generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

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 ritenersi costruita. Ne fanno parte, infatti, le dimensioni fondamentali di cui si sostanzia la competenza, ovvero l'autonomia e la responsabilità; implica abilità come **il sapere lavorare in gruppo, il cooperare, il prestare aiuto, sostenere chi è in difficoltà, riconoscere ed accettare le differenze**. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Le competenze sociali e civiche si costituiscono 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, la responsabilità.

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: Storia, Cittadinanza e Costituzione.

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte.

SEZIONE A: traguardi formativi

Fonti di legittimazione:

√ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

√ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
– Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal	• 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 a nella scuola.	▪ Gruppi sociali riferiti all'esperienza, i loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia ...). ▪ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.	• 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.	▪ 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 e della Regione. Significato dei concetti di

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.	• Descrivere il significato delle regole. • Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, 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. Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all'oculato utilizzo delle risorse e mette in atto quelli alla sua portata. • Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. Prestare aiuto ai compagni in difficoltà.	▪ Norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti. ▪ Regole della vita e del lavoro in classe. ▪ 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, ecc…	• 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, 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.	diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di 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 codice. ▪ Organi internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente vicini all'esperienza: ONU, UNICEF, WWF....

			• 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 salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura. • Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
SEZIONE B: evidenze e compiti significativi	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI - ESEMPI
→ Aspetta il proprio turno prima di parlare. → Ascolta prima di chiedere. → Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta. → In un gruppo fa proposte che tengono conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. → Partecipa attivamente alle attività formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività. → Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni. → Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente. → Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini.	□ Collaborare alla stesura del regolamento della classe e della scuola. □ Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi. □ Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e rapportarli all'esperienza quotidiana. □ Effettuare una ricognizione e mappatura delle istituzioni pubbliche e dei servizi presenti nel territorio, definirne i compiti e le funzioni. □ Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti. □ Eseguire spostamenti reali nel proprio paese e/o nei paesi e città viciniori, 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.

→ Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni. → Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comuni, Provincia, Regione. → Conosce gli organi dello Stato e le funzioni di quelli principali: Presidente della Repubblica, Parlamento, Governo, Magistratura. → Conosce i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato. → Conosce i principali Enti sovranazionali: UE, ONU, …	□ 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. □ Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale. □ 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, … □ Assumere iniziative di tutoraggio tra pari, di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali, piante, cose. □ Ricercare, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi per confrontarli e rilevarne le differenze e le somiglianze. □ Realizzare, con il supporto degli insegnanti, ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita (documentari sulle culture del mondo, feste interculturali, mostre di opere e/o manufatti artistici provenienti da paesi diversi, …).

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine della Scuola Primaria

COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali.	Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, compreso il proprio e i relativi obblighi e rispetta i propri.	Ha rispetto per l'autorità e per gli adulti. Tratta con correttezza tutti i compagni.	Ha rispetto per l'autorità e gli adulti. Tratta con correttezza tutti i compagni, compresi quelli diversi per condizione, provenienza, cultura.	Ha rispetto per l'autorità e gli adulti. Tratta con correttezza tutti i compagni, compresi quelli diversi per condizione, provenienza, cultura, ecc. e quelli per i quali non ha simpatia. Sa adeguare il proprio comportamento e il registro comunicativo ai diversi contesti e al ruolo degli interlocutori.

A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.	Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura.	Utilizza i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola con cura. Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità.	Rispetta le regole della classe e della scuola. Si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente. Utilizza materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le conseguenze di condotte non responsabili sulla comunità e sull'ambiente.	Rispetta le regole della classe e della scuola. Si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente e in modo autonomo. E' in grado di esprimere semplici giudizi sul significato dei principi fondamentali e di alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (es. il Codice della Strada, le imposte, l'obbligo di istruzione, ecc.).
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.	Rispetta le regole nei giochi.	Condivide nel gruppo le regole e le rispetta. Accetta sconfitte, frustrazioni senza reazioni esagerate, sia fisiche che verbali.	Condivide nel gruppo le regole e le rispetta. Rispetta le regole della comunità di vita. Ascolta i compagni tenendo conto dei loro punti di vista.	Utilizza con parsimonia e cura le risorse energetiche naturali: acqua, luce, riscaldamento, trattamento dei rifiuti ... Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi, senza reazioni fisiche aggressive.
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.	Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro.	Osserva le regole di convivenza interne e le regole e le norme della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe e della scuola con contributi personali.	Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali.	Conosce tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e le mette a confronto con quelle di compagni provenienti da altri Paesi, individuandone, in contesto collettivo, somiglianze e differenze. Mette a confronto norme e consuetudini del nostro

