



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola dell'Infanzia Paritaria

Scuola Primaria Paritaria

Via Monviso, 33 – Milano

Tel. 02/3311227

www.reginacarmeli.it

<https://www.facebook.com/people/IRC-Istituto-Regina-Carmeli-Milano/100085787560096/>

segreteria@reginacarmeli.it

PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA EX ART.1, COMMA 14, LEGGE N.107/2015.

approvato dal Collegio docenti

nella seduta del 1/09/2025

e

dal Consiglio di Istituto

nella seduta del 11/09/25

INDICE

PREMESSA	Pag.	<u>3</u>
1. ORGANIZZAZIONE GENERALE DELL'ISTITUTO		<u>4</u>
1.1 Composizione della scuola		<u>4</u>
1.2 Contatti		<u>4</u>
1.3 La mission dell'Istituto		<u>4</u>
2. CONTESTO SOCIO-CULTURALE		<u>4</u>
2.1 Risorse esterne di rete		<u>5</u>
3. PIANIFICAZIONE CURRICOLARE		<u>6</u>
3.1 Orari		<u>6</u>
3.2 Curricolo d'Istituto		<u>6</u>
3.3 Ampliamento e arricchimento dell'Offerta Formativa - Progetti comuni ai due ordini di scuola		<u>16</u>
3.4 Piano annuale dell'inclusività (PAI)		<u>19</u>
4. RISORSE (umane e strutturali), OPERATORI E GOVERNANCE D'ISTITUTO		<u>19</u>
5. SERVIZI OFFERTI DALLA SCUOLA		<u>21</u>

PREMESSA

*Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa “è il documento fondamentale costitutivo dell'identità culturale e progettuale delle istituzioni scolastiche ed esplicita la progettazione curricolare, extracurricolare, educativa e organizzativa che le singole scuole adottano nell'ambito della loro autonomia”.*¹

- Il presente Piano triennale dell'offerta formativa, relativo all'Istituto Comprensivo Paritario Regina Carmeli, è elaborato ai sensi di quanto previsto dalla legge 13 luglio 2015, n. 107, recante la “*Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti*”;
- Il piano è stato elaborato dal collegio dei docenti sulla base delle finalità e delle attività della scuola e delle scelte di gestione e di amministrazione definiti dal dirigente scolastico;
- Il piano ha ricevuto il parere favorevole del collegio dei docenti nella seduta del 2/09/2024;
- Il piano è stato approvato dal consiglio d'istituto nella seduta del 10/09/2024;
- Il piano è pubblicato sul sito della scuola.

¹ L. 107/2015

1. ORGANIZZAZIONE GENERALE DELL'ISTITUTO

1.1 COMPOSIZIONE DELLA SCUOLA

Attualmente l'Istituto Regina Carmeli comprende:

- **Scuola dell'Infanzia Paritaria (tot. 99 alunni)**
con 4 sezioni da 24-26 alunni ciascuna.
- **Scuola Primaria Paritaria (tot. 139 alunni)**
con una sezione unica di 5 classi da 17-29 alunni ciascuna, di cui una classe è sdoppiata in due sezioni.

1.2 CONTATTI

Tel. 02/3311227

Sito web: www.reginacarmeli.it

Facebook: <https://www.facebook.com/people/IRC-Istituto-Regina-Carmeli-Milano/100085787560096/>

Instagram: https://www.instagram.com/scuola_1907

e-mail: segreteria@reginacarmeli.it

1.3 LA MISSION D'ISTITUTO²

La nostra scuola nasce dall'intuizione e passione educativa che ha caratterizzato sin dagli inizi la Congregazione delle Suore Carmelitane di Santa Teresa di Torino, fondata nel 1894 da Madre Maria degli Angeli.

Ella desiderava, infatti, che le suore fossero presenti nella scuola quali riferimenti autorevoli per gli alunni nella conoscenza di se stessi e delle proprie risorse interiori, per una completa formazione culturale, educandoli a vivere la propria esistenza con responsabilità alla luce dei valori evangelici.

2. CONTESTO SOCIO-CULTURALE

La scuola è ubicata nella Zona 8 di Milano a ridosso della Zona 1 in un quartiere in continuo sviluppo (nuovi condomini vengono costruiti periodicamente); le strutture abitative sono per la maggior parte signorili e le famiglie che le abitano appartengono prevalentemente ad un ceto sociale medio alto.

Nei pressi della scuola è presente il quartiere cinese più grande della città di Milano (zona Paolo Sarpi e vie limitrofe).

² La mission d'Istituto trae origine dai valori fondanti esplicitati nel Progetto Educativo

Gli utenti che scelgono l’Istituto provengono in prevalenza da queste zone e conseguentemente la popolazione scolastica è costituita in maggioranza da alunni di cultura italiana con la presenza in crescita di alunni stranieri, in particolare di cultura cinese. Per questi ultimi e per altri di religione diversa viene posta una particolare attenzione all’integrazione: la loro cultura è considerata una ricchezza per la comunità scolastica.

Inoltre sono accolti alunni con bisogni educativi speciali, affiancati con interventi personalizzati dai docenti di classe e particolarmente dalle insegnanti di sostegno.

Per far fronte alle esigenze dei genitori, impegnati soprattutto nel settore terziario per tutta la giornata, la Scuola ha l’orario a tempo pieno e offre il servizio del pre-scuola e del dopo-scuola.

In coerenza alla motivazione iniziale per cui è nata la nostra Scuola, siamo attenti alle esigenze economiche delle famiglie più bisognose.

2.1 – RISORSE ESTERNE DI RETE

- **DIOCESI:** la scuola è attenta alle iniziative promosse dalla Diocesi volte a costituire reti tra le varie scuole cattoliche e di ispirazione cristiana; partecipa al Tavolo territoriale attivato dall’Ufficio diocesano di Pastorale scolastica.
- **PARROCCHIA E ORATORIO:** nel nostro territorio hanno sede le Parrocchie del Decanato San Siro – Sempione – Vercellina, in cui operano alcune suore per la catechesi e i percorsi formativi.
- **ASSOCIAZIONI ECCLESIALI:** l’Istituto è attento e sempre disponibile alle iniziative e alle direttive proposte dalle associazioni delle Scuole Cattoliche e di ispirazione cristiana e dei genitori (AMISM-FISM, FIDAE, AGIDAE e AGeSC). La Scuola partecipa ai convegni regionali e nazionali promossi dalle associazioni.
- **COMUNE:** sempre attivi sono i rapporti con le iniziative educative e culturali proposte dal Comune di Milano. Ogni anno si attivano con il comune delle Convenzioni.
- **TIROCINANTI:** l’Istituto collabora con le scuole superiori e le Università (Cattolica del Sacro Cuore e Bicocca) per realizzare progetti e attività di tirocinio.
- **ASSOCIAZIONI EDUCATIVE E CULTURALI:** L’Istituto collabora con diverse associazioni educative e culturali per proporre all’interno della scuola attività curricolari ed extracurricolari funzionali ad una crescita armonica del bambino, quali ad esempio laboratori psico-pedagogici, teatro, attività sportive, psicomotricità, lingua inglese con insegnanti madre lingua. Tali attività sono effettuate in orario scolastico e nel pomeriggio tra le 16.30 e le 17.30.
- **EX-ALLIEVI:** nel 2007 è nata l’Associazione ex-allievi “IRC” per mantenere viva la memoria della celebrazione del centenario della nostra presenza a Milano. Gli ex-allievi e le loro famiglie, in virtù del legame che si è creato con l’appartenenza all’Istituto, possono continuare a partecipare alle varie iniziative che esso propone e aderire all’associazione stessa. La loro esperienza e la loro presenza sono preziose per la continua e rinnovata formazione della Comunità Educante.

È stata scelta la terza domenica di settembre per l'incontro ufficiale annuale degli ex-allievi al fine di coltivare e mantenere vive le relazioni che si sono instaurate negli anni di frequenza dell'Istituto.

- VOLONTARIATO: la Scuola propone il servizio di volontariato nel nostro Istituto agli ex-alunni, ai loro familiari e a chi lo desidera.

3. PIANIFICAZIONE CURRICOLARE

3.1 ORARI

ORARIO SCUOLA DELL'INFANZIA: tempo pieno per un totale di 40 ore settimanali.

Gli ingressi dei bambini avvengono dalla portineria di via Monviso dalle 8.00 alle 9.00. Regolarmente possono entrare nell'Istituto solo i bambini, tranne un giorno alla settimana in cui è consentito ai genitori accompagnare i bambini all'interno della scuola. Le uscite hanno luogo dalle due portinerie: Uccellini e Farfalle da via Monviso, Coccinelle e Formichine da via Tartaglia.

• Entrata	8.00 - 9.00
• Uscite	
1 ^a uscita	13.30 – dopo il pranzo e la ricreazione
2 ^a uscita	15.45-16.00
• Doposcuola	16.00 – 18.00
• Attività extracurricolari	16.30 – 17.30

ORARIO SCUOLA PRIMARIA: tempo pieno per un totale di 40 ore settimanali.

• Inizio lezioni	8.20
• Intervallo breve	10.10 – 10.40
• Fine lezioni del mattino	12.30
• Mensa/ricreazione	12.30
• Ripresa lezioni	14.10
• Termine lezioni	16.00
• Doposcuola	16.00 – 18.00
• Attività extra-curricolari	16.30 – 17.30

Gli ingressi e le uscite sono i seguenti:

- 8.00 – 8.10 ingresso per le classi 4^a - 5^a
- 8.10 – 8.20 ingresso per le classi 1^a - 2^a - 3^aA - 3^aB
- 16.00 – 16.10 uscita per le classi 1^a - 2^a - 3^aA - 3^aB
- 16.10 – 16.20 uscita per le classi 4^a - 5^a

3.2 CURRICOLO D'ISTITUTO

SCUOLA DELL'INFANZIA

A – FINALITÀ

La nostra scuola si propone di raggiungere le finalità fissate dalle Indicazioni Ministeriali per tutte le scuole dell'infanzia:

- **CONSOLIDARE L'IDENTITÀ** vivendo serenamente tutte le dimensioni del proprio io, imparando a stare bene insieme, a sentirsi sicuri nell'affrontare nuove esperienze, a conoscere se stessi e gli altri;
- **SVILUPPARE L'AUTONOMIA** acquisendo la capacità di interpretare e governare il proprio corpo, partecipando alle attività nei diversi contesti, avendo fiducia in se stessi e negli altri, realizzando le consegne senza scoraggiarsi e imparando come chiedere aiuto, assumendo atteggiamenti sempre più responsabili;
- **ACQUISIRE COMPETENZE** imparando a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto;
- **SVILUPPARE IL SENSO DELLA CITTADINANZA** scoprendo gli altri e i loro bisogni, gestendo i contrasti attraverso regole condivise, imparando a dialogare nella reciprocità, riconoscendo diritti e doveri e ponendo le fondamenta di un abito democratico.

B – I CAMPI D'ESPERIENZA E LE LORO ARTICOLAZIONI

Le finalità descritte vengono perseguiti attraverso attività educative che ruotano attorno ai cinque campi d'esperienza dietro ai quali si possono riconoscere gli alfabeti dei saperi disciplinari.

I campi d'esperienza e i relativi traguardi indicati dalle vigenti indicazioni sono i seguenti:

a) Il sé e l'altro

Questo campo di esperienza riguarda lo sviluppo delle seguenti dimensioni:

- l'identità personale;
- le emozioni e i sentimenti;
- senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità;
- senso morale, valoriale e religioso.

Relativamente alla religione cattolica

Il traguardo si articola attorno ai seguenti aspetti:

- scoperta nel Vangelo della persona e dell'insegnamento di Gesù;
- accoglienza di Dio come Padre di ogni persona;
- conoscenza della Chiesa, intesa come comunità di uomini e donne unita nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo.

b) Il corpo e il movimento

Le dimensioni di sviluppo di questo campo di esperienza sono:

- l'autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi;
- la conoscenza del proprio corpo;

- la maturazione dell'identità sessuale;
- il conseguimento di pratiche corrette di cura di sé e di igiene;
- il potenziamento della motricità.

Relativamente alla religione cattolica

Il traguardo principale è imparare ad esprimere con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione.

c) Immagini, suoni, colori

Sinteticamente i traguardi relativi a questo campo di esperienza sono:

- seguire con attenzione e con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...);
- sviluppare interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'arte;
- comunicare emozioni esprimendosi attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative;
- inventare storie esprimendosi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione;
- scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti e sperimentare elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonoro-musicali;
- esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie.

Relativamente alla religione cattolica

Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte) per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

d) I discorsi e le parole

I traguardi di questo campo sono:

- sviluppare la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchire il proprio lessico;
- sviluppare fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale;
- usare il linguaggio verbale per inventare, discutere e dialogare con gli altri;
- sviluppare un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza;
- riflettere sulla lingua, confrontare lingue diverse, riconoscere, apprezzare e sperimentare la pluralità linguistica e il linguaggio poetico.
- sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.

Relativamente alla religione cattolica

- Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano;
- ascoltare semplici racconti biblici e narrarne i contenuti;
- sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

e) La conoscenza del mondo

Tale campo d'esperienza è inerente alla capacità di:

- raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontando e valutando quantità;
- compiere misurazioni mediante semplici strumenti;
- collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone;
- seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali;
- orientarsi nel tempo della vita quotidiana e formulare correttamente riflessioni relative al passato e al futuro;
- osservare i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi e usare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze;
- mostrare interesse per gli strumenti tecnologici, scoprendone funzioni e possibili usi;
- familiarizzare con le strategie del contare e dell'operare.

Relativamente alla religione cattolica

Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.

C – PROGETTAZIONE EDUCATIVA ANNUALE

La progettazione didattica offre ogni anno percorsi educativi motivanti e stimolanti per i bambini articolandosi attorno a cinque unità di apprendimento finalizzate a perseguire i traguardi di sviluppo e le competenze indicate dal Ministero.

Ogni progetto annuale (vedi allegato 1), prevedendo un filo conduttore, si contraddistingue per il senso di continuità che garantisce all'esperienza dei bambini. Gli obiettivi di ogni unità di apprendimento sono inerenti ai traguardi delineati dalla Indicazioni nazionali e dal Progetto Educativo d'Istituto.

Particolare attenzione viene riservata al potenziamento delle competenze STEAM nei progetti didattici.

Alla luce delle Indicazioni Nazionali e delle Competenze europee, il Collegio docenti ha elaborato il proprio curricolo verticale delle competenze consultabile all'allegato 2.

Tutta l'équipe educativa (insegnanti e assistenti) collabora nella conduzione delle varie attività programmate per raggiungere gli obiettivi della progettazione annuale nella quale rientrano anche:

- **religione cattolica:** il collegio docenti stabilisce annualmente il giorno settimanale dedicato all'insegnamento di IRC. I bambini svolgono l'attività di Religione Cattolica prevalentemente in sezione seguiti dalla propria insegnante in possesso del titolo di idoneità per l'insegnamento della Religione Cattolica;
- **educazione ludico-motoria:** l'educazione motoria è svolta, in palestra, dall'insegnante specialista; i gruppi si alternano divisi per fasce d'età in modo da sviluppare gli obiettivi specifici per ciascuno;
- **educazione musicale:** l'educazione musicale è attuata, nell'apposita aula laboratoriale, dall'insegnante specialista che organizza le attività per fasce d'età in modo da consentire un proficuo raggiungimento degli obiettivi per ogni bambino;

- **inglese:** *PROGETTO “LEARN AND SPEAK ENGLISH!”* l’insegnamento della lingua inglese è parte integrante dell’offerta formativa e si rivolge ai bambini di tutte le fasce d’età; le proposte e le occasioni di apprendimento sono finalizzate a sperimentare la lingua come strumento comunicativo, per cui l’inglese è inserito nella quotidianità, come ad esempio durante il circle time della mattina in cui un insegnante madrelingua conduce, a rotazione, le attività della routine di inizio giornata in inglese; inoltre a cadenza quindicinale, attraverso il progetto CLIL le attività della progettazione vengono svolte sempre dall’insegnante madrelingua in inglese in collaborazione con l’insegnante di sezione; l’apprendimento della lingua inglese avviene anche attraverso specifici laboratori linguistici per tutti i bambini, condotti da un insegnante specializzata in inglese. Inoltre per i bambini dell’ultimo anno della scuola dell’infanzia si prevedono annualmente alcune lezioni di musica in inglese.
- **laboratorio sensoriale in inglese** per i bambini di 3 anni
- **laboratori specifici** rivolti ai bambini di 4 e 5 anni

D – SCELTA METODOLOGICA-DIDATTICA

In linea di principio la prospettiva metodologica adottata nella scuola dell’infanzia si propone di accogliere le potenzialità di varie metodologie (didattica per competenze, didattica laboratoriale, cooperative learning...) valorizzando di ciascuna gli aspetti positivi. Nello specifico la progettazione educativa è articolata in 5 unità didattiche. Ciascuna unità didattica è sviluppata in 4 tempi:

- il *tempo della scoperta*, costituito da un evento capace di suscitare motivazione alla curiosità;
- il *tempo del dialogo* tra i bambini e l’insegnante e con persone dell’extrascuola “esperte” nell’argomento oggetto di scoperta;
- il *tempo della ricerca* nell’ “universo dei saperi”;
- il *tempo della comunicazione* dove le attività proposte diventano esperienza significativa per i bambini.

Tale scelta metodologica si accompagna a una didattica laboratoriale che, pur impiegata per tutte le fasce di età, coinvolge in particolare i bambini dell’ultimo anno della scuola dell’infanzia nello sviluppo dei prerequisiti necessario al passaggio alla scuola primaria.

Attraverso PROGETTI STEAM, appositamente pensati ogni anno, si punta a incrementare nel curriculum percorsi di apprendimento basati sull’idea di educare i bambini al pensiero scientifico, artistico, tecnologico e matematico, attraverso un approccio interdisciplinare e applicato, con una metodologia didattica attiva e ludica.

E – ORGANIZZAZIONE DEL “TEMPO SCUOLA”

La scuola è il luogo dove il tempo, essendo totalmente educativo, orienta ogni azione dell’insegnante verso lo sviluppo armonico e integrale del bambino.

Questa premessa permette di comprendere l’importanza dei seguenti momenti della giornata scolastica che contraddistinguono la scuola dell’infanzia:

1. *attività ricorrenti di vita quotidiana* che rivestono un ruolo di grande rilievo dal momento che il bambino, attraverso comportamenti usuali ed azioni consuete, sviluppa la sua autonomia e potenzia le sue competenze;
2. *momento della consegna* prevista dall'insegnante in relazione alla progettazione e agli stimoli emersi dal dialogo con i bambini;
3. *tempo della libera scelta* quale momento fondamentale nel quale il bambino rivela se stesso facendosi conoscere e sviluppa la propria personalità con equilibrio e autonomia.

F – EQUIPE EDUCATIVA

Nella scuola dell'infanzia l'equipe educativa è costituita da:

- 7 insegnanti
- 2 insegnanti specialiste: musica ed educazione motoria
- 2 assistenti
- 2 volontarie
- 1 insegnante madrelingua

G – VALUTAZIONE

La scuola dell'infanzia, in quanto istituzione educativa, mette in atto strategie per documentare il proprio operato in favore dello sviluppo delle competenze di base che strutturano la crescita personale dei bambini. La nostra scuola si avvale principalmente di strumenti qualitativi quali l'osservazione partecipante e il dialogo con i bambini al fine di valutare l'efficacia degli interventi formativi e i livelli di sviluppo raggiunti. Tale modalità valutativa prevalente non esclude l'utilizzo occasionale di appropriate griglie e test di valutazione degli apprendimenti e delle competenze maturate. Valutazione qualitativa e quantitativa, dunque, contribuiscono entrambe al perseguitamento delle finalità generali della scuola dell'infanzia.

La griglia di valutazione di cui ci si avvale attualmente nel passaggio dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria è consultabile nell'allegato n. 3.

SCUOLA PRIMARIA

A – FINALITÀ

- Acquisire una solida preparazione culturale di base;
- Potenziare le dimensioni cognitive, emotive, affettive, sociali, corporee, etiche e religiose;
- Progredire nell'apprendimento esercitando il proprio stile cognitivo;
- Comprendere e usare linguaggi diversi;
- Sviluppare autonomia di pensiero e spirito critico;
- Maturare il senso della legalità e un'etica della responsabilità.

B – TRAGUARDI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Il Collegio Docenti, a partire dai traguardi delle indicazioni nazionali e dalle competenze chiave definite dal Parlamento europeo³ ha elaborato il proprio curricolo verticale, stabilendo per ogni disciplina gli obiettivi di apprendimento da raggiungere al termine di ogni anno scolastico (vedi allegato 4 e 5).

C – LINEE METODOLOGICHE

L’equipe pedagogica, nella programmazione delle attività didattiche, tiene presente la singolarità di ogni alunno e la specificità del gruppo classe nel suo insieme.