				Paese con alcune di quelle dei Paesi di provenienza di altri compagni per rilevarne, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Imparare a imparare è una competenza metodologica, metaemozionale e metacognitiva fondamentale per **potere acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento**. Va perseguita con sistematicità e intenzionalità fin dai primi anni di scuola, affinché le abilità che vi sono coinvolte possano essere padroneggiate dagli alunni in autonomia nell'adolescenza. Anche per questa competenza, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Infatti le strategie dell'*Imparare a imparare* debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure d'apprendimento, in tutte le discipline. Tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione; il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al **senso di fiducia**, **autostima e autoefficacia degli alunni/e**.

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: tutte.

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte.

SEZIONE A: traguardi formativi

Fonti di legittimazione:

√ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

√ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
– Acquisire ed interpretare l'informazione. – Individuare collegamenti e relazioni. – Trasferirli in altri contesti. – Organizzare il proprio apprendimento individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di	• 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	▪ Semplici strategie di memorizzazione. ▪ Crea schemi, tabelle, scalette. ▪ Semplici strategie di organizzazione del tempo.	• Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti. • Utilizzare i dizionari e gli indici. • Utilizzare schedari bibliografici. • Leggere un testo e porsi domande su di esso. • Rispondere a domande su un testo.	▪ Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti. ▪ Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali.

formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.	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.		• Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperire da testi, filmati, Internet, con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche, …). • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza, anche generalizzando a contesti diversi. • Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi. • Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. • Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale.	▪ Leggi della memoria e strategie di memorizzazione. ▪ Stili cognitivi e di apprendimento: strategie di studio. ▪ Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	
SEZIONE B: evidenze e compiti significativi	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI - ESEMPI
→ Pone domande pertinenti. → Reperisce informazioni da varie fonti. → Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare). → Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. → Applica strategie di studio. → Autovaluta il processo di apprendimento.	□ Reperire da diverse fonti le informazioni necessarie per svolgere un compito e organizzarle in modo sintetico. □ Distinguere le fasi di un progetto da realizzare e pianificarle nel tempo, individuando le priorità, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili. □ Reperire informazioni utili per comprendere e riflettere su un determinato tema, ad esempio una teoria scientifica, una tecnologia, un fenomeno sociale. □ Organizzare le informazioni in quadri di sintesi efficaci (mappe, tabelle, diagrammi). □ Condividere differenti informazioni per risolvere un problema, costruire un quadro di sintesi e individuare le informazioni mancanti. □ Costruire un testo espositivo a partire da schemi, grafici, tabelle, altre rappresentazioni. □ Partecipare consapevolmente a uscite, viaggi di studio e ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, produzione di schede documentali, di semplicissime guide). □ Pianificare compiti da svolgere organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione. □ Applicare procedure e soluzioni attuate in contesti simili per risolvere un problema.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE				
SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine della Scuola Primaria				
COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Acquisire ed interpretare le informazioni.	Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante. E' in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale.	Con l'aiuto dell'insegnante ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio, per preparare un'esposizione. Legge, ricava informazioni da semplici grafici e tabelle	Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, Internet...) per propri scopi. Sa utilizzare dizionari.	Ricava informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di proprie. Sa usare dizionari e schedari bibliografici.

		e, con l'aiuto dell'insegnante, sa costruirne. Si orienta nell'orario scolastico e organizza il materiale di conseguenza.	Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio.	
Individuare collegamenti e relazioni.	In autonomia, trasforma in sequenze figurate brevi storie. Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate, con domande stimolo dell'insegnante.	Pianifica sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante.	Rileva semplici problemi dall'osservazione di fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive.	Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.
Organizzare il proprio apprendimento.	Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza.	Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari. E' in grado di formulare semplici sintesi di testi narrativi e informativi non complessi.	Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto (scalette, sottolineature, …) con l'aiuto dell'insegnante. Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante.	Sa pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi. Esprime giudizi sugli esiti. Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi. Sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante. Utilizza strategie di autocorrezione.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – MUSICA, ARTE, IMMAGINE, LETTERATURA, 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 fisica**, che pure concorre alle competenze scientifiche, sociali e civiche, apporta alla costruzione di questa competenza la capacità di utilizzare il linguaggio del corpo e tutte le sue capacità espressive. Per maggiore praticità, la competenza è stata disaggregata nelle sue principali componenti: identità storica; patrimonio ed espressione artistica e musicale; espressione motoria.