La metodologia di lavoro dei docenti, per ciascuna disciplina, è dunque unitaria e si attua in forme e modi diversi:

- Lezioni frontali
- Attività laboratoriali (manipolazione, ricerca, esperimenti, attività con strumenti musicali, attività corali, laboratori teatrali, saggi, giochi didattici, preparazione di mostre, partecipazione a progetti...)
- Didattica per competenze
- EAS (Esperienze di Apprendimento Situato)
- Lavori a coppie o di gruppo (Cooperative learning)
- Creazione di mappe concettuali a partire da un brainstorming iniziale
- Conversazioni guidate
- Uso di audiovisivi e mezzi multimediali (LIM, tablet per ogni bambino...)
- Uscite didattiche (spettacoli teatrali, visite guidate, giornate sportive, concerti) e viaggi di istruzione
- Percorsi interdisciplinari
- Incontri con esperti
- Interventi individualizzati e di gruppo
- Attività ricreative, momenti di gioco e festa
- Momenti di riflessione e di preghiera

D – PROGETTO EDUCATIVO ANNUALE

Il Collegio Docenti delinea annualmente un progetto educativo trasversale (vedi allegato 6), comune a tutte le classi della scuola primaria, focalizzandosi su alcune delle finalità esplicitate nel Progetto Educativo d’Istituto.

³ Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione, comunicazione nella lingua straniera, competenza matematica competenze di base in scienza e tecnologia, competenze digitali, imparare ad imparare, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa, consapevolezza ed espressione culturale.

E – PROGETTI SPECIFICI

a) PROGETTO MULTIMEDIALE

“Il ruolo dei media nei processi educativi è sempre più rilevante...quindi un obiettivo da raggiungere sarà anzitutto quello di educare alla conoscenza di questi mezzi e dei loro linguaggi e a una più diffusa competenza quanto al loro uso”.

(Educare alla vita buona del vangelo n. 51)

Ad arricchimento delle attività didattiche è stato introdotto nella didattica quotidiana l’uso del Tablet, di cui ogni alunno, a partire dalla classe 1^a, è munito.

Tutti gli alunni, a seconda delle diverse età, usufruiscono di un progetto didattico e di attività mirate:

- Si utilizzano giochi didattici, programmi multimediali e internet per ricercare e realizzare lavori interdisciplinari, potenziando le capacità creative e logiche;
- Ci si avvale di varie piattaforme come valido supporto, ricco di risorse didattiche;
- Ci si serve di Google Drive per caricare e condividere documenti;
- Si favorisce lo sviluppo di uno sguardo critico nei confronti delle nuove tecnologie.

b) PROGETTO LEARN AND SPEAK ENGLISH!

- L’istituto è “Centro esami Trinity College London” e, agli alunni degli ultimi anni della Scuola Primaria, offre la possibilità di prepararsi a sostenere l’esame. Ai candidati viene rilasciato un attestato riconosciuto a livello europeo e internazionale.
- Per ogni classe sono previsti per tutto l’anno momenti di conversazione in lingua inglese e cicli di lezioni sviluppate con metodo CLIL (Content and Language Integrated Learning – Apprendimento integrato di contenuti disciplinari in lingua straniera); entrambi con insegnante madrelingua.
- Per ogni classe sono previste sei lezioni di musica in lingua inglese.

c) PROGETTO MOVIMENTO E SPORT

- La Scuola partecipa ai campionati interscolastici di Atletica leggera e attività formative AICS di Milano per promuovere i valori positivi dello sport (solidarietà, rispetto delle regole, conoscenza e autostima) e della salute.
- L’Istituto è molto attento alle proposte sportive territoriali e le valuta di anno in anno.
- All’inizio di ogni anno scolastico viene organizzata una “settimana sportiva” finalizzata alla socializzazione e alla conoscenza reciproca.

d) PROGETTO CULTURALE

Ogni classe, nell’arco dei 5 anni:

- Effettua visite a musei, a monumenti della città, a mostre, a spettacoli teatrali, a concerti e a luoghi di interesse storico-culturale con uscite di uno o più giorni;

- Realizza laboratori didattici con esperti, in Istituto e nel territorio;
- Partecipa ad alcuni spettacoli alla Scala attraverso il GIS (Gruppo Interesse Scala).

e) PROGETTO STEAM

Il progetto prevede la proposta di diverse attività che rispondono all’insaziabile e naturale interesse che i bambini hanno per gli argomenti STEAM (scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica).

Puntiamo a incrementare nel curriculum percorsi di apprendimento basati sull’idea di educare gli studenti in queste cinque discipline, attraverso un approccio interdisciplinare e applicato, con una metodologia didattica attiva.

F – EQUIPE EDUCATIVA E ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO

L’equipe educativa è composta da:

- 6 Docenti titolari;
- 2 insegnanti di matematica
- 4 Insegnanti specialisti: musica, educazione motoria, inglese, arte e immagine;
- 3 insegnanti di sostegno;
- 1 insegnante madrelingua
- 5 assistenti.

L’orario curricolare, di 30 ore settimanali, è suddiviso nelle seguenti discipline:

MATERIA	CLASSI 1 ^a e 2 ^a	CLASSI 3 ^a , 4 ^a e 5 ^a
Italiano	9	7
Inglese	2	3
Musica	1	1
Educazione Fisica	2	2
Arte e immagine	2	2
Storia	1	2
Geografia	1	2
Matematica	8	7
Scienze	1	1
Tecnologia	1	1
Religione	2	2

L’insegnamento di Educazione civica è trasversale; il suo insegnamento è affidato, in contitolarità, a docenti di classe individuati sulla base dei contenuti del curricolo. Il coordinamento è affidato all’insegnante prevalente.

All’inizio dell’anno scolastico i Consigli di classe definiranno i traguardi di competenza e gli obiettivi da perseguire; i docenti proporanno le attività didattiche inerenti i tre nuclei tematici fondamentali e stabiliranno i tempi necessari al fine di documentare il raggiungimento della quota oraria minima annuale di 33 ore.

G – VERIFICA E VALUTAZIONE

Attraverso la valutazione la Scuola “rende conto” del suo lavoro e aiuta l’alunno ad autovalutarsi e a motivarsi nell’impegno e nello studio.

La valutazione è uno strumento privilegiato di educazione e permette alle famiglie di conoscere le azioni programmate e i risultati effettivamente raggiunti.

La valutazione che precede, accompagna e segue i percorsi curricolari si articola in tre momenti fondamentali:

a) VALUTAZIONE INIZIALE (con funzione diagnostica)

È volta a verificare i livelli culturali degli alunni e a rilevare in particolare il livello di capacità logiche e di abilità raggiunto, al fine di calibrare l’offerta formativa sui loro reali bisogni.

b) VALUTAZIONE INTERMEDIA (con funzione formativa e orientativa)

Ha lo scopo di sostenere e orientare il processo di apprendimento di ciascun bambino. Serve ai Docenti per registrare il livello dei progressi degli alunni e per organizzare eventuali strategie di recupero e di potenziamento in itinere.

c) VALUTAZIONE FINALE (con funzione formativa)

Serve a fare un bilancio consuntivo degli apprendimenti conseguiti dai vari alunni, dell’organizzazione scolastica e dell’attività didattica.

In tale valutazione si terranno presenti i seguenti criteri deliberati dal Collegio Docenti:

- i risultati conseguiti sul piano:
 - ✓ degli apprendimenti
 - ✓ delle conoscenze
 - ✓ delle abilità (partecipazione, autonomia, impegno, ordine, relazione)
 - ✓ delle competenze
- i progressi dell’alunno nel tempo

Ai Docenti compete la responsabilità della valutazione, la scelta dei relativi strumenti e la cura della documentazione didattica.

Per valutare in maniera chiara e condivisa l’apprendimento di ogni alunno nelle singole discipline si fa riferimento alla seguente scala di valutazione:

GIUDIZIO	LIVELLO DI APPRENDIMENTO
Ottimo	Conosce in modo approfondito, sicuro ed organico i contenuti. Comprende, applica ed organizza le conoscenze in situazioni nuove, riuscendo a coglierne le relazioni e a fare collegamenti. Comunica in modo personale ed organico, utilizzando una terminologia specifica. È in grado di esprimere pareri personali.
Distinto	Conosce i contenuti in modo ampio e soddisfacente. Comprende e sa applicare autonomamente le conoscenze, anche in situazioni non note. Espone vissuti e argomenti studiati in modo sicuro e lessicalmente ricco.

Buono	Conosce ed organizza i contenuti trattati con adeguata competenza. Comprende e applica le conoscenze in modo agevole, anche in situazioni non note. Sa esporre vissuti ed argomenti studiati con una terminologia generalmente corretta.
Discreto	Conosce e organizza le informazioni sulla base delle indicazioni fornite con discreta autonomia; sa riapplicarle in situazioni note senza commettere errori gravi. Comunica in modo semplice, ma corretto; l'esposizione degli argomenti studiati è prevalentemente mnemonica.
Sufficiente	Conosce gli elementi essenziali delle discipline. Comprende semplici informazioni, ma sa applicarle solo se guidato. Si esprime in modo sufficientemente chiaro e corretto, ma espone in modo mnemonico gli argomenti studiati.
Non Sufficiente	Conosce in modo lacunoso e parziale i contenuti. Comprende con difficoltà. Fatica ad orientarsi nelle situazioni proposte, anche se semplici. Si esprime in modo un po' confuso e poco corretto.

L'attestazione dei traguardi intermedi e finali raggiunti dagli alunni è affidata al Documento di Valutazione che riporta per ogni disciplina il giudizio sintetico.

Il documento di valutazione, inoltre, riporta il giudizio riguardante il comportamento dell'alunno che, durante l'intera giornata scolastica, viene valutato in base alle seguenti competenze comportamentali:

1. CONVIVENZA CIVILE	Rispetto delle persone, degli ambienti e delle strutture
2. RISPETTO DELLE REGOLE	Rispetto delle regole convenute
3. RELAZIONALITÀ	Relazioni positive (collaborazione/disponibilità) con adulti e compagni
4. PARTECIPAZIONE	Partecipazione attiva alla vita della classe e alle attività scolastiche
5. RESPONSABILITÀ	Assunzione dei propri doveri scolastici
6. IMPEGNO	Costanza nell'impegno
7. INTERESSE	Disponibilità ad apprendere

Nella valutazione del comportamento si fa riferimento alla seguente scala:

PIENAMENTE ADEGUATO	Valutazione piena in tutte le competenze
ADEGUATO	Valutazione piena in almeno 5 competenze
ABbastanza adeguato	Valutazione soddisfacente in tutte le competenze
Parzialmente adeguato	Valutazione sufficiente nelle varie competenze
Non adeguato	Valutazione non sufficiente in almeno 5 competenze

Il Collegio Docenti ha deliberato di concludere il 1° ciclo di istruzione con gli esami interni all'Istituto che prevedono, alla presenza di alcuni insegnanti:

- le prove scritte di italiano e di matematica;
- un colloquio interdisciplinare.

H – CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

Come previsto dalla normativa vigente, al termine della Scuola Primaria viene rilasciata una certificazione delle competenze acquisite dagli alunni. Il modello ministeriale di tale certificazione è visionabile nell'allegato n. 7.

3.3 AMPLIAMENTO E ARRICCHIMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA - PROGETTI COMUNI AI DUE ORDINI DI SCUOLA

La comunità educante dell'Istituto Regina Carmeli concretizza gli obiettivi del Progetto Educativo d'Istituto mediante uno stile e alcune progettualità specifiche che si declinano in:

A – PROGETTO ACCOGLIENZA ALUNNI E FAMIGLIE

Nella conduzione delle scuole si studi il modo più idoneo per instaurare lo spirito del Carmelo teresiano, costituendo focolai di gioia, di serenità, di valorizzazione della vita interiore, di clima di famiglia, di fiducia reciproca, di condivisione dei problemi [...]

(Direttorio delle Suore Carmelitane di S. Teresa di Torino, 124)

Ogni persona che avviciniamo viene accolta in un clima di familiarità, consapevoli che ciascuno: alunno, genitore, personale... diventa - nella sua originalità e unicità - una ricchezza.

Alcuni momenti proposti durante l'anno sono:

- Assemblea nuovi genitori con l'équipe educativa per presentare la scuola dell'Infanzia e la scuola Primaria;
- Colloqui personali con le famiglie;
- Accompagnamento delle famiglie per l'inserimento nella scuola dell'infanzia con apposite assemblee e giornate di primo ambientamento per i bambini;
- Inserimento graduale dei nuovi bambini dell'Infanzia;
- Accoglienza degli alunni di prima all'apertura dell'anno scolastico;

B – PROGETTO CONTINUITÀ

Possano le nostre insegnanti capire tutta l'estensione della missione educativa!

Possano, come il sole, rianimare ogni cosa attorno a loro, riscaldare, infuocare i cuori [...]

(da "Parole di Madre Maria degli Angeli alle sue figlie educatrici")

In tutte le fasi formative, l'alunno viene seguito con particolare attenzione e passione educativa attraverso:

- Presenza degli stessi docenti specialisti nel percorso educativo Infanzia-Primaria;
- Giornate di incontro e conoscenza tra i bambini di 5 anni attraverso laboratori con gli alunni della quarta Primaria;
- Raccordo con coordinatrice ed educatrici dei nidi di zona per facilitare il passaggio nido-infanzia;
- Passaggio di informazioni sulle competenze raggiunte in ingresso alla scuola dell'Infanzia e alla scuola primaria e nel passaggio degli alunni alla scuola secondaria di primo grado;
- Disponibilità di ogni docente ad incontrare i singoli allievi per sostenerli nel passaggio alla scuola secondaria;
- Giornate programmate e momenti di incontro con gli ex-alunni.

C – PROGETTO CONOSCENZA DI SÉ

La prima cura di una maestra è di studiare, di esaminare e di afferrare il carattere di ciascun allievo [...]

(da “Parole di Madre Maria degli Angeli alle sue figlie educatrici”)

Aiutiamo l'alunno a riconoscere, a credere nelle proprie capacità e a desiderare di sviluppare nuove potenzialità attraverso:

- Sostegno nelle motivazioni;
- Attività di laboratorio che facilitano la conoscenza di sé e lo sviluppo della propria personalità;
- Accompagnamento dei momenti di passaggio nell'apprendimento e nella crescita di ogni alunno.

D – PROGETTO FORMAZIONE UMANA-SPIRITUALE

[...] La nostra attività apostolica scaturisce dal fervore della contemplazione.

Essa mira a promuovere in coloro che avviciniamo [...] la vita interiore, lo spirito di orazione e una viva conoscenza del mistero salvifico, con particolare attenzione a Maria, Madre di Gesù e della Chiesa.

(Costituzioni delle Suore Carmelitane di S. Teresa di Torino, 46)

L'attività pastorale educativo-scolastica si propone anche il raggiungimento e il coinvolgimento dei genitori, promuovendo in essi, con iniziative pastorali e culturali, una maturazione cristiana in linea con la Scuola, affinché si possano instaurare collaborazione e continuità educativa tra famiglia e istituzione.

(Direttorio delle Suore Carmelitane di S. Teresa di Torino, 121)

Proponiamo:

- Preghiera di inizio anno per genitori e alunni;

- Preghiera quotidiana a inizio e conclusione della giornata e per la benedizione della mensa;
- Festa di Santa Teresa d'Avila, patrona e riformatrice dell'Ordine Carmelitano;
- Percorsi di preghiera e progetti di solidarietà in Avvento e Quaresima per alunni e genitori;
- Proposte di partecipazione alla preghiera della comunità religiosa;
- Veglia e festa di Natale;
- Veglia e giornata missionaria, a sostegno delle nostre Missioni;
- Preghiera di ringraziamento al termine dell'anno scolastico;
- Incontri spirituali e di condivisione della Parola di Dio per la comunità educante e per le famiglie;
- Incontri formativi per la comunità educante e per le famiglie;
- Adozioni a distanza come singole famiglie e come classi.

E – PROGETTO PERCORSI INDIVIDUALIZZATI E SUCCESSO FORMATIVO

La scuola realizza appieno la propria funzione pubblica impegnandosi per il successo scolastico di tutti gli studenti, con una particolare attenzione al sostegno delle varie forme di diversità, di disabilità o di svantaggio.

(Indicazioni nazionali 2012)

La scuola inoltre offre e realizza:

- Attività specifiche rivolte ai bambini di 5 anni negli ultimi mesi della Scuola dell'Infanzia per verificare l'acquisizione dei pre-requisiti di ingresso alla Scuola Primaria;
- Screening precoce per individuare eventuali DSA rivolto ai bambini della Primaria al termine della 2^a classe;
- Interventi e percorsi individualizzati a supporto dei bambini con DSA (disturbi specifici di apprendimento) e DVA (diversamente abili), con la collaborazione di insegnanti di sostegno;
- Collaborazione con psicologi, neuropsichiatri, logopedisti e psicomotricisti.
- Potenziamento delle capacità che emergono nel percorso formativo;
- Progetto insegnamento italiano L2 (lingua italiana per gli alunni stranieri);

3.4 PIANO ANNUALE INCLUSIVITÀ (PAI)

La scuola italiana sviluppa la propria azione educativa in coerenza con i principi dell'inclusione delle persone e dell'integrazione delle culture, considerando l'accoglienza della diversità un valore irrinunciabile.

(Indicazioni nazionali 2012)

In linea con le Indicazioni nazionali, la Scuola ha istituito un gruppo di lavoro (GLI), presieduto dalle Coordinatrici didattiche e composto da tutti gli insegnanti.

Il gruppo collabora con esperti istituzionali e si impegna a offrire e a realizzare un piano annuale per l'inclusività (rif. Leggi 53/2003 e 170/2010).

Il GLI si incontra periodicamente e ha il compito di rilevare gli alunni con bisogni educativi speciali (BES) presenti nella scuola, raccogliere la documentazione sugli interventi didattici, monitorare e valutare il livello di inclusività della scuola, redigere il PAI.

Il Collegio docenti elabora e approva per ogni singolo alunno con BES il piano didattico personalizzato (PDP) che dovrà essere condiviso anche dai genitori.

Per i bambini DVA viene istituito il GLO che elabora il progetto educativo individualizzato (PEI).

Il PAI è consultabile nell'allegato n. 8.

4. RISORSE (umane e strutturali), OPERATORI E GOVERNANCE D'ISTITUTO

La nostra consacrazione apostolica non è solo un fatto individuale, ma è una testimonianza di tutta la comunità [...]. Pertanto lavoriamo alla costruzione del Regno mosse da una vocazione e da un interesse comune con partecipazione attiva, in modo da realizzare un'integrazione di esperienze, di ispirazioni interiori e di doni di grazia.

(Costituzioni delle Suore Carmelitane di S. Teresa di Torino, 51)

RISORSE UMANE

Tutta la comunità educante interagisce nel percorso educativo progettato, attuato e verificato periodicamente.

- **Alunni:** i protagonisti delle proposte educativo-formative dell'Istituto.
La Scuola, rispettando l'originalità e i tempi personali di crescita, favorisce in ciascuno la scoperta e lo sviluppo integrale delle abilità e delle competenze, delle potenzialità e delle attitudini umane e cristiane.
- **Famiglie:** contesto educativo primario per ciascun bambino.
L'Istituto desidera collaborare con i genitori in un rapporto di cooperazione costruttiva attraverso precise scelte educative condivise e propone incontri formativi periodici.
- **Docenti:** i responsabili del percorso didattico-educativo.
L'Istituto offre la possibilità di aggiornamenti attraverso corsi e/o incontri specializzati per una crescente qualificazione professionale.
- **Comunità religiosa:** garante di orientamenti e stimoli educativi.
L'Istituto valorizza la presenza di ogni suora, insegnante e non, che nella scuola svolge molteplici servizi.

- **Assistenti, volontari e personale ausiliario:** figure di accompagnamento nel percorso educativo degli alunni.

L’Istituto riconosce questa risorsa come parte integrante nella declinazione del Progetto Educativo.

Gli operatori dell’Istituto che erogano il servizio educativo sono i seguenti:

- Gestore
- Due Coordinatrici dell’attività didattica: una per la scuola dell’Infanzia e una per la scuola Primaria
- Organi collegiali:
 - Consiglio d’Istituto
 - Collegio Docenti Scuola dell’Infanzia
 - Collegio Docenti Scuola Primaria
 - Consiglio di classe, di intersezione e di interclasse
 - Assemblea generale di Istituto o di Plesso
- Un responsabile amministrativo e un addetto alla segreteria
- Docenti della scuola dell’Infanzia e Docenti della scuola Primaria:
- Assistenti
- Volontari

RISORSE STRUTTURALI

Gli ambienti di cui dispone il nostro Istituto sono:

- 4 aule didattiche per la scuola dell’Infanzia;
- 6 aule didattiche per la scuola Primaria attrezzate con proiettori interattivi;
- 1 laboratorio di arte e STEAM;
- 1 aula polivalente per attività specialistiche e/o laboratoriali con LIM per l’Infanzia, dotata strumentario Orff;
- 1 spazio per attività sensoriali e manipolative per i bambini della scuola dell’infanzia
- 1 salone gioco;
- 1 biblioteca con LIM;
- 1 palestra con attrezzature ginnico-sportive;
- 1 sala insegnanti;
- 1 direzione;
- 1 segreteria;
- 1 aula multimediale per incontri con i genitori e assemblee di classe dotata di pianoforte;
- 3 sale-refettorio per la mensa a cucina interna;
- Cappella;
- Servizi igienici in ogni piano;
- Cortile protetto con pavimentazione anti-trauma per l’Infanzia;
- Cortile con giochi fissi;
- Spazi interni per la ricreazione durante il periodo invernale;
- Porticato;
- Saletta colloqui;
- Spazi accoglienza-ingresso.

Tutti gli spazi e le infrastrutture rispondono alla normativa vigente in materia di sicurezza.