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: **Storia, Arte e immagine, Musica, Educazione fisica, Religione.**

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte.

SEZIONE A: traguardi formativi

Fonti di legittimazione:

√ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

√ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
– Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà. – Individuare le trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà, nella storia e nelle società.	**IDENTITA' STORICA** **Organizzazione delle informazioni** • Rappresentare graficamente ed esprimere verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate,	**IDENTITA' STORICA** ▪ Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione. ▪ Linea del tempo. ▪ Fatti ed eventi della storia personale, familiare e della comunità di vita.	**IDENTITA' STORICA** **Organizzazione delle informazioni** • Legge e comprende carte storico-geografiche. • Rappresenta in un quadro storico- sociale le informazioni rilevate. • Riconosce relazioni temporali: successione,	**IDENTITA' STORICA** ▪ Organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione. ▪ Linea del tempo. ▪ Fatti ed eventi della storia: dalle civiltà fluviali alle civiltà del mare, dalla

– Comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo sviluppando un atteggiamento critico e consapevole. – Conoscere e padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario. – Utilizzare gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. – In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento esprimersi negli ambiti motori, artistici e musicali che sono congeniali.	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…). **Strumenti concettuali** • Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. **Uso delle fonti** • Ricava da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. **Produzione scritta e orale** • Rappresenta conoscenze e concetti appresi mediante disegni, testi scritti e con risorse digitali. • Riferisce in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	▪ Fonti storiche e loro reperimento.	contemporaneità, durata, causa- effetto, spazio – tempo. **Strumenti concettuali** • Conosce ed interpreta sistemi di misura del tempo storico: occidentali e non. • Usa la linea del tempo. • Si avvia ad elaborare tabelle, schemi e semplici mappe concettuali. **Uso delle fonti** • Rileva tracce storiche presenti nel territorio. • Ricava informazioni da fonti diverse. **Produzione scritta e orale** Confronta civiltà studiate anche in rapporto al presente. Rileva ed organizza informazioni deducendole da rappresentazioni di fonti diverse. Completa testi di tipo storico. Espone in modo pertinente ed organico i contenuti di studio, utilizzando il linguaggio disciplinare. Amplia le proprie conoscenze con ricerche personali.	civiltà greca alla caduta dell'Impero Romano. ▪ Fonti storiche e loro reperimento.
	MUSICA		**MUSICA**	

	• Utilizza voce e strumenti in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro musicale. • Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. • Valuta aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. • Rappresenta gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. • Riconosce gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).	**MUSICA & ARTE, IMMAGINE, LETTERATURA** ▪ Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi. ▪ Principali forme di espressione artistica: tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva.	• Esegue in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. • Improvvisa, rielabora, compone brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici. • Riconosce e classifica i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. • Conosce le principali opere d'arte musicali. • Riconosce gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). • Decodifica e utilizza la notazione tradizionale. • Accede alle risorse musicali presenti in rete.	**MUSICA & ARTE, IMMAGINE, LETTERATURA** ▪ Elementi costitutivi il linguaggio musicale grafico, pittorica, plastico. ▪ Elementi costitutivi dell'espressione visiva: principali forme di espressione artistica. ▪ Tipologie del linguaggio cinematografico: pubblicità, documentari, animazione, film e generi (western, fantascienza, thriller ...). ▪ Principali forme di espressione artistica: tecniche di produzione musicale, grafica, plastica e visiva.
	ARTE, IMMAGINE, LETTERATURA **Esprimersi e comunicare**		**ARTE, IMMAGINE, LETTERATURA** **Esprimersi e comunicare**	