5. SERVIZI OFFERTI DALLA SCUOLA

L’Istituto mette a disposizione delle famiglie i seguenti servizi:

- PORTINERIA: - in via Monviso - in via Tartaglia lun.- ven. 7.30 – 18.30 lun.- ven. 7.30 – 8.30 / 15.45 – 16.30
- SEGRETERIA: (1° piano) su appuntamento lun.- ven. 8.15 – 10.15 mart. e giov. 16.00 – 17.30
- DIREZIONE: (1° piano) su appuntamento
- MENSA: è in funzione il servizio mensa con cucina interna. Il menù è suddiviso in quattro settimane ed è elaborato da Milano Ristorazione.
Per i bambini dell’Infanzia la quota annuale della mensa è stabilita in base all’ISEE presentato dalle famiglie.
- PRESCUOLA e DOPOSCUOLA per rispondere alle necessità delle famiglie.
- CORSI EXTRACURRICOLARI: inglese con madrelingua, musical, arte, teatro, psicomotricità, piccolo circo, street dance.

Creatività, gioco e apprendimento

TEMPO	TEMA	FINALITÀ
OTTBRE	Gli Aristogatti: tutti insieme è più bello.	CRESCERE nella conoscenza, nella cura e nel rispetto di sé e degli altri.
NOVEMBRE DICEMBRE	Ratatouille: bimbi chef per Natale.	SCOPRIRE il numero, cimentarsi in prime sperimentazioni di attività di misura e attivare primi processi di astrazione.
GENNAIO FEBBRAIO	I tre porcellini: per piccoli imprenditori in erba.	ASSUMERE un ruolo attivo nel formulare ipotesi, risolvere problemi e ricercare soluzioni creative insieme agli altri.
MARZO	Up: avventura tra le nuvole.	OSSERVARE e riflettere su dati e fatti della realtà, formulando ipotesi, confrontando i risultati e traendo conclusioni.
APRILE MAGGIO	Wall-e: un robot per amico.	MANIPOLARE ed esplorare materiali diversi per costruire e inventare prodotti creativi e originali.

Intenti ad ascoltare...



Cavutoon Lab



... Parole da non dimenticare

TEMPO	TEMA	FINALITÀ
OTTOBRE	FRATELLANZA: La storia di Giacobbe ed Esau.	CONOSCERE semplici racconti biblici per avviare una prima comunicazione significativa in ambito religioso.
NOVEMBRE DICEMBRE	CORAGGIO: Gli eroi del Natale.	SCOPRIRE il significato cristiano della notte di Natale.
GENNAIO FEBBRAIO	ASCOLTO: La casa sulla roccia (Mt. 7, 21-28.).	ACCOSTARSI alla persona e all'insegnamento di Gesù attraverso il Vangelo.
MARZO	FIDUCIA: Le parabole del Regno dei cieli.	RICONOSCERE nelle parabole il messaggio di Gesù Risorto.
APRILE MAGGIO	TESTIMONIANZA: Pietro e suoi successori.	CONOSCERE testimoni di Gesù Risorto di ieri e di oggi.

CURRICULUM VERTICALE PER COMPETENZE

1 - LA COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

3 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Interazione in scambi comunicativi in vari contesti, utilizzando registri linguistici opportuni	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Salutare all'ingresso e all'uscita • Comunicare il proprio nome in una situazione d'interazione con gli altri • Rispondere in modo corretto all'appello e a comunicazioni rivolte al gruppo • Intervenire in modo pertinente aspettando il proprio turno di parola e rispondendo in modo contestualizzato.
	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere persone e i loro ruoli, oggetti e le loro funzioni • Esprimere le proprie necessità e bisogni (nel pranzo, nel gioco, nell'igiene personale...) • Conoscere i nomi dei compagni e degli adulti di riferimento • Ascoltare i vissuti dei compagni per comprendere e comunicare con gli altri
	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare oggetti e persone della scuola, dell'ambito familiare e del tempo libero. • Acquisire un lessico di base per comprendere comunicare esperienze di scoperta del mondo
	Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'intenzionalità comunicativa della mimica facciale e del linguaggio non verbale • Associare espressioni verbali a movimenti (drammatizzazione, mimo, animazioni ...)
Comprendere e rielaborazione di testi di varie complessità	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere semplici comunicazioni personali o collettive • Comprendere semplici comunicazioni per attività e giochi • Comprendere una breve storia narrata • Riconoscere e ricordare i nomi dei personaggi di una storia

		<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare un momento o una sequenza della storia
	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare l'inizio e la fine di una storia • Riconoscere in comunicazioni e narrazioni elementi appartenenti alla realtà quotidiana
Racconto e descrizione di immagini ed eventi di vita vissuta	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare brevi esperienze di vita
	Immagini suoni e colori	
	La Conoscenza del mondo	
	Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Mimare esperienze (personali e ludiche) vissute
Elaborazione e comunicazione di idee personali	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Usare il linguaggio verbale per esprimere stati d'animo • Esprimere i propri gusti, le proprie preferenze • Esprimere alcune opinioni e desideri • Avviare l'elaborazione di semplici riflessioni su quesiti etici, valori (vedi indicazioni nazionali)
	Immagini suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere le proprie preferenze nella modalità di esecuzione di un lavoro creativo
Riflessione sulla lingua e scoperta di regole	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire e riprodurre fonemi • Comprendere e riprodurre semplici filastrocche • Partecipare a semplici giochi linguistici

4 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Interazione in scambi comunicativi in vari contesti, utilizzando registri linguistici opportuni	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Adeguare la comunicazione rispetto alla situazione e allo scopo comunicativo • Presentare se stessi a interlocutore diversi • Partecipare a momenti di dialogo collettivo • Inventare dialoghi tra due o più personaggi
	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere ad altri bisogni, desideri, idee ... • Conoscere alcune caratteristiche e preferenze dei compagni • Conoscere il nome di bambini di altre sezioni
	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere esperienze, scoperte ed avvenimenti utilizzando un lessico adeguato
	Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare abilità psicomotorie e motorie per descrivere, comunicare e condividere esperienze
Comprensione e rielaborazione di testi di varie complessità	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire la narrazione di un testo e coglierne il senso globale • Ricostruire le sequenze di una narrazione o di un'esperienza • Ipotizzare il finale di una semplice storia e/o situazioni • Arricchire il proprio lessico utilizzando nuovi termini in situazione
	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere le fasi principali di un esperimento

	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • A partire da narrazioni e/o situazioni, cogliere idee, emozioni e sensazioni dei protagonisti grazie alla condivisione nel gruppo (vedi potenziamento dell'empatia)
	Immagini suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare attraverso il linguaggio grafico – pittorico racconti o situazioni
Racconto e descrizione di immagini ed eventi di vita vissuta	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Narrare in sezione una storia, un evento, udito in ambito extra scolastico.
	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere e condividere nel gruppo le emozioni provate durante un evento vissuto
	Immagini suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere, attraverso il linguaggio iconico, un 'esperienza personale.
	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere un particolare evento di cui si è fatta esperienza
	Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare esperienze vissute attraverso gesti e movimenti.
Maturazione di idee personali espresse con chiarezza	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e definire le emozioni e sentimenti vissuti personalmente • Esprimere un parere sul proprio comportamento e su quello altrui cercando di motivare le proprie scelte (argomentare)
	Il se e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere ed esprimere un giudizio sul proprio comportamento e/o altrui • Riflettere nel dialogo sul senso e sulle conseguenze delle proprie azioni sul gruppo
	Immagini suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzare le proprie scelte creative nella realizzazione di manufatti.
Riflessione sulla lingua e scoperta di regole	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire e riprodurre fonemi • Sperimentare semplici giochi linguistici per l'arricchimento del lessico e di costruzione di semplici frasi • Cogliere in situazione regole di funzionamento della lingua

5 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Interazione in scambi comunicativi in vari contesti, utilizzando registri linguistici opportuni	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> Adeguare la comunicazione alla situazione, allo scopo comunicativo e ai destinatari
	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> Esprimere ad altri bisogni, desideri, idee ... Ascoltare e confrontare le diverse storie personali Imparare a negoziare nelle relazioni con i compagni Accogliere i punti di vista altrui in una conversazione
	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> Descrivere esperienze scoperte ed avvenimenti utilizzando un lessico appropriato
	Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare abilità psicomotorie e motorie per descrivere, comunicare e condividere esperienze Riconoscere l'intenzione comunicativa anche in situazione di dissonanza tra mimica facciale ed espressione facciale
Comprensione e rielaborazione di testi di varie complessità	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare testi di vario genere e coglierne la differenza Riformulare i punti essenziali della narrazione e utilizzare modalità espressive personali per trasmetterne i contenuti Verbalizzare la sequenza di una storia Costruire racconti coerenti e coesi nella struttura narrativa Ipotizzare il finale di una semplice storia e/o situazioni Arricchire il proprio lessico utilizzando nuovi termini in situazione

		<ul style="list-style-type: none"> • Costruisce brevi e semplici filastrocche
	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire verbalmente le fasi di un esperimento e di un gioco verbalizzando le sequenze • Comprendere brevi testi di carattere scientifico per individuare e riformulare scoperte conoscenze e/o fasi di un procedimento
	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • A partire da narrazioni e/o situazioni, cogliere idee, emozioni e sensazioni dei protagonisti grazie alla condivisione nel gruppo (vedi potenziamento dell'empatia)
	Immagini suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in modo creativo attraverso il linguaggio grafico – pittorico racconti o altri tipi di testo
Racconto e descrizione di immagini ed eventi di vita vissuta	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Rievocare esperienze vissute anche in ambito extrascolastico • Raccontare ed esprimere aspettative e ipotesi sul futuro
	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Rafforzare l'identità personale attraverso la narrazione di sé • Esprimere in modo coerente le proprie emozioni nel gruppo
	Immagini suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere attraverso il linguaggio iconico il proprio vissuto
	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Riordinare secondo un criterio logico – temporale eventi del proprio vissuto. • Descrivere un particolare evento di cui si è fatta esperienza con linguaggio specifico
	Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Narrare di sé con il corpo e la parola.
	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire e verbalizzare i propri stati emotivi usando un lessico adeguato • Esprimere un parere sul proprio comportamento e su quello altrui cercando di motivare le proprie scelte (argomentare)
	Il se e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che è possibile esprimere le medesime esperienze in modo personale attraverso il dialogo • Esprimere pareri su situazioni e fatti cercando di motivare le proprie scelte

		<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzare alcuni possibili effetti di un comportamento per valutare situazioni (vedi meta cognizione)
	Immagini suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere uno stile personale nella realizzazione di un prodotto artistico.
Riflessione sulla lingua e scoperta di regole	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire e riprodurre tutti i fonemi della lingua italiana • Sperimentare semplici giochi linguistici per l'arricchimento del lessico e di costruzione di semplici frasi • Cogliere in situazione regole di funzionamento della lingua • Riconoscere in situazione format testuali diversi (filastrocche, ricette, storie, pubblicità...) • Familiarizzare con la lingua scritta e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la lingua scritta

2 – COMPETENZA MULTILINGUISTICA

4 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Scoperta e confronto di lingue, usi e costumi di culture diverse	Tutti	<ul style="list-style-type: none">• Porre domande sulle differenze di lingua e tradizioni culturali• Riconoscere elementi tradizionali propri e quelli di altre culture• Conoscere storie e filastrocche o giochi delle diverse culture
Ascolto e comprensione orale	Discorsi e parole Conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none">• Comprendere brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari con il supporto di gesti e mimica• Eseguire azioni ed attività sulla base di semplici indicazioni in lingua (associazione-azione-parola)• Comprendere e riconoscere alcuni vocaboli di uso familiare• Comprendere parole relativi ad ambiti specifici (oggetti/colori/emozioni/animali /altro...)• Comprendere e memorizzare frasi e parole collegate alle routine dei laboratori (inizio, saluto, consegna, materiali, commiato)• Comprendere semplici e brevi storie illustrate• Comprendere semplici filastrocche• Comprendere prodotti multimediali in lingua (cartoni animati / canzoni /storie ...)
	Il corpo e il movimento Immagini, suoni, colori	<ul style="list-style-type: none">• Seguire indicazioni, canzoni e giochi in lingua inglese e rispondere con i movimenti appropriati (TPR)• Comprendere una storia con il supporto delle immagini

Produzione orale	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare le prime forme di comunicazione utilizzando la lingua inglese • Avviarsi a esprimere un messaggio utilizzando un codice linguistico diverso dal proprio • Comunicare utilizzando semplici parole e brevi espressioni relative ad ambiti specifici (oggetti/colori/emozioni/animali /altro...) • Riconoscere e denominare oggetti e persone vicine alle esperienze e interessi del bambino
	Conoscenza del mondo	
Interazione orale	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare alcuni vocaboli della lingua inglese in situazioni di gioco
	Il corpo e il movimento	
Interazione orale	Immagini , suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizzare e riprodurre canzoni, filastrocche e chants
	Il se e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Con l'aiuto dell'adulto partecipare a semplici dialoghi utilizzando il materiale linguistico precedentemente acquisito

5 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Scoperta e confronto di lingue, usi e costumi di culture diverse	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Porre domande sulle differenze di lingua e tradizioni culturali • Riconoscere elementi tradizionali propri e quelli di altre culture • Conoscere storie e filastrocche o giochi delle diverse culture

Ascolto e comprensione orale	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari con il supporto di gesti e mimica • Eseguire azioni ed attività sulla base di semplici indicazioni in lingua (associazione-azione-parola) • Comprendere e riconoscere alcuni vocaboli di uso familiare • Comprendere parole relativi ad ambiti specifici (oggetti/colori/emozioni/animali /altro...) • Comprendere e memorizzare frasi e parole collegate alle routine dei laboratori (inizio, saluto, consegna, materiali, commiato) • Comprendere semplici e brevi storie • Comprendere semplici canzoni e filastrocche • Comprendere prodotti multimediali in lingua (cartoni animati / canzoni /storie ...)
	Conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire indicazioni, canzoni e giochi in lingua inglese e rispondere con i movimenti appropriati (TPR) • Comprendere una storia con il supporto delle immagini
Produzione orale	Il corpo e il movimento	
	Immagini, suoni, colori	
Produzione orale	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare le prime forme di comunicazione utilizzando la lingua inglese • Avviarsi a esprimere un messaggio utilizzando un codice linguistico diverso dal proprio • Comunicare utilizzando semplici parole e brevi espressioni relative ad ambiti specifici (oggetti/colori/emozioni/animali /altro...) • Riconoscere e denominare oggetti e persone vicine alle esperienze e interessi del bambino
	Conoscenza del mondo	
	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare alcuni vocaboli della lingua inglese in situazioni di gioco

	Il corpo e il movimento	
	Immagini, suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> Memorizzare e riprodurre canzoni, filastrocche e chants
Interazione orale	Il se e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> Con l'aiuto dell'adulto partecipare a semplici dialoghi utilizzando il materiale linguistico precedentemente acquisito

3 - LA COMPETENZA MATEMATICA, SCIENTIFICA E TECNOLOGICA

3 ANNI

DIMENSIONI	CAMPPI di ESPERIENZA	INDICATORI di COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Risoluzione di problemi di vita quotidiana	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> Individuare alcune somiglianze e differenze tra gli oggetti, persone e fenomeni ed eventi collegati ad esperienze di vita quotidiana Cogliere semplici situazioni problematiche
	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> Verbalizzare un problema Ricercare una soluzione nel gruppo ed esprimerla verbalmente
	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare alla ricerca di soluzione di un problema nel gruppo
Scoperta del numero e sperimentazione di elementari attività di misura e primi processi di astrazione	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> Individuare semplici relazioni tra oggetti, tra persone e tra semplici fenomeni (relazioni spaziali, temporali, logiche) Numerare scoprendo cardinalità ed ordinalità del numero in situazioni quotidiane Raggruppare / classificare secondo criteri dati Seriare/ordinare secondo caratteristiche /criteri dati Riconoscere e denominare alcuni simboli scolastici e simboli della vita quotidiana

		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i numeri da 1 a 5 • Riconoscere in situazione le forme geometriche principali (cerchio, quadrato, triangolo). • Misurare spazi e oggetti utilizzando semplici strumenti di misura non convenzionali
Orientamento nello spazio e nel tempo	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare l'ambiente scolastico, identificando la propria sezione e i principali luoghi di vita quotidiana • Definire la posizione di un oggetto utilizzando indicatori topologici basilari (pochi tanti, vicino lontano in mezzo, alto e basso) • Classificare oggetti in base all'ambiente di riferimento • Conoscere alcuni elementi del proprio ambiente territoriale • Riconoscere ed orientarsi attraverso i momenti principali di vita scolastica • Riconoscere il prima e il dopo e semplici successioni temporali • Riconoscere in situazione concreta alcuni semplici riferimenti temporali
Osservazione e riflessioni su dati e fatti della realtà, formulando ipotesi, confrontando i risultati e traendo conclusioni	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, cogliendone alcuni cambiamenti. • Osservare ed esplorare la realtà attraverso l'uso di tutti i sensi • Porre domande sulle cose e la natura • Cogliere alcuni problemi con l'aiuto dell'insegnante e del gruppo • Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine • Elaborare semplici previsioni ed ipotesi • Cercare spiegazioni sulle cose e sui fenomeni
	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzare alcuni fenomeni naturali e semplici esperimenti • Cogliere e comprendere in situazione alcune parole appartenenti a contesti scientifici diversi
	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici regole di rispetto dell'ambiente di vita
	Corpo e movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta

Tecnologia		<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire macchine e strumenti e dispositivi tecnologici per scoprirne funzioni e i possibili usi. • Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni all'interno del gruppo • Costruire semplici modelli e plastici con l'aiuto dell'insegnante e del gruppo • Manipolare ed esplorare materiali colorati per costruire e inventare prodotti creativi e originali • Comprendere semplici mappe e percorsi
-------------------	--	---

4 ANNI

DIMENSIONI	CAMPPI di ESPERIENZA	INDICATORI di COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Risoluzione di problemi di vita quotidiana	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare somiglianze e differenze tra gli oggetti, persone e fenomeni ed eventi • Cogliere alcune situazioni problematiche
	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzare un problema • Ricercare una soluzione ed esprimerla verbalmente
	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla ricerca di soluzione di un problema nel gruppo
Scoperta del numero e sperimentazione di elementari attività di	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare relazioni tra oggetti, tra persone e tra semplici fenomeni (relazioni spaziali, temporali, logiche) • Numerare scoprendo cardinalità ed ordinalità del numero: • Raggruppare / classificare secondo criteri (dati o personali) • Seriare/ordinare secondo caratteristiche /criteri dati

misura e primi processi di astrazione		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare simboli scolastici e simboli della vita quotidiana • Riconoscere i numeri da 1 a 9 • Riconoscere in situazione le forme geometriche principali (cerchio, quadrato, triangolo). • Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali
Orientamento nello spazio e nel tempo	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare l'ambiente scolastico, identificando la propria sezione e luoghi di vita quotidiana • Definire la posizione di un oggetto utilizzando indicatori topologici basilari • Classificare oggetti in base all'ambiente di riferimento • Conoscere alcuni elementi del proprio ambiente territoriale • Riconoscere ed orientarsi attraverso i momenti principali di vita scolastica • Riconoscere il prima e il dopo e semplici successioni temporali • Riconoscere ed utilizzare semplici riferimenti temporali: momenti e fasi della giornata, della settimana, dei mesi e dell'anno e delle stagioni
Osservazione e riflessioni su dati e fatti della realtà, formulando ipotesi, confrontando i risultati e traendo conclusioni	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. • Osservare ed esplorare la realtà attraverso l'uso di tutti i sensi • Porre domande sulle cose e la natura • Percepire alcuni problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli nel gruppo • Descrivere e confrontare fatti ed eventi collegati alla vita quotidiana • Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine • Elaborare semplici previsioni ed ipotesi • Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni • Partecipare alla sperimentazione per verificare ipotesi • Mettere in successione fatti e fenomeni della realtà o situazioni proposte nel gruppo
	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzare alcuni fenomeni naturali e semplici esperimenti • Cogliere e comprendere in situazione parole appartenenti a contesti scientifici diversi • Utilizzare un linguaggio appropriato per comunicare i fenomeni osservati
	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici regole di rispetto dell'ambiente

	Corpo e movimento	<ul style="list-style-type: none"> Individuare primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta
Tecnologia		<ul style="list-style-type: none"> Scoprire macchine e strumenti e dispositivi tecnologici per scoprirne funzioni e i possibili usi. Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni Costruire semplici modelli e plastici come modelli di rappresentazione della realtà Manipolare ed esplorare materiali colorati per costruire e inventare prodotti creativi e originali Comprendere e rielaborare semplici mappe e percorsi