	• Elabora creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni. • Rappresenta e comunica la realtà percepita. • Trasforma immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. • Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. **Osservare e leggere le immagini** • Guarda e osserva con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. • Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio). • Individua nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse		• Idea e progetta elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. • Utilizza consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale. • Rielabora creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. **Osservare e leggere le immagini** • Utilizza diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. • Legge e interpreta un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per	

	tipologie di codici, le sequenze narrative. **Comprendere e apprezzare le opere d'arte** • Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. • Riconosce e apprezza nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.		comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. • Riconosce i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo). **Comprendere e apprezzare le opere d'arte** • Conosce le tipologie del patrimonio ambientale, storicoartistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali.	
– Conoscere il proprio corpo. – Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. – Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.	**ESPRESSIONE CORPOREA** **Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo** • Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro, inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc).	**ESPRESSIONE CORPOREA** ▪ Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia. ▪ Regole fondamentali di alcune discipline sportive.	**ESPRESSIONE CORPOREA** **Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo** • Riconosce e valuta traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in	**ESPRESSIONE CORPOREA** ▪ Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia. ▪ Regole fondamentali di alcune discipline sportive.

– Assumere la responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. – Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo. – Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	**Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva** • Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. • Utilizza in forma creativa modalità espressive e corporee, anche attraverso forme di drammatizzazione. **Il gioco, lo sport, le regole e il fair play** • Conosce e applica correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. • Utilizza numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. • Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. • Rispetta le regole dei giochi di squadra sapendo accettare la sconfitta con equilibrio. **Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.** • Assume comportamenti adeguati per la prevenzione		relazione a sé, agli oggetti, agli altri. **Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva** • Elabora ed esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. **Il gioco, lo sport, le regole e il fair play** • Rispetta le regole nella competizione sportiva. • Rispetta gli avversari accettando le diversità e manifestando senso di responsabilità. **Salute e benessere, prevenzione e sicurezza** • Acquisisce consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	

	degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. • Riconosce il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico, in relazione a sani stili di vita.			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – MUSICA, ARTE, IMMAGINE, LETTERATURA, ESPRESSIONE CORPOREA

SEZIONE B: evidenze e compiti significativi

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI - ESEMPI
IDENTITA' STORICA → Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali. → Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle). → Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo. → Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici. → Su indicazione dell'insegnante, confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità /discontinuità / similitudine / somiglianza o di diversità. → Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, anche esprimendo valutazioni. **MUSICA, ARTE, IMMAGINE, LETTERATURA** → Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali. → Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale. → Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme. → Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi. → Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario).	□ Reperire notizie e documenti da fonti diverse (*libri, visite, Internet*) e confrontare, valutare, selezionare informazioni e documenti. □ Confrontare le diverse civiltà a seconda delle differenze/analogie nelle loro strutture collocando in linee del tempo diacroniche e sincroniche la loro evoluzione e le loro principali trasformazioni (*plastici, ipertesti, elaborazioni grafiche e/o multimediali, gioco dei ruoli*). □ 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 (es. *l'evoluzione delle forme di stato e di governo; le strutture e i ruoli sociali e familiari; religiosità e culti dei morti; dall'economia di sopravvivenza alle economie antiche, presenza di elementi strutturali passati nella società contemporanea …*). □ Reperire nell'ambiente di vita reperti e vestigia della storia, dell'arte, della cultura del passato: farne oggetto di analisi, rapporti, relazioni, presentazioni. □ Trarre ipotesi, valutazioni, conclusioni anche analizzando i nessi premessa-conseguenza tra gli eventi: collegare la microstoria alla macrostoria attraverso la metodologia "dalle storie alla storia" collocando la storia della propria comunità nei periodi considerati. □ Analizzare gli squilibri di sviluppo presenti nel pianeta e farne oggetto di studio dal punto di vista ambientale, economico, socio-politico. □ Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali o esecuzioni corali (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni).

→ Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.). **ESPRESSIONE CORPOREA** → Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici. → Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti. → Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi. → Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri.	□ Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici. □ Confrontare generi musicali diversi. □ Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ricorrenze, feste, … □ Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici. □ Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e confezionare schedari, semplici guide e itinerari. □ Confezionare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi (es. rappresentare un periodo della storia attraverso foto e/o filmati commentati dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti). □ Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi. □ Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola. □ Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza. □ Effettuare giochi di comunicazione non verbale. □ Costruire decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE				
SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine della Scuola Primaria				
COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
IDENTITA' STORICA Collocare gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali. Individuare relazioni causali e temporali nei fatti storici.	Utilizza in modo pertinente gli organizzatori temporali: prima, dopo, ora. Si orienta nel tempo della giornata, ordinando in corretta successione le principali azioni.	Colloca ordinatamente in una linea del tempo i principali avvenimenti della propria storia personale. Distingue avvenimenti in successione e avvenimenti contemporanei.	Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce	Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.

	Si orienta nel tempo della settimana con il supporto di strumenti (es. l'orario scolastico) e collocando correttamente le principali azioni di routine. Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi, le stagioni.	Individua le principali trasformazioni operate dal tempo in oggetti, animali, persone. Utilizza correttamente gli organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, rispetto alla propria esperienza concreta. Sa leggere l'orologio. Conosce e colloca correttamente nel tempo gli avvenimenti della propria storia personale e familiare.	storiche presenti nel territorio. Comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale del proprio territorio. Sa individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.	Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici.
Organizzare le conoscenze acquisite in quadri di civiltà. Confrontare gli eventi storici del passato con quelli attuali.		Individua le trasformazioni intervenute nelle principali strutture (sociali, politiche, tecnologiche, cultuali, economiche) rispetto alla storia locale. Utilizzando reperti e fonti diverse, mette a confronto le strutture odierne con quelle del passato. Conosce fenomeni essenziali della storia della Terra e dell'evoluzione dell'uomo e strutture organizzative umane nella preistoria e nelle prime civiltà antiche.	Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

Utilizzare le fonti.	Rintraccia le fonti testimoniali e documentali della propria storia personale con l'aiuto dell'insegnante e dei familiari.	Sa rintracciare reperti, fonti documentali e testimoniali della propria storia personale e familiare.	Conosce le tipologie di fonti: scritte, materiali, iconiche e orali.	Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
MUSICA, ARTE, IMMAGINE, LETTERATURA Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).	**MUSICA** Ascolta i brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. Si muove seguendo ritmi. Riproduce i ritmi con cui si muove.	Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali. Canta in coro. Conosce la notazione musicale. Rappresenta la notazione musicale con la voce e con i più semplici strumenti convenzionali.	Produce eventi sonori, semplici brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e/o convenzionali. Canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri. Nell'ascolto di brani musicali, esprime apprezzamenti non solo rispetto alle sollecitazioni emotive, ma anche sotto l'aspetto estetico, ad esempio confrontando generi diversi. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e/o auto-costruiti.	Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari. Le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

	ARTE, IMMAGINE E LETTERATURA **Esprimersi e comunicare** Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte, filmati riferendone l'argomento e le sensazioni evocate. **Osservare e leggere le immagini** Distingue forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini statiche/dinamiche di diverso tipo. **Comprendere e apprezzare le opere d'arte** Osserva le opere d'arte ed esprime il proprio livello di gradimento.	Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni. Sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni. Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante. Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non. Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti. Segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali.	**Esprimersi e comunicare** Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse (plastica, pittorica, multimediale), mantenendo l'attinenza con il tema proposto, anche in modo autonomo. **Osservare e leggere le immagini** Descrive, in modo autonomo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non. **Comprendere e apprezzare le opere d'arte** Apprezza le opere artistiche e artigianali, anche provenienti da culture diverse dalla propria.	Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi). Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, …). Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.
ESPRESSIONE CORPOREA	Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo	Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con	Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di	Padroneggia schemi motori e posturali adattandoli alle

Utilizzare le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.	nella sua globalità (dimensioni, forma, posizione, peso…). Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e gli altri. Usa il proprio corpo nella sua globalità. Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra-destra, pieno-vuoto) e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento). Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione) nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento. Conosce e si muove nell'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo. Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, quadrupedia, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare, arrampicarsi, dondolarsi. Esegue semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare …).	discreto autocontrollo. Utilizza correttamente gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante. Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni più grandi. Accetta i ruoli affidatigli nei giochi. Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo nelle drammatizzazioni. Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia. Segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti.	gioco secondo le consegne dell'insegnante. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità. Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia. Rispetta le regole per la sicurezza propria e altrui.	variabili spaziali e temporali. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport, anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

	Utilizza il corpo nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni per esprimere sensazioni, emozioni e accompagnare ritmi, brani musicali. Rispetta le regole dei giochi. Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche. Sotto la supervisione dell'adulto, osserva comportamenti di prevenzione degli infortuni.			