5 ANNI

DIMENSIONI	CAMPI di ESPERIENZA	INDICATORI di COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Risoluzione di problemi di vita quotidiana	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> Individuare somiglianze e differenze tra gli oggetti, persone e fenomeni ed eventi Cogliere situazioni problematiche
	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> Verbalizzare un problema Ricercare una soluzione ed esprimerla verbalmente
	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare alla ricerca di soluzione di un problema nel gruppo
Scoperta del numero e sperimentazione di elementari attività di	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> Individuare relazioni tra oggetti, tra persone e tra semplici fenomeni (relazioni spaziali, temporali, logiche) Numerare scoprendo cardinalità ed ordinalità del numero: Raggruppare / classificare secondo criteri (dati o personali) Seriare/ordinare secondo caratteristiche /criteri dati

misura e primi processi di astrazione		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare simboli scolastici e simboli della vita quotidiana • Riconoscere i numeri da 1 a 20 • Riconoscere in situazione forme geometriche • Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali
Orientamento nello spazio e nel tempo	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare l'ambiente scolastico, identificando la propria sezione e ambienti diversi • Definire la posizione di un oggetto utilizzando indicatori topologici appropriati • Classificare oggetti in base all'ambiente di riferimento • Conoscere alcuni elementi del proprio ambiente territoriale • Riconoscere ed orientarsi attraverso i momenti principali di vita scolastica • Riconoscere ed utilizzare categorie temporali (successione, contemporaneità ...) • Riconoscere ed utilizzare riferimenti temporali: momenti e fasi della giornata, della settimana, dei mesi e dell'anno e delle stagioni
Osservazione e riflessioni su dati e fatti della realtà, formulando ipotesi, confrontando i risultati e traendo conclusioni	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. • Osservare ed esplorare la realtà attraverso l'uso di tutti i sensi • Porre domande sulle cose e la natura • Percepire alcuni problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli • Descrivere e confrontare fatti ed eventi • Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine • Elaborare semplici previsioni ed ipotesi • Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni • Sperimentare per verificare ipotesi • Mettere in successione fatti e fenomeni della realtà o situazioni proposte
	Discorsi e parole	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzare alcuni fenomeni naturali e semplici esperimenti • Cogliere e comprendere in situazione parole appartenenti a contesti scientifici diversi • Utilizzare un linguaggio appropriato per comunicare i fenomeni osservati
	Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare alcune regole di rispetto dell'ambiente
	Corpo e movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta

Tecnologia		<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire macchine, strumenti e dispositivi tecnologici per coglierne funzioni e possibili usi • Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni • Costruire semplici modelli e plastici come modelli di rappresentazione della realtà • Manipolare ed esplorare materiali colorati per costruire e inventare prodotti creativi e originali • Comprendere e rielaborare mappe e percorsi
-------------------	--	--

4 - LA COMPETENZA DIGITALE

4 /5 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Riconoscimento di alcuni strumenti digitali e il loro scopo	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e avvicinarsi ad alcuni strumenti digitali con il supporto dell'adulto
Scoperta e utilizzo di alcune tecnologie	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Giocare con alcuni strumenti tecnologici • Fruisce e prende parte a rappresentazioni multimediali • Comunicare e condividere con adulti e coetanei le proprie esperienze di strumenti digitali e multimediali

5 – IMPARARE AD IMPARARE

3 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Consapevolezza del proprio processo di apprendimento	Tutti	<ul style="list-style-type: none">• Rendersi consapevoli – grazie a stimoli guida dell'insegnante – di nuove scoperte ed acquisizioni.
Capacità di riconoscere ed analizzare informazioni per ampliare le proprie conoscenze e applicarle nei vari contesti di vita.	Tutti	<ul style="list-style-type: none">• Osservare e imparare dai compagni più grandi• Individuare semplici collegamenti tra informazioni• Utilizzare in altre situazioni acquisizioni ed apprendimenti fatti propri in precedenti esperienze
Impegno e perseveranza nell'apprendimento e nel raggiungimento degli obiettivi con curiosità e motivazione.	Tutti	<ul style="list-style-type: none">• Imparare ad affrontare le attività proposte• Rispondere positivamente alle attività proposte

4 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Consapevolezza del proprio processo di apprendimento	Tutti	<ul style="list-style-type: none">• Organizzare il proprio lavoro, con l'aiuto dell'insegnante• Motivare le proprie scelte• Rendersi consapevoli – grazie a stimoli guida dell'insegnante – di nuove scoperte ed acquisizioni.
Capacità di riconoscere ed analizzare informazioni per ampliare le proprie conoscenze e applicarle nei vari contesti di vita.	Tutti	<ul style="list-style-type: none">• Individuare relazioni tra situazioni, persone, cose, luoghi ed informazioni• Ricavare informazioni da esperienze, spiegazioni, immagini e racconti• Utilizzare semplici strumenti per raccogliere dati
Impegno e perseveranza nell'apprendimento e nel raggiungimento degli obiettivi con curiosità e motivazione.	Tutti	<ul style="list-style-type: none">• Rispondere in modo attivo alle diverse proposte applicandosi nello svolgimento• Mostrare interesse ponendo domande di senso nelle attività• Individuare problemi e ricercare aiuto nel risolverli• Avviarsi a perseverare nel portare a termine in autonomia una attività iniziata

5 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Consapevolezza del proprio processo di apprendimento	Tutti	<ul style="list-style-type: none">• Organizzare il proprio lavoro in modo autonomo• Motivare le proprie scelte• Portare a termine un'attività
Capacità di riconoscere ed analizzare informazioni per ampliare le proprie conoscenze e applicarle nei vari contesti di vita.	Tutti	<ul style="list-style-type: none">• Individuare relazioni tra situazioni, persone, cose, luoghi ed informazioni e spiegarle• Ricavare informazioni da attività, spiegazioni, esperienze scolastiche ed extrascolastiche, libri, schemi, tabelle, ecc. ...• Utilizzare strumenti predisposti per registrare ed analizzare dati
Impegno e perseveranza nell'apprendimento e nel raggiungimento degli obiettivi con curiosità e motivazione.	Tutti	<ul style="list-style-type: none">• Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti• Individuare problemi, formulare ipotesi e possibili procedure risolutive (potenziamento del pensiero divergente)• Chiedere aiuto sulla base del riconoscimento di difficoltà in situazioni problematiche• Perseverare nel portare a termine in autonomia una attività avviata (collegamento con INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ)

6 - COMPETENZE SOCIALE E CIVICHE

3 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Manifestazione di una identità personale	Tutti	<ul style="list-style-type: none">• Avviarsi ad esprimere in modo consapevole ed adeguato bisogni, emozioni, sentimenti ed idee personali• Conoscere alcuni elementi della storia personale per sviluppare il senso di appartenenza.
Conoscenza, cura e rispetto di sé e degli altri	Tutti	<ul style="list-style-type: none">• Imparare a relazionarsi in modo positivo con insegnanti e compagni• Manifestare e condividere in modo progressivamente più adeguato le proprie emozioni ed idee• Ascoltare e comunicare con gli adulti e con i compagni rispettando i turni di parola
Consapevolezza e rispetto delle regole di convivenza sociale e civile	Tutti	<ul style="list-style-type: none">• Cogliere il significato sociale di prime regole di vita comune in situazioni concrete di vita quotidiana scolastica e familiare• Cogliere e mettere in pratica alcune regole di base per la sicurezza stradale
Senso di appartenenza sociale	Tutti	<ul style="list-style-type: none">• Avviare la conoscenza dell'ambiente socio-culturale attraverso esperienze concrete di avvicinamento a gruppi sociali: famiglia e scuola• Incontrare alcuni usi e tradizioni del territorio e Paese in cui si vive e di altri Paesi• Mettere in pratica prime regole di vita sociale in sezione• Acquisire primi gesti simbolici d'appartenenza al gruppo• Avviarsi a riconoscere persone e ruoli, spazi e loro funzioni in contesti diversi• Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.• Partecipare ad un progetto comune.
Partecipazione efficace e costruttiva alla vita scolastica		

4 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Manifestazione di una identità personale	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere in modo consapevole ed adeguato bisogni, emozioni, sentimenti ed idee personali • Comprendere tempi e modi per interventi e richieste, aspettando, con tempi gradualmente più ampi, la soddisfazione del bisogno/richiesta personale • Conoscere elementi della storia personale e familiare, alcune tradizioni di famiglia e della comunità 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. • Avviarsi a riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.
Conoscenza, cura e rispetto di sé e degli altri	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e condividere storie personali • Ascoltare e comunicare con gli adulti e con i compagni, rispettando i turni di parola ed iniziando a percepire il punto di vista e differenze dell'altro. • Manifestare e condividere in modo progressivamente più adeguato le proprie emozioni ed idee • Esercitarsi nella cura di sé e nell'igiene personale • Imparare a gestire i conflitti • Relazionarsi in modo positivo con insegnanti ed adulti, compagni ed altri interlocutori in situazioni di gioco e di lavoro
Consapevolezza e rispetto delle regole di convivenza sociale e civile	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni • Cogliere il significato sociale di prime regole di vita comune in classe e nei gruppi di appartenenza • Cogliere alcune regole di base per la sicurezza stradale • Rispettare il materiale scolastico e spazi personali, di altri e della scuola • Condividere ed illustrare con modalità diverse (es. simboli convenzionali) regole che ci aiutano a vivere meglio in classe

Senso di appartenenza sociale Partecipazione efficace e costruttiva alla vita scolastica	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere persone e ruoli, spazi e loro funzioni in contesti diversi • Conoscere l'ambiente socio-culturale attraverso esperienza di avvicinamento a gruppi sociali: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...) • Esplorare e conoscere usi e tradizioni del territorio e Paese in cui si vive e di altri Paesi • Frequentare con assiduità la scuola • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. • Collaborare alla realizzazione di un progetto comune • Essere consapevoli dei propri incarichi, assumere e svolgere responsabilità nel contesto classe • Cogliere situazioni di difficoltà di alcuni compagni o altre persone che chiedono aiuto
---	-------	---

5 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Manifestazione di una identità personale	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere in modo consapevole ed adeguato bisogni, emozioni, sentimenti ed idee personali • Comprendere tempi e modi per interventi e richieste, aspettando, con tempi gradualmente più ampi, la soddisfazione del bisogno/richiesta personale • Conoscere elementi della storia personale e familiare, alcune tradizioni di famiglia e della comunità 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.

		<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.
Conoscenza, cura e rispetto di sé e degli altri	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare, riflettere, comunicare e discutere con gli adulti e con i compagni, iniziando a percepire e rispettare il punto di vista e le differenze dell'altro da sé. • Ascoltare e condividere storie personali • Essere autonomi nella cura di sé e nell'igiene personale • Imparare a gestire i conflitti • Relazionarsi in modo positivo con insegnanti ed adulti, compagni ed altri interlocutori in situazioni di gioco e di lavoro
Consapevolezza e rispetto delle regole di convivenza sociale e civile	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni • Cogliere il significato sociale di prime regole di vita comune in classe e nei gruppi di appartenenza • Cogliere alcune regole di base per la sicurezza stradale • Rispettare il materiale scolastico e spazi personali, di altri e della scuola • Condividere ed illustrare con modalità diverse (es. simboli convenzionali) regole che ci aiutano a vivere meglio in classe
Senso di appartenenza sociale	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere persone e ruoli, spazi e loro funzioni in contesti diversi • Conoscere l'ambiente culturale attraverso esperienza di avvicinamento a gruppi sociali: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....) • Esplorare e conoscere usi e tradizioni del territorio e Paese in cui si vive e di altri Paesi • Frequentare con assiduità la scuola
Partecipazione efficace e costruttiva alla vita scolastica	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. • Collaborare alla realizzazione di un progetto comune • Essere consapevoli dei propri incarichi e assumere e svolgere responsabilità nel contesto classe • Svolgere attività e giochi di squadra in situazione di positiva interdipendenza • Aiutare i compagni o altre persone che manifestano difficoltà o che chiedono aiuto

7 – COMPETENZA TRASVERSALE: SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

3 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Partecipazione attiva e personalizzata a progetti ed attività	Tutti	<ul style="list-style-type: none">Partecipare a progetti ed attività per raggiungere un obiettivo all'interno di un lavoro di gruppo
Assunzione di semplici responsabilità ed incarichi	Tutti	<ul style="list-style-type: none">Svolgere un semplice incarico sulla base di indicazioni e un modello operativo dato
Assunzione di compiti ed iniziative e perseveranza	Tutti	<ul style="list-style-type: none">Perseverare nel portare a termine una attività (ludica e/o didattica) avviata (vedi IMPARARE AD IMPARARE)
Interesse e curiosità verso problemi	Tutti	<ul style="list-style-type: none">Percepire situazioni problematiche nel proprio contesto di vita con il supporto dell'adultoCercare possibili soluzioni con il supporto dell'adulto e/o dei compagni
Valutazione di possibili alternative e presa di decisioni	Tutti	<ul style="list-style-type: none">Ascoltare e sperimentare possibili alternative di azione in situazioni concrete con il supporto dell'adulto e/o dei compagniAvviarsi a considerare le possibili conseguenze di comportamenti, azioni e scelte

Organizzazione di un'attività e del proprio lavoro;	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e attuare semplici sequenze di azioni e comportamenti rispetto alle diverse situazioni quotidiane
Valutazione di attività, compiti e del proprio lavoro	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire gli esiti delle proprie attività con il supporto dell'adulto (vedi IMPARARE AD IMPARARE)

4 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Partecipazione attiva e personalizzata a progetti ed attività	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare in modo attivo a progetti ed attività per raggiungere un obiettivo comune • Ideare e proporre un semplice (o variazione) di gioco • Costruire oggetti mettendo in gioco la propria creatività e le proprie abilità
Assunzione di semplici responsabilità ed incarichi	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Svolgere un incarico sulla base di indicazioni e di modelli operativi dati
Assunzione di compiti ed iniziative e perseveranza	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Perseverare nel portare a termine una attività (ludica e/o didattica) avviata (vedi IMPARARE AD IMPARARE)

Interesse e curiosità verso problemi	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire situazioni problematiche nel proprio contesto di vita • Ipotizzare possibili soluzioni iniziando a sperimentare strategie di problem solving in situazione
Valutazione di possibili alternative e presa di decisioni	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e sperimentare possibili alternative di azione in situazioni concrete con alcuni supporti esterni • Avviarsi a considerare le possibili conseguenze di comportamenti, azioni e scelte
Organizzazione di un attività e del proprio lavoro;	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e attuare sequenze di azioni e comportamenti rispetto alle diverse situazioni quotidiane
Valutazione di attività, compiti e del proprio lavoro	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire gli esiti delle proprie attività grazie a stimoli esterni (vedi IMPARARE AD IMPARARE)

5 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Partecipazione attiva e personalizzata a progetti ed attività	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare in modo attivo a progetti ed attività per raggiungere un obiettivo comune con un contributo personale • Ideare e proporre un gioco e/o un'attività • Costruire oggetti mettendo in gioco la propria creatività e le proprie abilità

Assunzione di semplici responsabilità ed incarichi	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Svolgere in autonomia un incarico sulla base di indicazioni e di modelli operativi dati
Assunzione di compiti ed iniziative e perseveranza	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Perseverare nel portare a termine una attività (ludica e/o didattica) avviata (vedi IMPARARE AD IMPARARE)
Interesse e curiosità verso problemi	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire situazioni problematiche nel proprio contesto di vita • Ipotizzare possibili soluzioni sperimentando strategie di problem solving in situazione • Cercare soluzioni ed idee nuove rispetto a situazioni e problemi quotidiani
Valutazione di possibili alternative e presa di decisioni	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in atto possibili alternative di azione in situazioni concrete con alcuni supporti esterni • Considerare le possibili conseguenze di comportamenti, azioni e scelte
Organizzazione di un attività e del proprio lavoro	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Attuare in autonomia sequenze di azioni e comportamenti rispetto alle diverse situazioni quotidiane
Valutazione di attività, compiti e del proprio lavoro	Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere e valutare i risultati ed esiti delle proprie attività (autovalutazione) (vedi IMPARARE AD IMPARARE)

8 – CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

A) CORPO E MOVIMENTO

3 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Manifesta le proprie potenzialità attraverso campi espressivi, motori e artistici	Corpo e movimento	<ul style="list-style-type: none">• Manifestare alcuni aspetti della propria personalità attraverso il linguaggio corporeo• Avviarsi a riconoscere il proprio schema corporeo• Avviarsi a riconoscere il proprio spazio personale• Esprimersi spontaneamente attraverso il gioco ed il movimento• Sperimentare attraverso il gioco la relazione con gli altri
Sviluppa capacità e abilità motorie in situazioni e contesti diversi	Corpo e movimento	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere ed usare riferimenti spaziali di base• Muoversi nello spazio in modo intenzionale• Eseguire semplici percorsi nello spazio• Riconoscere ed utilizzare alcuni attrezzi con la guida dell'adulto• Padroneggiare schemi motori statici e dinamici di base (strisciare, rotolare, saltare, correre, camminare ...)• Svolgere semplici compiti con l'impiego di motricità fine (disegnare, strappare, pitturare, colorare ...)• Avviarsi a padroneggiare schemi motori collegati all'igiene e cura personale• Comprendere, imitare ed eseguire semplici indicazioni di movimento• Ascoltare e riprodurre con il proprio corpo semplici ritmi e semplici sequenze ritmiche• Partecipare a semplici proposte di giochi• Rendersi gradualmente consapevole di alcune regole di base di gioco• Partecipare a semplici giochi di gruppo

Utilizza consapevolmente i diversi linguaggi artistici e culturali	Corpo e movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare, attraverso l'espressione corporea, le potenzialità dei diversi linguaggi. • Riprodurre movimenti avviandosi a comprendere il significato comunicativo e/o emotivo di gesti • Svolgere semplici drammatizzazioni con il corpo • Riprodurre semplici danze e movimenti coreografici
---	-------------------	--

4 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Manifesta le proprie potenzialità attraverso campi espressivi, motori e artistici	Corpo e movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare alcuni aspetti della propria personalità attraverso il linguaggio corporeo • Riconoscere gli elementi principali del proprio schema corporeo • Avviarsi a riconoscere il proprio spazio personale e altrui • Esprimersi spontaneamente attraverso il gioco ed il movimento • Sperimentare attraverso il gioco la relazione con gli altri
Sviluppa capacità e abilità motorie in situazioni e contesti diversi	Corpo e movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed usare riferimenti spaziali di base • Muoversi nello spazio in modo intenzionale • Eseguire semplici percorsi nello spazio • Riconoscere ed utilizzare alcuni attrezzi • Padroneggiare schemi motori statici e dinamici di base (strisciare, rotolare, saltare, correre, camminare ...) • Assumere con l'aiuto dell'adulto alcuni comportamenti per la salute, sicurezza e una corretta alimentazione • Svolgere alcuni compiti con l'impiego di motricità fine (disegnare, strappare, pitturare, colorare ...)

		<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare schemi motori collegati all'igiene e cura personale • Comprendere ed eseguire semplici indicazioni di movimento • Ascoltare e riprodurre con il proprio corpo semplici ritmi e semplici sequenze ritmiche • Partecipare a proposte ludiche e mettersi in gioco in nuove esperienze motorie • Rendersi gradualmente consapevole di regole di base di gioco e rispettarle • Partecipare a semplici giochi di gruppo
Utilizza consapevolmente i diversi linguaggi artistici e culturali	Corpo e movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare, attraverso l'espressione corporea, le potenzialità dei diversi linguaggi. • Riprodurre movimenti avviandosi a comprendere il significato comunicativo e/o emotivo di gesti • Svolgere drammatizzazioni con il corpo • Riprodurre semplici danze e movimenti coreografici

5 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Manifesta le proprie potenzialità attraverso campi espressivi, motori e artistici	Corpo e movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare la propria personalità attraverso il linguaggio corporeo • Riconoscere e denominare gli elementi del proprio schema corporeo e rappresentarlo graficamente • Riconoscere il proprio spazio personale e altri • Esprimersi in modo consapevole attraverso il gioco ed il movimento • Sperimentare attraverso il gioco la relazione con gli altri

<p>Sviluppa capacità e abilità motorie in situazioni e contesti diversi</p>	<p>Corpo e movimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere ed usare riferimenti spaziali di base ● Muoversi nello spazio in modo intenzionale ● Eseguire percorsi nello spazio ● Riconoscere ed utilizzare consapevolmente alcuni attrezzi ● Padroneggiare e consolidare schemi motori statici e dinamici (strisciare, rotolare, saltare, correre, camminare ...) ● Svolgere compiti con l'impiego di motricità fine (disegnare, strappare, pitturare, colorare ...) ● Padroneggiare in autonomia schemi motori collegati all'igiene e cura personale ● Assumere con l'aiuto dell'adulto alcuni comportamenti per la salute, sicurezza e una corretta alimentazione ● Comprendere ed eseguire indicazioni di movimento ● Ascoltare e riprodurre con il proprio corpo ritmi e semplici sequenze ritmiche ● Partecipare a proposte ludiche e mettersi in gioco in nuove esperienze motorie ● Proporre e/o ideare giochi ai compagni ● Rendersi gradualmente consapevole di regole di gioco e rispettarle ● Partecipare a giochi di gruppo ● Sviluppare precisione e controllo nei movimenti
<p>Utilizza consapevolmente i diversi linguaggi artistici e culturali</p>	<p>Corpo e movimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Sperimentare, attraverso l'espressione corporea, le potenzialità dei diversi linguaggi. ● Riprodurre movimenti comprendendo il significato comunicativo e/o emotivo di gesti ● Svolgere e/o creare drammatizzazioni con il corpo ● Riprodurre danze e movimenti coreografici

B) MUSICA

3 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Manifesta le proprie potenzialità attraverso linguaggi musicali, campi espressivi e artistici	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none">• Manifestare alcuni aspetti della propria personalità attraverso la musica• Scoprire la propria voce e le sue potenzialità (articolazioni e dinamica) in situazioni diverse• Esprimersi spontaneamente attraverso il linguaggio musicale• Scoprire il potenziale comunicativo del silenzio con l'aiuto dell'insegnante• Comunicare pensieri ed emozioni attraverso la musica• Avviarsi a sperimentare attraverso la musica la relazione con gli altri
Sviluppa capacità e abilità musicali in situazioni e contesti diversi	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none">• Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori e suoni dell'ambiente e del corpo con la guida dell'adulto• Avviarsi ad individuare le fonti di suoni e rumori• Sviluppare gradualmente l'attenzione all'ascolto• Ascoltare brani musicali (musica classica, d'autore, pop ...)• Utilizzare la voce seguendo la guida dell'adulto• Partecipare al canto corale• Riprodurre semplici sequenze ritmiche• Riprodurre semplici filastrocche• Riprodurre semplici canti e melodie• Muoversi a ritmo seguendo l'adulto• Produrre semplici strumenti musicali con materiali poveri• Esplorare con il supporto delle tecnologie forme artistiche a carattere musicale• Assistere a spettacoli e rappresentazioni a carattere musicale

Utilizza consapevolmente i diversi linguaggi artistici e culturali	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare, attraverso l'espressione musicale, le potenzialità dei diversi linguaggi. • Scoprire espressioni e strumenti musicali di diverse culture
---	-----------------------	---

4 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Manifesta le proprie potenzialità attraverso linguaggi musicali, campi espressivi e artistici	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare alcuni aspetti della propria personalità attraverso la musica • Scoprire la propria vocalità e potenzialità (articolazioni e dinamica) in situazioni diverse • Esprimersi spontaneamente attraverso il linguaggio musicale • Scoprire il potenziale comunicativo del silenzio con l'aiuto dell'insegnante • Comunicare pensieri ed emozioni attraverso la musica • Sperimentare attraverso la musica la relazione con gli altri
Sviluppa capacità e abilità musicali in situazioni e contesti diversi	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori e suoni dell'ambiente e del corpo • Classificare rumori e suoni con la guida dell'adulto • Individuare le fonti di suoni e rumori • Sviluppare l'attenzione all'ascolto • Ascoltare brani musicali (musica classica, d'autore, pop ...) • Utilizzare la voce seguendo la guida dell'adulto • Utilizzare la voce in modo gradualmente consapevole • Realizzare semplici produzioni musicali utilizzando corpo, voce, oggetti e strumenti • Partecipare al canto corale • Accompagnare brevi e semplici storie con il linguaggio musicale

		<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre semplici sequenze ritmiche • Riprodurre semplici filastrocche • Riprodurre semplici canti e melodie • Muoversi a ritmo • Produrre semplici strumenti musicali con materiali poveri • Riconoscere ed utilizzare alcuni strumenti musicali (strumentario Orff) • Esplorare con il supporto delle tecnologie forme artistiche a carattere musicale • Assistere a spettacoli e rappresentazioni a carattere musicale
Utilizza consapevolmente i diversi linguaggi artistici e culturali	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare, attraverso l'espressione musicale, le potenzialità dei diversi linguaggi. • Comprendere il messaggio emotivo della musica • Riprodurre sequenze sonore e ritmiche avviandosi a comprendere il significato comunicativo e/o emotivo della musica • Svolgere semplici drammatizzazioni con il linguaggio musicale • Scoprire espressioni e strumenti musicali di diverse culture

5 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Manifesta le proprie potenzialità attraverso linguaggi musicali, campi espressivi e artistici	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare alcuni aspetti della propria personalità attraverso la musica • Scoprire la propria vocalità e potenzialità (articolazioni e dinamica) in situazioni diverse • Esprimersi spontaneamente attraverso il linguaggio musicale • Scoprire il potenziale comunicativo del silenzio con l'aiuto dell'insegnante • Comunicare pensieri ed emozioni attraverso la musica • Sperimentare attraverso la musica la relazione con gli altri

<p>Sviluppa capacità e abilità musicali in situazioni e contesti diversi</p>	<p>Immagini suoni colori</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori e suoni dell’ambiente e del corpo ● Classificare rumori e suoni con la guida dell’adulto ● Individuare le fonti di suoni e rumori ● Sviluppare l’attenzione all’ascolto ● Ascoltare brani musicali (musica classica, d’autore, pop ...) ● Utilizzare la voce seguendo la guida dell’adulto ● Utilizzare la voce in modo gradualmente consapevole ● Realizzare semplici produzioni musicali utilizzando corpo, voce, oggetti e strumenti ● Partecipare al canto corale sviluppando la capacità di ascoltare gli altri e percepire il gruppo ● Accompagnare brevi e semplici storie con il linguaggio musicale ● Riprodurre sequenze ritmiche ● Riprodurre filastrocche ● Riprodurre canti e melodie ● Muoversi a ritmo ● Produrre semplici strumenti musicali con materiali poveri ● Riconoscere ed utilizzare alcuni strumenti musicali (strumentario Orff) ● Esplorare con il supporto delle tecnologie forme artistiche a carattere musicale ● Assistere a spettacoli e rappresentazioni a carattere musicale
<p>Utilizza consapevolmente i diversi linguaggi artistici e culturali</p>	<p>Immagini suoni colori</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Sperimentare, attraverso l’espressione musicale, le potenzialità dei diversi linguaggi. ● Comprendere il messaggio emotivo della musica ● Riprodurre sequenze sonore e ritmiche avviandosi a comprendere il significato comunicativo e/o emotivo della musica ● Svolgere semplici drammatizzazioni con il linguaggio musicale ● Scoprire espressioni e strumenti musicali di diverse culture

C) ARTE

3 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Manifesta le proprie potenzialità attraverso l'immagine, l'arte e il colore	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none">• Manifestare alcuni aspetti della propria personalità attraverso l'arte, l'immagine e il colore• Esprimersi spontaneamente attraverso il linguaggio grafico pittorico e manipolativo• Comunicare pensieri ed emozioni attraverso l'arte, l'immagine e il colore con l'aiuto dell'adulto.• Avviarsi a sperimentare attraverso l'arte la relazione con gli altri• Manifestare la propria creatività utilizzando l'arte, l'immagine e il colore
Sviluppa capacità e abilità artistiche in situazioni e contesti diversi	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none">• Scoprire il mondo del colore e delle forme• Avvicinarsi e prendere contatto con opere d'arte per comprenderne il soggetto• Avviarsi a conoscere e sperimentare diverse tecniche e strumenti• Realizzare una produzione personale con l'aiuto dell'insegnante• Riprodurre forme e colori• Esplorare con il supporto delle tecnologie opere d'arte e beni culturali
Utilizza consapevolmente i diversi linguaggi artistici e culturali	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none">• Sperimentare, attraverso l'arte le potenzialità del linguaggio visivo• Scoprire modalità espressive ed artistiche di diverse culture

4 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Manifesta le proprie potenzialità attraverso l'immagine, l'arte e il colore	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare alcuni aspetti della propria personalità attraverso l'arte, l'immagine e il colore • Esprimersi spontaneamente attraverso il linguaggio grafico pittorico e manipolativo • Comunicare pensieri ed emozioni attraverso l'arte, l'immagine e il colore • Avviarsi a sperimentare attraverso l'arte la relazione con gli altri • Manifestare la propria creatività utilizzando l'arte, l'immagine e il colore
Sviluppa capacità e abilità artistiche in situazioni e contesti diversi	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondire il mondo del colore e delle forme • Avvicinarsi e prendere contatto con opere d'arte per comprenderne il soggetto e scoprire possibili tecniche espressive dell'autore • Avviarsi a conoscere e sperimentare diverse tecniche e strumenti • Padroneggiare alcune tecniche espressive per realizzare una produzione personale e/o di gruppo seguendo le indicazioni dell'insegnante • Riprodurre forme e colori • Riprodurre semplici ritmi di colori e/o forme • Riprodurre oggetti reali e/o situazioni (copia dal vero) • Riprodurre semplici opere d'arte con la guida dell'insegnante • Produrre semplici artefatti con strumenti e tecniche espressive, artistiche e visive diverse sulla base di indicazioni • Esplorare con il supporto delle tecnologie opere d'arte e beni culturali • Avviarsi a spiegare e ricostruire le fasi di realizzazione di un artefatto/lavoro
Utilizza consapevolmente i diversi linguaggi artistici e culturali	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare, attraverso l'arte le potenzialità del linguaggio visivo • Scoprire modalità espressive ed artistiche di diverse culture

<p>Sviluppa capacità e abilità artistiche in situazioni e contesti diversi</p>	<p>Immagini suoni colori</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondire il mondo del colore e delle forme • Avvicinarsi e prendere contatto con opere d'arte per comprenderne il soggetto e scoprire possibili tecniche espressive dell'autore • Avviarsi a conoscere e sperimentare diverse tecniche e strumenti • Padroneggiare alcune tecniche espressive per realizzare una produzione personale e/o di gruppo seguendo le indicazioni dell'insegnante • Riprodurre forme e colori • Riprodurre semplici ritmi di colori e/o forme • Riprodurre oggetti reali e/o situazioni (copia dal vero) • Riprodurre semplici opere d'arte con la guida dell'insegnante • Produrre semplici artefatti con strumenti e tecniche espressive, artistiche e visive diverse sulla base di indicazioni • Esplorare con il supporto delle tecnologie opere d'arte e beni culturali • Avviarsi a spiegare e ricostruire le fasi di realizzazione di un artefatto/lavoro
<p>Utilizza consapevolmente i diversi linguaggi artistici e culturali</p>	<p>Immagini suoni colori</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare, attraverso l'arte le potenzialità del linguaggio visivo • Scoprire modalità espressive ed artistiche di diverse culture

5 ANNI

DIMENSIONI	CAMPO D'ESPERIENZA	INDICATORE DI COMPETENZA - OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Manifesta le proprie potenzialità attraverso l'immagine, l'arte e il colore	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare alcuni aspetti della propria personalità attraverso l'arte, l'immagine e il colore • Esprimersi spontaneamente attraverso il linguaggio grafico pittorico e manipolativo • Comunicare pensieri ed emozioni attraverso l'arte, l'immagine e il colore • Sperimentare attraverso l'arte la relazione con gli altri • Manifestare la propria creatività utilizzando l'arte, l'immagine e il colore
Sviluppa capacità e abilità artistiche in situazioni e contesti diversi	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondire il mondo del colore e delle forme • Avvicinarsi e prendere contatto con opere d'arte per comprenderne il soggetto e scoprire possibili tecniche espressive e messaggio dell'autore • Conoscere e sperimentare diverse tecniche e strumenti • Padroneggiare alcune tecniche espressive per realizzare una produzione personale e/o di gruppo seguendo le indicazioni dell'insegnante • Riprodurre forme e colori • Riprodurre semplici ritmi di colori e/o forme • Riprodurre oggetti reali e/o situazioni (copia dal vero) • Riprodurre semplici opere d'arte • Produrre semplici artefatti con strumenti e tecniche espressive, artistiche e visive diverse sulla base di indicazioni • Esplorare con il supporto delle tecnologie opere d'arte e beni culturali ed esprimere le proprie opinioni • Spiegare e ricostruire le fasi di realizzazione di un artefatto/lavoro
Utilizza consapevolmente i diversi linguaggi artistici e culturali	Immagini suoni colori	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare, attraverso l'arte le potenzialità del linguaggio visivo • Scoprire modalità espressive ed artistiche di diverse culture • Ipotizzare semplici progetti individuale o di gruppo scegliendo soggetto, materiali, strumenti rispetto allo scopo

In data.....

durante il colloquio individuale con i genitori di è stata visionata la seguente

SCHEDA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE NEL PASSAGGIO DALL'INFANZIA ALLA PRIMARIA

AREA AUTONOMIA	LIVELLO iniziale	LIVELLO base	LIVELLO intermedio	LIVELLO avanzato
Ha maturato una sufficiente stima in se stesso/a	Affronta con serenità situazioni note e con l'aiuto dell'insegnante proposte nuove	Affronta con serenità situazioni note e nuove proposte solo nel piccolo gruppo	Nella maggior parte dei casi affronta con serenità proposte e situazioni nuove	Affronta con serenità proposte e situazioni nuove
È consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti	Con l'aiuto dell'insegnante riconosce limiti e capacità	Esprime limiti e capacità solo se sollecitato	Esprime le proprie capacità e fatica a riconoscere i propri limiti	Esprime consapevolmente le proprie capacità e riconosce i propri limiti
È attento alle consegne	Comprende e svolge semplici consegne solo se sollecitato e aiutato dall'insegnante	Comprende semplici consegne sollecitato dall'insegnante	Comprende ed elabora le consegne nella maggior parte delle richieste	Comprende ed elabora correttamente le consegne e le svolge in modo autonomo
Sa chiedere aiuto quando occorre	Esprime disagio quando incontra una difficoltà	Raramente chiede aiuto quando incontra una difficoltà	Nella maggior parte dei casi chiede aiuto quando incontra una difficoltà	Chiede aiuto in modo adeguato quando incontra una difficoltà

Organizza in modo autonomo la propria attività	Se sollecitato dall'insegnate si organizza nello svolgimento di una attività	Raramente si organizza nello svolgimento di una attività in modo autonomo	Nella maggior parte dei casi si organizza nello svolgimento di una attività in modo autonomo	Si organizza nello svolgimento di una attività in modo autonomo
Organizza in modo autonomo il proprio gioco	Se sollecitato dall'insegnate organizza il proprio tempo libero	Raramente organizza il proprio tempo libero in modo autonomo	Nella maggior parte dei casi organizza il proprio tempo libero in modo autonomo	Organizza il proprio tempo libero in modo autonomo
Porta a termine il lavoro	Con l'aiuto dell'insegnante porta a termine il lavoro	Se sollecitato dall'insegnante porta a termine il lavoro	Nella maggior parte dei casi porta a termine il lavoro in modo autonomo	Porta a termine il lavoro in modo autonomo
Di fronte a un compito non si lascia scoraggiare e decide di riprovare	Si scoraggia di fronte alla difficoltà e riprova solo se aiutato dall'insegnante	Si scoraggia di fronte alla difficoltà e riprova se sollecitato dall'insegnante	Raramente si scoraggia di fronte alle difficoltà, decidendo di riprovare	Affronta senza scoraggiarsi la difficoltà decidendo di riprovare
Ha maturato un adeguato senso di responsabilità (in classe, nelle attività, nei laboratori, a pranzo, in cortile, in bagno, nei confronti degli altri e dell'adulto...)	Attraverso la mediazione dell'adulto assume un comportamento responsabile nei diversi contesti e situazioni scolastiche	A volte assume un comportamento responsabile nei diversi contesti e situazioni scolastiche	Nella maggior parte dei contesti e delle situazioni scolastiche assume un comportamento responsabile	Assume un comportamento responsabile nei diversi contesti e situazioni scolastiche

AREA RELAZIONE/AFFETTIVITÀ	LIVELLO iniziale	LIVELLO base	LIVELLO intermedio	LIVELLO avanzato
È consapevole delle proprie emozioni, desideri e paure	Solo attraverso la mediazione dell'insegnante esprime le proprie emozioni, desideri e paure	Esprime solo a persone conosciute le proprie emozioni, desideri e paure	Riconosce le proprie emozioni, desideri e paure e parzialmente le esprime	Comunica consapevolmente le proprie emozioni, desideri e paure
Cerca il rapporto con i coetanei stabilendo relazioni positive	Solo attraverso la mediazione dell'adulto stabilisce relazioni positive con i coetanei	Cerca la mediazione dell'adulto per stabilire relazioni positive con i coetanei	Stabilisce relazioni positive con i coetanei	Stabilisce e mantiene relazioni positive con i coetanei
Sa collaborare con i coetanei, nel gioco e nelle attività, in modo equilibrato	Solo attraverso la mediazione dell'adulto gioca e lavora in gruppo	Gioca e lavora in gruppo offrendo il proprio contributo	Nella maggior parte dei casi gioca e lavora in gruppo mostrando capacità di condivisione e collaborazione	Gioca e lavora in gruppo mostrando capacità di condivisione e collaborazione
Risolve situazioni di conflitto attraverso la negoziazione	Solo attraverso la mediazione dell'adulto risolve le situazioni conflittuali	Cerca la mediazione dell'adulto per risolvere le situazioni conflittuali	A volte risolve le situazioni di conflitto attraverso la negoziazione	Risolve situazioni di conflitto attraverso la negoziazione
Ha un rapporto aperto e costruttivo con gli adulti dell'equipe pedagogica	Solo se sollecitato dall'adulto di riferimento stabilisce un rapporto aperto e costruttivo	Stabilisce un rapporto aperto e costruttivo con l'adulto di riferimento	Ha un rapporto aperto e costruttivo con gli adulti dell'equipe pedagogica	Ha un rapporto aperto e costruttivo con tutti gli adulti dell'equipe pedagogica
Ha interiorizzato le regole di comportamento sociale	Necessita dell'intervento dell'adulto per mettere in atto le regole di comportamento sociale	Raramente mostra di aver interiorizzato le regole di comportamento sociale	Nella maggior parte dei casi mostra di aver interiorizzato le regole di comportamento sociale	Sa comportarsi in modo appropriato nelle varie situazioni

Pone domande di senso	Solo se stimolato pone domande per comprendere e approfondire	Raramente pone domande per comprendere e approfondire	A volte pone domande per comprendere e approfondire	Spesso pone domande per comprendere e approfondire
-----------------------	---	---	---	--

AREA APPRENDIMENTI	LIVELLO iniziale	LIVELLO base	LIVELLO intermedio	LIVELLO avanzato
Ha un positivo rapporto con la propria corporeità:				
<ul style="list-style-type: none"> controlla i movimenti del proprio corpo nella relazione con i coetanei 	Fatica nel controllo dei movimenti del proprio corpo nella relazione con i coetanei	Solo in situazione conosciute controlla i movimenti del proprio corpo nella relazione con i coetanei	In situazioni conosciute e a volte anche in quelle non note controlla i movimenti del proprio corpo nella relazione con i coetanei	In ogni situazione (nota e non) controlla i movimenti del proprio corpo nella relazione con i coetanei
<ul style="list-style-type: none"> attua strategie motorie efficaci nel corso di attività individuali e comuni 	Fatica nell'attuare strategie motorie efficaci nel corso di attività individuali e comuni	Solo in situazione conosciute attua strategie motorie efficaci nel corso di attività individuali e comuni	In situazioni conosciute e a volte anche in quelle non note attua strategie motorie efficaci nel corso di attività individuali e comuni	In ogni situazione (nota e non) attua strategie motorie efficaci nel corso di attività individuali e comuni
<ul style="list-style-type: none"> si orienta nello spazio 	Fatica nell'orientarsi nello spazio	Solo in luoghi conosciuti si orienta nello spazio	In luoghi conosciuti e a volte anche in quelli non noti si orienta nello spazio	In ogni luogo (noto e non) si orienta nello spazio

<ul style="list-style-type: none"> • ha maturato autocontrollo e coordinamento generale 	Fatica a coordinare il proprio corpo e ad elaborare schemi motori di base su semplici movimenti	Coordina parzialmente il proprio corpo dimostrando di aver elaborato schemi motori di base su semplici movimenti	Coordina il proprio corpo dimostrando di aver elaborato schemi motori di base su semplici movimenti	Coordina il proprio corpo dimostrando di aver elaborato schemi motori di base, combinati e su semplici movimenti/percorsi
<ul style="list-style-type: none"> • ha maturato autocontrollo e coordinamento fino motorio 	Fatica a coordinare il movimento fino motorio	Controlla parzialmente il movimento fino motorio	Controlla in modo adeguato il movimento fino motorio	Controlla il movimento fino motorio raggiungendo direzionalità e precisione
<ul style="list-style-type: none"> • ha maturato una corretta lateralità (proporzionalmente all'età raggiunta) 	Il raggiungimento di una corretta lateralità non è ancora maturato	Il raggiungimento di una corretta lateralità è parziale	Il raggiungimento di una corretta lateralità è adeguato	Il raggiungimento di una corretta lateralità è pienamente acquisito
Sa ascoltare e comprendere discorsi altrui	Se sollecitato ascolta i discorsi altrui	Ascolta e comprende parzialmente i discorsi altrui	Ascolta e comprende i discorsi e le opinioni degli altri	Ascolta le opinioni degli altri, le comprende e le rispetta
Sa narrare esperienze o situazioni vissute	Se sollecitato racconta esperienze vissute	A volte racconta esperienze e situazioni vissute	Racconta esperienze e situazioni vissute	Rielabora e racconta esperienze e situazioni vissute in modo personalizzato
Dimostra padronanza della lingua italiana	Formula frasi minime e utilizza un linguaggio semplice	Utilizza frasi brevi, semplici con un linguaggio elementare	Utilizza frasi complesse con un linguaggio abbastanza ricco	Utilizza frasi complesse e ben strutturate con un linguaggio ricco e articolato

Apprezza e utilizza il dialogo come modalità comunicativa	Solo se supportato dall'adulto scambia informazioni, opinioni e stati d'animo	Raramente scambia informazioni, opinioni e stati d'animo	Nella maggior parte delle situazioni scambia informazioni, opinioni e stati d'animo in modo pertinente e appropriato	Scambia informazioni, opinioni e stati d'animo in modo pertinente e appropriato
Usa il linguaggio in modo contestualizzato	Solo nei contesti più noti utilizza un linguaggio adatto alla situazione	Nei contesti noti e in alcune situazioni nuove utilizza un linguaggio chiaro e adatto	Nella maggior parte dei contesti utilizza un linguaggio chiaro e adatto alle circostanze	In tutti i contesti utilizza un linguaggio chiaro e adatto alla situazione
Ha una prima consapevolezza fonologica	Riconosce solo alcuni fonemi	Riconosce i fonemi delle vocali e di alcune consonanti	Riconosce la maggior parte dei fonemi	Riconosce tutti i fonemi
Riconosce i grafemi (escluse le lettere straniere)	Riconosce solo alcuni grafemi	Riconosce le vocali e qualche consonante	Riconosce la maggior parte dei grafemi	Riconosce con sicurezza tutti i grafemi
Dimostra prime abilità di tipo logico:				
<ul style="list-style-type: none"> ha acquisito il simbolo numerico (dall'1 al 10) 		Riconosce solo alcuni numeri		Riconosce tutti i numeri
<ul style="list-style-type: none"> associa la quantità al simbolo numerico 	Solo con l'aiuto dell'adulto associa la quantità al simbolo numerico	Associa la quantità al simbolo numerico (solo dall'1 al 5)	Nella maggior parte dei casi associa la quantità al simbolo numerico	Associa la quantità al simbolo numerico correttamente in tutte le situazioni proposte
<ul style="list-style-type: none"> esegue classificazioni 	Solo con l'aiuto dell'adulto esegue classificazioni	Esegue semplici classificazioni	Esegue classificazioni in base a criteri dati	Esegue classificazioni scegliendo criteri in modo autonomo

<ul style="list-style-type: none"> • esegue seriazioni 	Solo con l'aiuto dell'adulto esegue seriazioni	Esegue semplici seriazioni		Esegue seriazioni complesse
<ul style="list-style-type: none"> • formula ipotesi e ricerca soluzioni 	Solo se stimolato dall'adulto formula ipotesi e ricerca soluzioni	Raramente formula ipotesi e ricerca soluzioni	Nella maggior parte dei casi formula ipotesi e ricerca soluzioni	Formula ipotesi e ricerca soluzioni

Firma dell'insegnante

Firma del genitore



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola Primaria Paritaria
Via Monviso, 33 – 20154 Milano
Tel 02/3311227

PROGETTAZIONE EDUCATIVA

A.S. 2025-2026

Cuore, mente e mani. Costruttori di una cultura di pace

1. E se ci fermassimo e ci ascoltassimo?
2. E se nei conflitti imparassimo una comunicazione gentile e rispettosa?
3. E se riconoscessimo nella diversità dell’altro una ricchezza?
4. E se ci sentissimo comunità e ci facessimo carico degli spazi comuni del nostro territorio?



Ministero dell'Istruzione e del Merito

**ISTITUTO REGINA CARMELI
SCUOLA PRIMARIA PARITARIA
VIA MONVISO, 33
20154 MILANO (MI)**

**CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**

Si certifica che l'alunno/a

Nato/a a

ha raggiunto, al termine del primo ciclo di istruzione, i livelli di competenza di seguito illustrati.

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	LIVELLO*
Competenza alfabetica funzionale	Padroneggiare la lingua di scolarizzazione in modo da comprendere enunciati, raccontare le proprie esperienze e adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	
Competenza multilinguistica	Utilizzare la lingua inglese a livello elementare in forma orale e scritta (comprensione orale e scritta, produzione scritta e produzione/interazione orale) in semplici situazioni di vita quotidiana in aree che riguardano bisogni immediati o argomenti molto familiari (Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue). Avere consapevolezza che esistono lingue e culture diverse.	
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Utilizzare le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali. Osservare comportamenti e atteggiamenti rispettosi verso l'ambiente, i beni comuni, la sostenibilità.	
Competenza digitale	Utilizzare con responsabilità le tecnologie digitali in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente; affrontare positivamente i conflitti, collaborare con altri, empatizzare. Esprimere le proprie personali opinioni e sensibilità nel rispetto di sé e degli altri. Utilizzare conoscenze e nozioni di base per ricercare nuove informazioni. Accedere a nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. Portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	
Competenza inmaterna di cittadinanza	Rispettare le regole condivise e collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune. Partecipare alle diverse forme di vita comunitaria, divenendo consapevole dei valori costituzionali. Riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	
Competenza imprenditoriale	Dimostrare originalità e spirito di iniziativa. Realizzare semplici progetti. Assumersi le proprie responsabilità, chiedere aiuto e fornirlo quando necessario. Riflettere sulle proprie scelte.	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Orientarsi nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche, esprimendo curiosità e ricerca di senso. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento, esprimersi negli ambiti più congeniali: motori, artistici e musicali.	
L'alunno/a ha inoltre mostrato significative competenze nello svolgimento di attività scolastiche e/o extrascolastiche, relativamente a:		

Milano,

La Coordinatrice didattica

(*) Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunna svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunna svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunna svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali ed i saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunna, se opportunamente guidata, svolge compiti semplici in situazioni note.



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola dell'Infanzia Paritaria

Scuola Primaria Paritaria

Via Monviso, 33 – 20154 Milano

Tel 02/3311227

PIANO ANNUALE INCLUSIVITÀ a.s. 2025-2026

PARTE I – ANALISI dei PUNTI di FORZA e di CRITICITÀ

A. RILEVAZIONE dei BES PRESENTI	n°
1. Disabilità certificate (Legge 104/92 art. 3, commi 1 e 3)	
➤ Minorati vista	
➤ Minorati udito	
➤ Psicofisici	6
2. Disturbi evolutivi specifici	
➤ DSA	3
➤ ADHD/DOP	
➤ Borderline cognitivo	
➤ Altri	1
3. Svantaggio (indicare il disagio prevalente)	
➤ Socio-economico	
➤ Linguistico culturale	13
➤ Disagio comportamentale/relazionale	6
➤ Altro	9
4. Plus dotazione	
	Totali 38
	% su popolazione scolastica 16 %
N° PEI redatti da GLHO	5
N° PDP redatti dai Consigli di classe in presenza di certificazione sanitaria	4
N° PDP redatti dai Consigli di classe in assenza di certificazione sanitaria	4

B . RISORSE PROFESSIONALI SPECIFICHE	Prevalentemente utilizzate in...	Sì / No
Insegnanti di sostegno	Attività individualizzate e di piccolo gruppo	Sì
	Attività laboratoriali integrate (classi aperte, laboratori protetti...)	No
AEC	Attività individualizzate e di piccolo gruppo	Sì
	Attività laboratoriali integrate (classi aperte, laboratori protetti...)	No
Assistenti alla comunicazione	Attività individualizzate di piccolo gruppo	No
	Attività laboratoriali integrate (classi aperte, laboratori protetti...)	No
Funzioni strumentali/coordinamento		Sì
Referenti di Istituto (disabilità, DSA, BES)	GLI	Sì
Psicopedagogisti e affini esterni/interni	Psicologa Int.	No
Docenti tutor/mentor		Sì
Altro:		No
Altro:		No

C . COINVOLGIMENTO DOCENTI CURRICOLARI	Attraverso...	Sì / No
Coordinatori di classe e simili	Partecipazione a GLI	Sì
	Rapporti con famiglie	Sì
	Tutoraggio alunni	Sì
	Progetti didattico-educativi a prevalente tematica inclusiva	Sì
	Altro:	No
Docenti con specifica formazione	Partecipazione a GLI	Sì
	Rapporti con famiglie	Sì
	Tutoraggio alunni	Sì
	Progetti didattico-educativi a prevalente tematica inclusiva	Sì
	Altro:	No
Altri docenti	Partecipazione a GLI	Sì
	Rapporti con famiglie	Sì
	Tutoraggio alunni	Sì
	Progetti didattico-educativi a prevalente tematica inclusiva	Sì
	Altro:	No
D . COINVOLGIMENTO PERSONALE ATA	Assistenza alunni disabili	No
	Progetti di inclusione/laboratori integrati	No
	Altro:	No
E. COINVOLGIMENTO FAMIGLIE	Informazione/formazione su genitorialità e psicopedagogia dell'età evolutiva	Sì
	Coinvolgimento in progetti di inclusione	No
	Coinvolgimento in attività di promozione della comunità educante	No
	Altro:	No
F . RAPPORTI CON SERVIZI SOCIOSANITARI TERRITORIALI e ISTITUZIONI DEPUTATE ALLA SICUREZZA. RAPPORTI CON CTS/CTI	Accordi di programma/protocolli di intesa formalizzati sulla disabilità	No
	Accordi di programma/protocolli di intesa formalizzati su disagio e simili	No
	Procedure condivise di intervento sulla disabilità	Sì
	Procedure condivise di intervento su disagio e simili	Sì
	Progetti territoriali integrati	No
	Progetti integrati a livello di singola uscita	No
	Rapporti con CTS/CTI	No
	Altro:	No
G . RAPPORTI CON PRIVATO SOCIALE E VOLONTARIO	Progetti territoriali integrati	No
	Progetti integrati a livello di singola scuola	No
	Progetti a livello di reti di scuole	No
H . FORMAZIONE DOCENTI	Strategie e metodologie educativo-didattiche gestione della classe	No
	Didattica speciale e progetti educativo-didattici a prevalente tematica inclusiva	Sì
	Didattica interculturale/italiano L2	No
	Psicologia e psicopatologia dell'età evolutiva (compresi DSA, ADHD...)	No
	Progetti di formazione su specifiche disabilità (autismo, ADHD, Dis. Intellettive, sensoriali...)	No
	Altro:	No

Sintesi dei punti di forza e di criticità rilevati*:	0	1	2	3	4
Aspetti organizzativi e gestionali coinvolti nel cambiamento inclusivo			X		
Possibilità di strutturare percorsi specifici di formazione e aggiornamento degli insegnanti			X		
Adozione di strategie di valutazione coerenti con prassi inclusive					X
Organizzazione dei diversi tipi di sostegno presenti all'interno della scuola				X	
Organizzazione dei diversi tipi di sostegno presenti all'esterno della scuola, in rapporto ai diversi servizi esistenti					X
Ruolo delle famiglie e della comunità nel dare supporto e nel partecipare alle decisioni che riguardano l'organizzazione delle attività educative		X			
Sviluppo di un curricolo attento alle diversità e alla promozione di percorsi formativi inclusivi			X		
Valorizzazione delle risorse esistenti			X		
Acquisizione e distribuzione di risorse aggiuntive utilizzabili per la realizzazione dei progetti di inclusione		X			
Attenzione dedicata alle fasi di transizione che scandiscono l'ingresso nel sistema scolastico, la continuità tra i diversi ordini di scuola e il successivo inserimento lavorativo					X
Altro:					
Altro:					
<i>* = 0: per niente 1: poco 2: abbastanza 3: molto 4 moltissimo</i>					
<i>Adattato dagli indicatori UNESCO per la valutazione del grado di inclusività dei sistemi scolastici</i>					

PARTE II – OBIETTIVI DI INCREMENTO DELL’INCLUSIVITÀ PROPOSTI PER IL PROSSIMO ANNO

ASPECTI ORGANIZZATIVI e GESTIONALI COINVOLTI nel CAMBIAMENTO INCLUSIVO

(chi fa cosa, livelli di responsabilità nelle pratiche di intervento...)

- Rispettare le scadenze per la redazione di PDP e PEI

POSSIBILITÀ di STRUTTURARE PERCORSI SPECIFICI di FORMAZIONE e AGGIORNAMENTO degli INSEGNANTI

- Partecipare a corsi specifici di formazione sull’inclusività

ADOZIONE di STRATEGIE di VALUTAZIONE COERENTI con PRASSI INCLUSIVE

ORGANIZZAZIONE dei DIVERSI TIPI di SOSTEGNO PRESENTI all’INTERNO della SCUOLA

ORGANIZZAZIONE dei DIVERSI TIPI di SOSTEGNO PRESENTI all’ESTERNO della SCUOLA, in RAPPORTO ai DIVERSI SERVIZI ESISTENTI

RUOLO delle FAMIGLIE e della COMUNITÀ nel DARE SUPPORTO e nel PARTECIPARE alle DECISIONI che RIGUARDANO l’ORGANIZZAZIONE delle ATTIVITÀ EDUCATIVE

- Confrontarsi e individuare strategie educative condivise

SVILUPPO di UN CURRICOLO ATTENTO alle DIVERSITÀ e alla PROMOZIONE di PERCORSI FORMATIVI INCLUSIVI

- Consolidare l’organizzazione di laboratori psicopedagogici
- Elaborare percorsi di italiano L2

VALORIZZAZIONE delle RISORSE ESISTENTI

ACQUISIZIONE e DISTRIBUZIONE di RISORSE AGGIUNTIVE UTILIZZABILI per la REALIZZAZIONE dei PROGETTI di INCLUSIONE

- Ricercare risorse aggiuntive per la realizzazione di progetti inclusivi

ATTENZIONE DEDICATA alle FASI di TRANSIZIONE che SCANDISCONO l’INGRESSO nel SISTEMA SCOLASTICO, la CONTINUITÀ tra i DIVERSI ORDINI di SCUOLA e il SUCCESSIVO INSERIMENTO LAVORATIVO

- Approvato dal GRUPPO di LAVORO per L’INCLUSIONE in data 25/09/2025
- Deliberato dal COLLEGIO dei DOCENTI in data 25/09/2025



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola Primaria Paritaria
Via Monviso, 33 – 20154 Milano
Tel 02/3311227

CURRICULUM VERTICALE DELLE COMPETENZE

1 – COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA O LINGUA DI ISTRUZIONE

Classe I

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Interagisce in scambi comunicativi in vari contesti, utilizzando registri linguistici opportuni	Italiano	Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro a chi ascolta. Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.
	Matematica	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 istruzioni a qualcuno perché compia un percorso noto. Denominare le principali figure geometriche e solide.
	Scienze	Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi e al cibo.

	Storia	Rappresentare verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, utilizzando le parole del tempo: adesso, prima, dopo, infine per riordinare in successione esperienze personali e brevi storie.
	Geografia	Utilizzare gli indicatori topologici.
	Musica	Esplorare diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.
	Arte e Immagine	Comunicare la realtà percepita.
	Tecnologia	Comprende l'argomento e le informazioni principali. Comprende semplici istruzioni su giochi o attività conosciuta Ampliare il patrimonio lessicale Usare in modo appropriato le parole man mano apprese
	Religione	Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, gli episodi chiave dei racconti evangelici.
Comprende ed interpreta enunciati e testi di una certa complessità	Italiano	Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. Ascoltare la lettura dell'insegnante, cogliendo il senso globale. Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) nella modalità ad alta voce. Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. Riconoscere vocali e consonanti da un punto di vista fonologico. Associare lettere per comporre sillabe. Leggere semplici parole o frasi. Leggere semplici testi cogliendo l'argomento di cui si parla e le informazioni principali.
	Matematica	Leggere e rappresentare relazioni con diagrammi (istogramma, ideogramma).
	Musica	Interpretare e descrivere semplici brani musicali
	Arte e Immagine	Familiarizzare con alcune forme di arte.
	Tecnologia	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base del PC e utilizza i principali componenti, in particolare mouse e tastiera. Conosce e identifica i principali strumenti informatici e multimediali

		(tablet, smartphone, proiettore, lettore DVD, TV.)
	Ed. Fisica	Partecipare alle varie forme di gioco collaborando con gli altri.
Produce testi scritti di vario tipo	Italiano	<p>Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.</p> <p>Scrivere nei diversi caratteri.</p> <p>Scrivere sotto dettatura curando l'ortografia.</p> <p>Produrre le prime frasi connesse a situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare) o didascalie.</p> <p>Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p>
	Storia	Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante disegni e frasi.
	Geografia	Riconoscere e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.
	Arte e Immagine	Rappresentare la realtà percepita.
	Tecnologia	<p>Nominare le principali parti del PC e delle sue periferiche.</p> <p>Comprendere le funzioni delle diverse parti del PC e delle sue periferiche.</p> <p>Conoscere la procedura per: l'accensione del computer l'avvio di un programma lo spegnimento del computer.</p> <p>Utilizzare semplici programmi per disegno e videoscrittura.</p>
Esprime, motivandole, le proprie idee elaborando un proprio giudizio critico	Italiano	Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento.
	Matematica	Argomentare sui criteri che sono stati utilizzati per realizzare classificazioni.
	Storia	Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite.
	Geografia	Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite.
	Musica	Valutare aspetti funzionali ed estetici in semplici brani musicali di vario genere.
	Arte e Immagine	Apprezzare nel proprio territorio i principali monumenti storico-artistici.
	Tecnologia	Riconoscere e documentare le funzioni principali di un'applicazione informatica.
	Ed. Fisica	Acquisire consapevolezza della propria respirazione esprimendo un giudizio sul cambiamento che avviene nel loro corpo.
	Religione	Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù.

		Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.
--	--	---

Classe II

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Interagisce in scambi comunicativi in vari contesti, utilizzando registri linguistici opportuni	Italiano	<p>Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.</p> <p>Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.</p> <p>Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.</p>
	Matematica	<p>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).</p> <p>Eseguire un semplice percorso, partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.</p> <p>Denominare le principali figure geometriche e solide.</p>
	Scienze	<p>Individuare la struttura di oggetti semplici descrivendoli nella loro unitarietà e nelle loro parti.</p> <p>Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi e al cibo, al movimento e al calore.</p>
	Storia	Rappresentare verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.
	Geografia	Utilizzare gli indicatori topologici.
	Musica	Esplorare diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.
	Arte e Immagine	Comunicare la realtà percepita.
	Tecnologia	<p>Comprendere semplici istruzioni su giochi o attività.</p> <p>Ampliare il patrimonio lessicale</p> <p>Usare in modo appropriato le parole man mano apprese</p>
	Ed. Fisica	Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri.
	Religione	Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche

		fondamentali, tra cui le vicende e le figure principali del popolo d'Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli apostoli.
Comprende ed interpreta enunciati e testi di una certa complessità	Italiano	<p>Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.</p> <p>Ascoltare testi narrativi mostrando di saperne cogliere il senso globale e iniziare a riesporli in modo comprensibile a chi ascolta.</p> <p>Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) nella modalità ad alta voce, iniziando a curarne l'espressione.</p> <p>Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini.</p> <p>Leggere testi (narrativi e descrittivi) cogliendo l'argomento di cui si parla e iniziando a individuare le informazioni principali.</p> <p>Leggere semplici e brevi testi poetici iniziando a coglierne il senso globale.</p> <p>Comprendere e iniziare a dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.</p> <p>Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.</p>
	Matematica	Leggere e rappresentare relazioni con diagrammi (istogramma, ideogramma).
	Musica	Interpretare e descrivere semplici brani musicali, anche attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali
	Arte e Immagine	Familiarizzare con alcune forme di arte.
	Tecnologia	<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, identificare, denominare e conoscere le funzioni fondamentali di base del PC e utilizzare i principali componenti, in particolare mouse e tastiera.</p> <p>Conoscere e identificare i principali strumenti informatici e multimediali (tablet, smartphone, proiettore, lettore DVD, TV.)</p> <p>Nominare le principali parti del PC e delle sue periferiche.</p> <p>Comprendere le funzioni delle diverse parti del PC e delle sue periferiche.</p> <p>Conoscere la procedura per l'accensione del computer, l'avvio di un programma, lo spegnimento del computer.</p>
Produce testi scritti di vario tipo	Italiano	<p>Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia.</p> <p>Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che</p>

		<p>rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunkzione.</p> <p>Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari).</p> <p>Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p>
	Storia	Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante disegni, testi scritti e con risorse digitali.
	Geografia	Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti. Tracciare percorsi effettuati nello spazio.
	Arte e Immagine	Rappresentare la realtà percepita.
	Tecnologia	Utilizzare semplici programmi per disegno e videoscrittura.
Esprime, motivandole, le proprie idee elaborando un proprio giudizio critico	Italiano	Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro.
	Matematica	Argomentare sui criteri che sono stati utilizzati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.
	Storia	Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite.
	Geografia	Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite.
	Musica	Valutare aspetti funzionali ed estetici in semplici brani musicali di vario genere e stile.
	Ed. Fisica	Acquisire consapevolezza della propria respirazione: riconosce la fase di inspirazione ed espirazione ed esprime ciò che avviene nel corpo.
	Religione	<p>Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù.</p> <p>Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.</p>

Classe III

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Interagisce in scambi comunicativi in vari contesti, utilizzando registri linguistici opportuni	Italiano	<p>Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.</p> <p>Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.</p> <p>Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.</p>
	Matematica	<p>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).</p> <p>Eseguire un semplice percorso, partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.</p> <p>Denominare le principali figure geometriche e solide.</p> <p>Cominciare ad esprimersi utilizzando un lessico adeguato.</p>
	Scienze	<p>Esporre in forma chiara ciò che si è sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>
	Storia	<p>Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite</p> <p>Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.</p>
	Geografia	<p>Esporre le conoscenze acquisite mediante un linguaggio appropriato.</p> <p>Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.</p>
	Musica	<p>Esplorare diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.</p> <p>Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari.</p>
	Arte e Immagine	<p>Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni e per comunicare la realtà percepita.</p>

	Tecnologia	Comprendere semplici istruzioni su giochi. Ampliare il patrimonio lessicale. Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.
	Ed. Fisica	Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
	Religione	Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli apostoli.
Comprende ed interpreta enunciati e testi di una certa complessità	Italiano	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 riesporli in modo comprensibile a chi ascolta. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) 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, continui e non continui, 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.
	Matematica	Leggere e comprendere semplici testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Comprendere il testo di semplici problemi.
	Scienze	Leggere e comprendere semplici testi a contenuto scientifico.
	Storia	Seguire e comprendere le vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato.

	Geografia	Ricavare informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche, satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
	Musica	Discriminare, interpretare e descrivere semplici brani musicali, anche attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.
	Arte e Immagine	Familiarizzare con alcune forme d'arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e altrui culture.
	Tecnologia	<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, identificare, denominare e conoscere le funzioni di base del PC e utilizzare i principali componenti, in particolare mouse e tastiera.</p> <p>Conoscere e identificare i principali strumenti informatici e multimediali (tablet, smartphone, proiettore, lettore DVD, TV.)</p> <p>Nominare le principali parti del PC e delle sue periferiche.</p> <p>Comprendere le funzioni delle diverse parti del PC e delle sue periferiche.</p> <p>Conoscere la procedura per l'accensione del computer, l'avvio di un programma, lo spegnimento del computer.</p> <p>Comprendere le indicazioni per eseguire semplici procedure.</p>
	Religione	Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia.
Produce testi scritti di vario tipo	Italiano	<p>Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.</p> <p>Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia.</p> <p>Produrre semplici testi 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).</p> <p>Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunkzione.</p> <p>Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.).</p> <p>Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari).</p> <p>Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p>
	Scienze	Cominciare ad esporre in forma scritta i contenuti appresi, iniziando a

		utilizzare un lessico adeguato.
	Storia	Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.
	Geografia	Produrre semplici testi di carattere geografico, anche con risorse digitali.
	Arte e Immagine	Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni e per rappresentare la realtà percepita.
	Tecnologia	Utilizzare programmi videoscrittura e le principali funzioni di formattazione. Seguire le istruzioni dell'insegnante e scrivere testi al computer.
Esprime, motivandole, le proprie idee elaborando un proprio giudizio critico	Italiano	Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.
	Matematica	Iniziare a costruire semplici ragionamenti, motivandoli. Argomentare sui criteri che sono stati utilizzati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.
	Geografia	Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.
	Musica	Valutare aspetti funzionali ed estetici in semplici brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi
	Arte e Immagine	Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.
	Tecnologia	Riconoscere e documentare le funzioni principali di un'applicazione informatica.
	Ed. Fisica	Acquisisce consapevolezza della propria respirazione ed esprime il proprio giudizio sul cambiamento che avviene in relazione all' esercizio fisico.
	Religione	Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù. Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.

Classe IV

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Interagisce in scambi comunicativi in vari contesti, utilizzando registri linguistici opportuni	Italiano	<p>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.</p> <p>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 ...).</p> <p>Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.</p> <p>Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.</p> <p>Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico.</p> <p>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 studio utilizzando una scaletta.</p>
	Matematica	<p>Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.</p> <p>Descrivere, denominare e classificare figure geometriche piane (triangoli, parallelogrammi) identificando elementi significativi e simmetrie.</p> <p>Descrivere il procedimento seguito per risolvere un problema e riconoscere strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Esprimere le proprie conoscenze utilizzando il lessico specifico.</p>
	Scienze	Esporre in forma chiara ciò che si è sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
	Storia	Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.
	Geografia	Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.
		Utilizzare il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte

		geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.
	Musica	Esplorare diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti.
	Arte e Immagine	Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; comunicare la realtà percepita.
	Tecnologia	Comprendere semplici istruzioni su giochi. Ampliare il patrimonio lessicale Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.
	Ed. Fisica	Conoscere le differenze tra i giochi tradizionali e i giochi sportivi e saper interagire in scambi comunicativi.
	Religione	Descrivere i contenuti principali del credo cattolico.
Comprende ed interpreta enunciati e testi di una certa complessità	Italiano	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 (quali, ad esempio, 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, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione

		<p>comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.</p> <p>Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso).</p> <p>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).</p> <p>Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.</p> <p>Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.</p> <p>Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.</p>
	Matematica	<p>Leggere e comprendere testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Comprendere i testi dei problemi.</p> <p>Ricercare dati per ricavare informazioni.</p> <p>Ricercare informazioni anche da dati rappresentati in grafici e tabelle.</p> <p>Riconoscere e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p>
	Scienze	Leggere e comprendere semplici testi a contenuto scientifico.
	Storia	<p>Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.</p> <p>Comprendere i testi storici e individuarne le caratteristiche.</p>
	Geografia	<p>Ricavare informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche, satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p>
	Musica	Discriminare, interpretare e descrivere semplici brani musicali, anche attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali
	Arte e Immagine	Familiarizzare con alcune forme d'arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e altrui culture.
	Tecnologia	<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, identificare, denominare e conoscere le funzioni fondamentali di base del PC e utilizzare i principali componenti, in particolare mouse e tastiera.</p> <p>Conoscere e identificare i principali strumenti informatici e multimediali (tablet, smartphone, proiettore, lettore DVD, TV.) e comprendere a quali</p>

		<p>usi sia preferibile destinarli.</p> <p>Nominare le principali parti del PC e delle sue periferiche.</p> <p>Comprendere le funzioni delle diverse parti del PC e delle sue periferiche.</p> <p>Conoscere la procedura per l'accensione del computer, l'avvio di un programma, lo spegnimento del computer</p> <p>Comprendere le indicazioni per eseguire semplici procedure.</p>
	Religione	<p>Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale.</p> <p>Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli.</p> <p>Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni.</p>
Produce testi scritti di vario tipo	Italiano	<p>Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.</p> <p>Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.</p> <p>Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.</p> <p>Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.</p> <p>Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.</p> <p>Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.).</p> <p>Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.</p> <p>Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).</p> <p>Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.</p>

		<p>Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.</p> <p>Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.</p> <p>Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).</p> <p>Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).</p> <p>Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta <i>frase minima</i>): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.</p> <p>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 (come <i>e, ma, infatti, perché, quando</i>)</p> <p>Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.</p>
	Matematica	<p>Scrivere testi di semplici problemi.</p> <p>Elaborare tabelle e grafici.</p>
	Scienze	Espone in forma scritta, anche attraverso schemi o mappe, i contenuti appresi, utilizzando un lessico adeguato.
	Storia	<p>Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.</p> <p>Produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p>
	Geografia	Produrre semplici testi di carattere geografico, anche con risorse digitali.
	Arte e Immagine	Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni e per rappresentare la realtà percepita.
	Tecnologia	<p>Utilizzare programmi videoscrittura e le principali funzioni di formattazione.</p> <p>Realizzare semplici presentazione statiche e dinamiche</p> <p>Seguire le istruzioni dell'insegnante e scrivere testi al computer.</p> <p>Seguire le indicazioni dell'insegnante e realizzare semplici presentazioni statiche e dinamiche</p>

Esprime, motivandole, le proprie idee elaborando un proprio giudizio critico	Italiano	Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.
	Matematica	Costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri.
	Storia	Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.
	Geografia	Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita. Cogliere nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
	Musica	Valutare aspetti funzionali ed estetici in semplici brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.
	Arte e Immagine	Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.
	Tecnologia	Riconoscere e documentare le funzioni principali di un'applicazione informatica. Realizzare semplici ricerche sul web a fini didattici e ludici. Conoscere le potenzialità e i limiti della rete e saperlo comunicare Utilizzare consapevolmente le diverse tipologie di siti web
	Ed. Fisica	Acquisire consapevolezza della propria respirazione ed esprimere il cambiamento che avviene prima e dopo uno sforzo fisico.
	Religione	Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.

Classe V

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Interagisce in scambi comunicativi in vari contesti, utilizzando registri linguistici opportuni	Italiano	<p>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.</p> <p>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 ...).</p> <p>Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.</p> <p>Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.</p> <p>Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.</p> <p>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.</p> <p>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 studio utilizzando una scaletta.</p>
	Matematica	<p>Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.</p> <p>Descrivere, denominare e classificare figure geometriche piane (triangoli, parallelogrammi, poligoni regolari, cerchio) e solide (cubo, parallelepipedo rettangolo, piramide, cilindro, cono) identificando elementi significativi e simmetrie.</p> <p>Descrivere il procedimento seguito per risolvere un problema e riconoscere strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Esprimere le proprie conoscenze utilizzando il lessico specifico.</p>
	Scienze	Esporre in forma chiara ciò che si è sperimentato, utilizzando un

		linguaggio appropriato.
	Storia	Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.
	Geografia	Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. Utilizzare il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.
	Musica	Esplorare diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti.
	Arte e Immagine	Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni e per comunicare la realtà percepita.
	Tecnologia	Comprendere semplici istruzioni su giochi. Ampliare il patrimonio lessicale. Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.
	Ed. Fisica	Saper utilizzare numerosi giochi tradizionali applicandone le regole e inventandone e spiegandone delle nuove.
	Religione	Descrivere i contenuti principali del credo cattolico.
Comprende ed interpreta enunciati e testi di una certa complessità	Italiano	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 (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.).

		<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso).</p> <p>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).</p> <p>Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.</p> <p>Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.</p> <p>Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.</p>
	Matematica	<p>Leggere e comprendere testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Comprendere i testi dei problemi.</p> <p>Ricercare dati per ricavare informazioni.</p> <p>Ricercare informazioni anche da dati rappresentati in grafici e tabelle.</p> <p>Riconoscere e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p>
	Scienze	Leggere e comprendere semplici testi a contenuto scientifico.
	Storia	<p>Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate</p> <p>Comprendere i testi storici e individuarne le caratteristiche.</p>
	Geografia	Ricavare informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche, satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
	Musica	Discriminare, interpretare e descrivere semplici brani musicali, anche attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali

	Arte e Immagine	Familiarizzare con alcune forme d'arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e altrui culture.
	Tecnologia	<p>Identificare, denominare e conoscere le funzioni fondamentali di base del PC e utilizzare i principali componenti.</p> <p>Conoscere e identificare i principali strumenti informatici e multimediali (tablet, smartphone, proiettore, lettore DVD, TV.) e comprendere a quali usi sia preferibile destinarli.</p> <p>Nominare le principali parti del PC e delle sue periferiche.</p> <p>Comprendere le funzioni delle diverse parti del PC e delle sue periferiche.</p> <p>Conoscere la procedura per l'accensione del computer, l'avvio di un programma, lo spegnimento del computer.</p> <p>Comprendere le indicazioni per eseguire semplici procedure.</p>
	Religione	<p>Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale.</p> <p>Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli.</p> <p>Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni.</p>
Produce testi scritti di vario tipo	Italiano	<p>Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.</p> <p>Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.</p> <p>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.</p> <p>Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.</p> <p>Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.</p> <p>Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.).</p> <p>Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.</p>

		<p>Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).</p> <p>Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.</p> <p>Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.</p> <p>Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.</p> <p>Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).</p> <p>Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).</p> <p>Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta <i>frase minima</i>): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.</p> <p>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 (come <i>e, ma, infatti, perché, quando</i>)</p> <p>Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.</p>
	Matematica	<p>Scrivere testi di semplici problemi.</p> <p>Elaborare tabelle e grafici.</p>
	Scienze	<p>Esporre in forma scritta, anche attraverso schemi o mappe, i contenuti appresi, utilizzando un lessico adeguato.</p>
	Storia	<p>Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.</p> <p>Produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p>
	Geografia	<p>Produrre semplici testi geografici, anche con risorse digitali.</p>
	Arte e Immagine	<p>Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni e per rappresentare la realtà percepita.</p>

	Tecnologia	<p>Utilizzare programmi videoscrittura e le principali funzioni di formattazione.</p> <p>Realizzare presentazione statiche e dinamiche.</p> <p>Seguire le istruzioni dell'insegnante e scrivere testi al computer.</p> <p>Seguire le indicazioni dell'insegnante e realizzare presentazioni statiche e dinamiche.</p>
Esprime, motivandole, le proprie idee elaborando un proprio giudizio critico	Italiano	<p>Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.</p>
	Matematica	<p>Costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri. In situazioni concrete, di ogni 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 egualmente probabili.</p>
	Storia	<p>Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.</p> <p>Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.</p>
	Geografia	<p>Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.</p> <p>Cogliere nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p>
	Musica	<p>Valutare aspetti funzionali ed estetici in semplici brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi</p>
	Arte e Immagine	<p>Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>
	Tecnologia	<p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di un'applicazione informatica.</p> <p>Realizzare semplici ricerche sul web a fini didattici e ludici.</p> <p>Conoscere le potenzialità e i limiti della rete e saperlo comunicare.</p> <p>Utilizzare consapevolmente le diverse tipologie di siti web.</p>

	Ed. Fisica	Acquisisce consapevolezza delle funzioni fisiologiche (respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all' esercizio fisico.
	Religione	Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola Primaria Paritaria
Via Monviso, 33 – 20154 Milano
Tel 02/3311227 – Fax 02/33106151

CURRICULUM VERTICALE DELLE COMPETENZE

2 – COMUNICAZIONE NELLA LINGUA STRANIERA

Classe I

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Scrivere e leggere semplici testi	Inglese	Identificare e nominare il lessico degli argomenti svolti in classe. Comprendere il significato di semplici parole e collegare parole singole alle immagini corrispondenti. Scrivere parole attinenti alle attività svolte in classe.
Confronta usi e costumi anglosassoni con i propri	Inglese	Individuare le differenze tra i propri usi e costumi e quelli dei paesi anglosassoni.
Sostiene semplici dialoghi guidati	Inglese	Comprendere semplici vocaboli ed espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati lentamente e chiaramente. Comprendere semplici domande di uso quotidiano e relative alle attività svolte in classe. Rispondere a semplici domande di uso quotidiano e relative alle attività svolte.

Classe II

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Scrivere e leggere semplici testi	Inglese	Identificare e nominare il lessico degli argomenti svolti in classe. Comprendere il significato di semplici frasi e messaggi e saperli collegare alle immagini corrispondenti. Scrivere parole e frasi attinenti alle attività svolte in classe.
Confronta usi e costumi anglosassoni con i propri	Inglese	Individuare e spiegare le differenze tra i propri usi e costumi e quelli dei paesi anglosassoni.
Sostiene semplici dialoghi guidati	Inglese	Comprendere semplici espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati lentamente e chiaramente. Comprendere semplici domande di uso quotidiano e relative alle attività svolte in classe. Rispondere a semplici domande di uso quotidiano e relative alle attività svolte.

Classe III

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Scrivere e leggere semplici testi	Inglese	<p>Identificare e nominare il lessico degli argomenti svolti in classe. Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati da supporti visivi o sonori, cogliendo parole o frasi già acquisite a livello orale.</p> <p>Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.</p>
Confronta usi e costumi anglosassoni con i propri	Inglese	<p>Individuare e spiegare le differenze tra i propri usi e costumi e quelli dei paesi anglosassoni.</p>
Sostiene semplici dialoghi guidati	Inglese	<p>Comprendere vocaboli, istruzioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente, relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia e all'ambiente che lo circonda.</p> <p>Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note.</p> <p>Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.</p>

Classe IV

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Scrivere e leggere semplici testi	Inglese	<p>Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo il significato globale e identificando parole e frasi familiari.</p> <p>Scrivere in forma comprensibile semplici e brevi messaggi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc...</p>
Confronta usi e costumi anglosassoni con i propri	Inglese	<p>Individuare alcuni elementi culturali e cogliere rapporti tra forme linguistiche ed usi della lingua straniera.</p>
Sostiene semplici dialoghi guidati	Inglese	<p>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.</p> <p>Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.</p> <p>Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo</p> <p>Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.</p>

Classe V

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Scrivere e leggere semplici testi	Inglese	<p>Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo il significato globale e identificando parole e frasi familiari.</p> <p>Scrivere in forma comprensibile semplici e brevi messaggi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc...</p>
Confronta usi e costumi anglosassoni con i propri	Inglese	<p>Individuare alcuni elementi culturali e cogliere rapporti tra forme linguistiche ed usi della lingua straniera.</p>
Sostiene semplici dialoghi guidati	Inglese	<p>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.</p> <p>Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.</p> <p>Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo</p> <p>Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.</p>



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola Primaria Paritaria
Via Monviso, 33 – 20154 Milano
Tel 02/3311227 – Fax 02/33106151

CURRICULUM VERTICALE DELLE COMPETENZE

3 - COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA

Classe I

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Risolve problemi semplici e complessi di vita quotidiana	Italiano	Leggere i primi testi cogliendo l'argomento di cui si parla e le informazioni principali.
	Matematica	Contare oggetti o eventi in senso progressivo e regressivo. Leggere e scrivere numeri naturali fino al 40 in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. Confrontare e ordinare numeri naturali fino al 40. Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con i numeri naturali utilizzando gli algoritmi usuali. Riconoscere e denominare le principali forme geometriche. Classificare numeri e figure in base a una proprietà.
	Storia	Riconoscere relazione di successione e di contemporaneità in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.
	Geografia	Iniziare a riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi. Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e

		l'osservazione diretta.
	Musica	Riconoscere e classificare principali suoni e ritmi dell'ambiente circostante
	Arte e Immagine	Riconoscere in un semplice testo iconico-visivo gli elementi essenziali del linguaggio visivo.
	Tecnologia	Comprendere semplici istruzioni su giochi o attività conosciute. Conoscere la procedura per l'accensione del computer, l'avvio di un programma, lo spegnimento del computer. Comprendere le indicazioni per eseguire semplici procedure.
	Ed. Fisica	Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento.
	Educazione civica	Sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.
Si orienta nello spazio e nel tempo	Matematica	Percepire la propria posizione nello spazio. 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.
	Scienze	Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali. Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.
	Storia	Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti. Iniziare a comprendere la funzione e l'uso di strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.
	Geografia	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori topologici. Tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. Iniziare a riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi.
	Arte e Immagine	Guardare e osservare un'immagine, utilizzando le regole più semplici della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.
	Ed. Fisica	Riconoscere traiettorie e successioni temporali delle azioni motorie sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a se. Riconoscere e utilizzare diversi schemi motori.
Osserva e analizza dati e fatti	Italiano	Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi

della realtà, formulando ipotesi, confrontando i risultati e traendo conclusioni		come il titolo e le immagini.
	Matematica	Classificare numeri, figure, oggetti in base a una proprietà. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni. Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi e tavelle.
	Scienze	Individuare attraverso l'interazione diretta la struttura di oggetti semplici, analizzandone qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti. Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali. Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (vento, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni). Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso. Riconoscere in altri organismi bisogni analoghi ai propri.
	Musica	Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
	Arte e Immagine	Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, alcuni elementi legati alla forma, al linguaggio e alla tecnica.
	Ed. Fisica	Rispettare le regole nella competizione sportiva.

Classe II

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Risolve problemi semplici e complessi di vita quotidiana	Italiano	Leggere i testi cogliendo l'argomento di cui si parla e le informazioni principali.
	Matematica	<p>Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, di tre...</p> <p>Leggere e scrivere numeri naturali fino al 999 in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.</p> <p>Eseguire mentalmente semplici addizioni e sottrazioni con i numeri naturali.</p> <p>Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.</p> <p>Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni con una cifra al moltiplicatore e semplici divisioni con gli algoritmi scritti usuali.</p> <p>Riconoscere e denominare le principali forme geometriche.</p> <p>Classificare numeri e figure in base a una o più proprietà utilizzando rappresentazioni opportune.</p>
	Storia	Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.
	Geografia	<p>Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.</p> <p>Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti.</p>
	Musica	<p>Riconoscere e classificare principali suoni e ritmi in base agli ambienti frequentati nella propria quotidianità.</p> <p>Riconoscere i principali strumenti musicali e la loro classificazione.</p>
	Arte e Immagine	Riconoscere in un semplice testo iconico-visivo gli elementi essenziali del linguaggio visivo.
	Tecnologia	Conoscere la procedura per l'accensione del computer, l'avvio di un programma, lo spegnimento del computer.

		Comprendere le indicazioni per eseguire semplici procedure. Comprendere semplici istruzioni su giochi o attività conosciuta
	Ed. Fisica	Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento.
	Educazione civica	Sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.
Si orienta nello spazio e nel tempo	Matematica	Percepire la propria posizione nello spazio. 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.
	Scienze	Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali. Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.
	Storia	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 ...)
	Geografia	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). Tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi.
	Arte e Immagine	Guardare e osservare un'immagine, utilizzando le regole più semplici della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.
	Ed. Fisica	Riconoscere e valutare traiettorie e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a se. Riconoscere e utilizzare diversi schemi motori.
Osserva e analizza dati e fatti della realtà, formulando ipotesi, confrontando i risultati e traendo conclusioni	Italiano	Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.

	Matematica	<p>Confrontare e ordinare numeri naturali fino al 999.</p> <p>Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali.</p> <p>Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.</p> <p>Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà.</p> <p>Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.</p> <p>Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi, tabelle.</p> <p>Misurare grandezze (lunghezze, tempo) utilizzando unità arbitrarie e strumenti convenzionali (orologio).</p>
	Scienze	<p>Individuare attraverso l'interazione diretta la struttura di oggetti semplici, analizzandone qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti scomporli e ricomporli, riconoscendone funzioni e modi d'uso.</p> <p>Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.</p> <p>Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, ecc.</p> <p>Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali</p> <p>Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali.</p> <p>Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (vento, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni).</p> <p>Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento.</p> <p>Riconoscere in altri organismi bisogni analoghi ai propri.</p>
	Storia	<p>Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato.</p> <p>Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.</p>
	Musica	Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
	Arte e Immagine	Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, alcuni elementi legati alla forma, al linguaggio e alla tecnica.

	Ed. Fisica	Rispettare le regole nella competizione sportiva.
--	------------	---

Classe III

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Risolve problemi semplici e complessi di vita quotidiana	Italiano	<p>Usare, nella lettura del testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura; cogliere indizi utili.</p> <p>Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini.</p> <p>Leggere e confrontare informazioni.</p> <p>Ricercare informazioni in testi.</p> <p>Seguire istruzioni scritte per realizzare un procedimento.</p> <p>Utilizzare in modo appropriato il lessico.</p> <p>Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola.</p>
	Matematica	<p>Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, di tre...</p> <p>Leggere e scrivere numeri naturali fino al fino alle unità di migliaia in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.</p> <p>Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</p> <p>Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.</p> <p>Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.</p> <p>Riconoscere e denominare le principali forme geometriche.</p> <p>Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.</p> <p>Leggere, scrivere e confrontare numeri decimali, rappresentandoli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento</p>

		alle monete o ai risultati di semplici misure.
	Scienze	Individuare strumenti e unità di misura appropriate alle situazioni problematiche in esame.
	Storia	Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.
	Geografia	Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.
	Musica	Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interni di semplici brani.
	Arte e Immagine	Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.
	Tecnologia	Conoscere la procedura per l'accensione del computer, l'avvio di un programma, lo spegnimento del computer. Comprendere le indicazioni per eseguire semplici procedure.
	Ed. Fisica	Elaborare ed eseguire sequenze di movimento sempre più complesse.
	Educazione civica	Sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.
Si orienta nello spazio e nel tempo	Matematica	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.
	Scienze	Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi terricci.

	Storia	<p>Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p> <p>Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...)</p>
	Geografia	<p>Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). Tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.</p> <p>Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.</p>
	Arte e Immagine	<p>Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p>
	Ed. Fisica	<p>Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione agli oggetti.</p>
Osserva e analizza dati e fatti della realtà, formulando ipotesi, confrontando i risultati e traendo conclusioni	Italiano	<p>Leggere e confrontare informazioni. Ricercare informazioni in testi. Seguire istruzioni scritte per realizzare un procedimento. Utilizzare in modo appropriato il lessico. Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola. Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato delle parole.</p>
	Matematica	<p>Confrontare e ordinare numeri naturali. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. Leggere, scrivere e confrontare numeri decimali, rappresentandoli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni.</p>

		<p>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.</p> <p>Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi, tabelle. Misurare grandezze (lunghezze, tempo, etc,) utilizzando sia unità arbitrarie, sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.)</p>
	Scienze	<p>Individuare attraverso l'interazione diretta la struttura di oggetti semplici, analizzandone qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti scomporli e ricomporli, riconoscendone funzioni e modi d'uso. Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.</p> <p>Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e utilizzare la matematica acquisita per trattare i dati.</p> <p>Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, ecc.</p> <p>Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali.</p> <p>Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi vegetali e animali.</p> <p>Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali.</p> <p>Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (vento, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni).</p> <p>Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento.</p> <p>Riconoscere in altri organismi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.</p>
	Storia	<p>Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza.</p> <p>Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.</p>

		Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra i quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.
	Musica	Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
	Arte e Immagine	Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.
	Tecnologia	Riconoscere e documentare le funzioni principali di un'applicazione informatica. Conoscere e identificare i principali strumenti informatici e multimediali (tablet, smartphone, proiettore, lettore DVD, TV.).
	Ed. Fisica	Saper esprimere, nei giochi proposti, le proprie idee su come raggiungere l'obiettivo.

Classe IV

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Risolve problemi semplici e complessi di vita quotidiana	Italiano	<p>Usare, nella lettura del testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura; cogliere indizi utili.</p> <p>Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini.</p> <p>Leggere e confrontare informazioni.</p> <p>Ricercare informazioni in testi.</p> <p>Seguire istruzioni scritte per realizzare un procedimento.</p> <p>Utilizzare in modo appropriato il lessico.</p> <p>Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola.</p> <p>Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato delle parole.</p>
	Matematica	<p>Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali fino alle centinaia di migliaia.</p> <p>Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale o scritto.</p> <p>Eseguire la divisione a due cifre con resto fra numeri naturali, individuare multipli e divisori di un numero.</p> <p>Stimare il risultato di un'operazione.</p> <p>Operare con le frazioni: dall'intero alla parte.</p> <p>Utilizzare numeri decimali e frazioni per descrivere situazioni quotidiane.</p> <p>Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta.</p> <p>Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.</p> <p>Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso</p>

		più comune, anche nel contesto del sistema monetario.
	Scienze	Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura, imparando a servirsi di unità convenzionali.
	Storia	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. Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.
	Geografia	Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul pianisfero 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.
	Musica	Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interni di brani di vario genere e provenienza. Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali
	Arte e Immagine	Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.
	Tecnologia	Conoscere la procedura per l'accensione del computer, l'avvio di un programma, lo spegnimento del computer, la gestione di file e cartelle. Comprendere le indicazioni per eseguire semplici procedure.
	Ed. Fisica	Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento.
	Religione	Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana. Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di santi e in Maria, la madre di Gesù. Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.
	Educazione civica	Sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.
Si orienta nello spazio e nel tempo	Matematica	Descrivere, denominare e classificare figure geometriche piane (triangoli e quadrilateri) identificando elementi significativi e simmetrie. Costruire e utilizzare modelli materiali nel piano come supporto a una

		<p>prima capacità di visualizzazione.</p> <p>Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.</p> <p>Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.</p> <p>Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.</p> <p>Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).</p> <p>Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.</p> <p>Determinare l'area dei triangoli e dei parallelogrammi per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.</p> <p>Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.</p> <p>Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).</p>
	Scienze	<p>Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino, individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.</p> <p>Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.</p> <p>Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</p>
	Storia	<p>Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.</p> <p>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.</p>
	Geografia	<p>Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole.</p> <p>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 ...)</p>

	Arte e Immagine	Guardare e osservare con consapevolezza un’immagine e gli oggetti presenti nell’ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l’orientamento nello spazio.
	Ed. Fisica	Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro in forma successiva e poi in forma simultanea.
Osserva e analizza dati e fatti della realtà, formulando ipotesi, confrontando i risultati e traendo conclusioni	Italiano	Leggere e confrontare informazioni. Ricercare informazioni in testi. Seguire istruzioni scritte per realizzare un procedimento. Utilizzare in modo appropriato il lessico. Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l’accezione specifica di una parola. Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l’uso e il significato delle parole.
	Matematica	Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. Usare le nozioni di frequenza, di moda, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. In situazioni concrete, di una coppia di eventi, intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile. Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.
	Scienze	Individuare, nell’osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, forza, movimento, ecc. Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni. Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura, 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 sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc.).

		<p>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.).</p> <p>Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino, individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.</p> <p>Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio.</p> <p>Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.</p> <p>Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale.</p> <p>Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</p>
	Storia	<p>Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.</p> <p>Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.</p> <p>Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.</p> <p>Ricavare e produrre informazioni da grafici, tavole, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.</p>
	Geografia	<p>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 socio-demografici ed economici.</p> <p>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.</p> <p>Individuare problemi relativi alla tutela e alla valorizzazione del</p>

		patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.
	Musica	Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
	Arte e Immagine	Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.
	Tecnologia	Riconoscere e documentare le funzioni principali di un'applicazione informatica. Realizzare semplici ricerche sul web a fini didattici e ludici. Conoscere le potenzialità e i limiti della rete e saperle comunicare. Utilizzare consapevolmente le diverse tipologie di siti web Conoscere e identificare i principali strumenti informatici e multimediali (tablet, smartphone, proiettore, lettore DVD, TV.) e comprendere per quali usi sia preferibile destinarli.
	Ed. Fisica	Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco -sport.

Classe V

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Risolve problemi semplici e complessi di vita quotidiana	Italiano	<p>Usare, nella lettura del testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura; cogliere indizi utili.</p> <p>Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini.</p> <p>Leggere e confrontare informazioni.</p> <p>Ricercare informazioni in testi.</p> <p>Seguire istruzioni scritte per realizzare un procedimento.</p> <p>Utilizzare in modo appropriato il lessico.</p> <p>Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola.</p> <p>Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato delle parole.</p>
	Matematica	<p>Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali.</p> <p>Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.</p> <p>Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali, individuare multipli e divisori di un numero.</p> <p>Stimare il risultato di un'operazione.</p> <p>Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti.</p> <p>Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.</p> <p>Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.</p>

		<p>Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta.</p> <p>Conoscere sistemi di notazione di numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.</p> <p>Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.</p> <p>Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.</p>
	Scienze	<p>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.</p>
	Storia	<p>Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.</p> <p>Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.</p> <p>Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.</p>
	Geografia	<p>Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul pianisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.</p> <p>Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.</p>
	Musica	<p>Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.</p> <p>Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.</p>
	Arte e Immagine	<p>Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.</p>
	Tecnologia	<p>Conoscere la procedura per l'accensione del computer. l'avvio di un programma, lo spegnimento del computer, la gestione di file e cartelle.</p> <p>Comprendere le indicazioni per eseguire semplici procedure.</p>
	Ed. Fisica	<p>Elaborare ed eseguire sequenze di movimento sempre più complesse.</p>
	Religione	<p>Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana.</p> <p>Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di santi e in Maria, la madre di Gesù.</p>

		Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.
Si orienta nello spazio e nel tempo	Matematica	<p>Descrivere, denominare e classificare figure geometriche piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio) e solide (cubo, parallelepipedo rettangolo, piramide, cilindro, cono) identificando elementi significativi e simmetrie.</p> <p>Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria).</p> <p>Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.</p> <p>Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.</p> <p>Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.</p> <p>Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.</p> <p>Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.</p> <p>Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).</p> <p>Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.</p> <p>Determinare l'area delle principali figure piane per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.</p> <p>Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).</p> <p>Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.</p>
	Scienze	<p>Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino, individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.</p> <p>Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi del corpo.</p> <p>Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni</p>

		ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all’azione modificatrice dell’uomo.
	Storia	<p>Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.</p> <p>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.</p>
	Geografia	<p>Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole.</p> <p>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 …).</p> <p>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.</p>
	Arte e Immagine	Guardare e osservare con consapevolezza un’immagine e gli oggetti presenti nell’ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l’orientamento nello spazio.
	Ed. Fisica	Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro in forma successiva e poi in forma simultanea.
Osserva e analizza dati e fatti della realtà, formulando ipotesi, confrontando i risultati e traendo conclusioni	Italiano	<p>Leggere e confrontare informazioni.</p> <p>Ricercare informazioni in testi.</p> <p>Seguire istruzioni scritte per realizzare un procedimento.</p> <p>Utilizzare in modo appropriato il lessico.</p> <p>Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l’accezione specifica di una parola.</p> <p>Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l’uso e il significato delle parole.</p>
	Matematica	<p>Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.</p> <p>Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata</p>

		<p>alla tipologia dei dati a disposizione.</p> <p>Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.</p> <p>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.</p> <p>Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.</p>
	Scienze	<p>Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc.</p> <p>Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia.</p> <p>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.</p> <p>Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino, individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.</p> <p>Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi del corpo.</p> <p>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.</p> <p>Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità.</p> <p>Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni</p>

		ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.
	Storia	<p>Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.</p> <p>Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.</p> <p>Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.</p> <p>Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.</p>
	Geografia	<p>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 socio-demografici ed economici.</p> <p>Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.</p>
	Musica	Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
	Arte e Immagine	Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.
	Tecnologia	<p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di un'applicazione informatica.</p> <p>Realizzare semplici ricerche sul web a fini didattici e ludici.</p> <p>Conoscere le potenzialità e i limiti della rete e saperlo comunicare.</p> <p>Utilizzare consapevolmente le diverse tipologie di siti web.</p> <p>Conoscere e identificare i principali strumenti informatici e multimediali (tablet, smartphone, proiettore, lettore DVD, TV.) e comprendere per quali usi sia preferibile destinarli.</p>
	Ed. Fisica	Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi e successioni temporali delle azioni motorie.
	Religione	Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e metterli a confronto con quelli delle altre

		confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico. Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso.
	Educazione civica	Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo.



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola Primaria Paritaria
Via Monviso, 33 – 20154 Milano
Tel 02/3311227 – Fax 02/33106151

CURRICULUM VERTICALE DELLE COMPETENZE

4 - COMPETENZE DIGITALI

Classe I

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Conosce e utilizza i diversi strumenti digitali a scopo didattico	Italiano	Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. Riconoscere le lettere e i segni di interpunkzione sulla tastiera.
	Matematica	Riconoscere i numeri e i segni delle operazioni sulla tastiera. Eseguire semplici addizioni e sottrazioni utilizzando software didattici. Disegnare figure geometriche utilizzando il PC.
	Musica	Riconoscere gli usi, le funzioni e in contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione e computer).
	Arte e Immagine	Sperimentare alcuni semplici strumenti e tecniche per realizzare prodotti multimediali.
	Tecnologia	Conoscere e identificare i principali strumenti informatici e multimediali (tablet, smartphone, proiettore, lettore DVD, TV.) Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, identificare, denominare e conoscere le funzioni fondamentali di base del PC e utilizzare i principali componenti, in particolare mouse e tastiera.
	Educazione civica	Distinguere i diversi device e utilizzarli correttamente.

Usa le tecnologie della comunicazione per ricavare e analizzare dati ed informazioni, distinguendo quelle attendibili da quelle che necessitano di verifica	Musica	Discriminare semplici suoni e ritmi anche provenienti dalle nuove tecnologie.
	Tecnologia	Conoscere e identificare i principali strumenti informatici e multimediali Utilizzare la rete per semplici esercitazioni didattiche su siti dedicati all'apprendimento.
	Ed. Fisica	Ricercare i giochi praticati nei vari continenti.
	Educazione civica	Comprendere il concetto di dato.

Classe II

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Conosce e utilizza i diversi strumenti digitali a scopo didattico	Italiano	<p>Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.</p> <p>Scrivere sotto dettatura o copiando semplici frasi utilizzando programmi di videoscrittura.</p>
	Matematica	<p>Utilizzare software didattici per la memorizzazione delle tabelline.</p> <p>Eseguire addizioni e sottrazioni utilizzando software didattici.</p> <p>Disegnare figure geometriche utilizzando il PC.</p>
	Musica	Riconoscere gli usi, le funzioni e in contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione e computer).
	Arte e Immagine	Sperimentare alcuni semplici strumenti e tecniche per realizzare prodotti multimediali.
	Tecnologia	<p>Conoscere e identificare i principali strumenti informatici e multimediali (tablet, smartphone, proiettore, lettore DVD, TV).</p> <p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, identificare, denominare e conoscere le funzioni fondamentali di base del PC e utilizzare i principali componenti, in particolare mouse e tastiera.</p>
	Educazione civica	Distinguere i diversi device e utilizzarli correttamente.
Usa le tecnologie della comunicazione per ricavare e analizzare dati ed informazioni, distinguendo quelle attendibili da quelle che necessitano di verifica	Musica	Discriminare semplici suoni e ritmi anche provenienti dalle nuove tecnologie
	Tecnologia	<p>Conoscere e identificare i principali strumenti informatici e multimediali</p> <p>Utilizzare la rete per esercitazioni didattiche su siti dedicati all'apprendimento.</p>
	Ed. Fisica	Ricercare e conoscere giochi dei diversi continenti e provare a realizzarli.
	Educazione civica	Comprendere il concetto di dato.

Classe III

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Conosce e utilizza i diversi strumenti digitali a scopo didattico	Italiano	<p>Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.</p> <p>Scrivere sotto dettatura o copiare semplici testi curando l'ortografia e la formattazione.</p>
	Matematica	Disegnare figure geometriche utilizzando il PC.
	Storia	Elaborare in testi inerenti gli argomenti studiati utilizzando anche risorse digitali.
	Geografia	Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante risorse digitali.
	Musica	Riconoscere gli usi, le funzioni e in contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione e computer)
	Arte e Immagine	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
	Tecnologia	<p>Conoscere e identificare i principali strumenti informatici e multimediali (tablet, smartphone, proiettore, lettore DVD, TV.)</p> <p>Nominare le principali parti del PC e delle sue periferiche.</p> <p>Comprendere le funzioni delle diverse parti del PC e delle sue periferiche.</p> <p>Conoscere la procedura per l'accensione del computer, l'avvio di un programma, lo spegnimento del computer.</p> <p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, identificare, denominare e conoscere le funzioni fondamentali di base del PC e utilizzare i principali componenti, in particolare mouse e tastiera.</p> <p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione e farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p>
	Educazione civica	È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente.
Usa le tecnologie della comunicazione per ricavare e analizzare dati ed informazioni,	Scienze	Trovare, utilizzando internet, informazioni e spiegazioni su problemi che interessano.

distinguendo quelle attendibili da quelle che necessitano di verifica		
	Musica	Discriminare semplici sequenze musicali anche provenienti dalle nuove tecnologie
	Tecnologia	Utilizzare la rete per esercitazioni didattiche su siti dedicati all'apprendimento.
	Ed. Fisica	Ricercare i giochi dei diversi continenti e metterli in relazione con i giochi della tradizione popolare.
	Educazione civica	Comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate.

Classe IV

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Conosce e utilizza i diversi strumenti digitali a scopo didattico	Italiano	Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.
	Matematica	Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando software adeguati. Riconoscere figure rotate, traslate e riflesse utilizzando il pc. Riprodurre in scala una figura assegnata utilizzando il pc.
	Storia	Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati utilizzando anche risorse digitali.
	Geografia	Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso elaborazioni digitali.
	Musica	Riconoscere gli usi, le funzioni e in contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione e computer).
	Arte e Immagine	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
	Tecnologia	Conoscere e identificare i principali strumenti informatici e multimediali (tablet, smartphone, proiettore, lettore DVD, TV.) e comprendere per quali usi sia preferibile destinarli. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione e farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
	Educazione civica	Distinguere i diversi device e utilizzarli correttamente e di rispettare i comportamenti della rete.
Usa le tecnologie della comunicazione per ricavare e analizzare dati ed informazioni,	Matematica	Rappresentare relazioni e dati con PC o Tablet e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.

distinguendo quelle attendibili da quelle che necessitano di verifica		
	Scienze	Trovare, utilizzando internet, informazioni e spiegazioni su problemi che interessano.
	Storia	Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, da strumenti digitali.
	Geografia	Analizzare i principali caratteri del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.
	Musica	Discriminare sequenze musicali complesse anche provenienti dalle nuove tecnologie Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
	Arte e Immagine	Individuare nel linguaggio filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.
	Tecnologia	Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. Reperire semplici informazioni a scopo didattico e ludico utilizzando la rete. Utilizzare la rete per esercitazioni didattiche su siti dedicati all'apprendimento.
	Ed. Fisica	Ricercare gli sport praticati nei diversi continenti e trovare le similitudini con i nostri giochi sportivi.
	Educazione civica	Comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

Classe V

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Conosce e utilizza i diversi strumenti digitali a scopo didattico	Italiano	Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.
	Matematica	Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando software adeguati. Riconoscere figure rotate, traslate e riflesse utilizzando il pc. Riprodurre in scala una figura assegnata utilizzando il pc.
	Storia	Elaborare argomenti studiati utilizzando anche risorse digitali.
	Geografia	Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso elaborazioni digitali.
	Musica	Riconoscere gli usi, le funzioni e in contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione e computer).
	Arte e Immagine	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
	Tecnologia	Conoscere e identificare i principali strumenti informatici e multimediali (tablet, smartphone, proiettore, lettore DVD, TV.) e comprendere per quali usi sia preferibile destinarli. Nominare le principali parti del PC e delle sue periferiche. Comprendere e utilizza in autonomia le funzioni delle diverse parti del PC e delle sue periferiche. Conoscere la procedura per l'accensione del computer, l'avvio di un programma, lo spegnimento del computer, la gestione di file e cartelle. Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, identificare, denominare e conoscere le funzioni fondamentali di base del PC e utilizzare i principali componenti. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione e farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

	Educazione civica	Distinguere i diversi device e utilizzarli correttamente e di rispettare i comportamenti della rete.
Usa le tecnologie della comunicazione per ricavare e analizzare dati ed informazioni, distinguendo quelle attendibili da quelle che necessitano di verifica	Matematica	Rappresentare relazioni e dati utilizzando PC e Tablet e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
	Scienze	Trovare, utilizzando internet, informazioni e spiegazioni su problemi che interessano.
	Storia	Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, da strumenti digitali.
	Geografia	Analizzare i principali caratteri del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.
	Musica	Discriminare sequenze musicali complesse anche provenienti dalle nuove tecnologie Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
	Arte e Immagine	Individuare nel linguaggio filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.
	Tecnologia	Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. Reperire semplici informazioni a scopo didattico e ludico utilizzando la rete. Utilizzare la rete per esercitazioni didattiche su siti dedicati all'apprendimento.
	Ed. Fisica	Ricercare e spiegare gli sport praticati nei diversi continenti e trovare le differenze con i nostri giochi sportivi.
	Educazione civica	Comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola Primaria Paritaria
Via Monviso, 33 – 20154 Milano
Tel 02/3311227 – Fax 02/33106151

CURRICULUM VERTICALE DELLE COMPETENZE

5 – IMPARARE AD IMPARARE

Classe I

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo	Tutte	Essere capaci di reagire davanti alle difficoltà. Chiedere aiuto all'insegnante. Iniziare a comprendere l'importanza dello studio. Mantenere l'attenzione. Lavorare in autonomia.
Gestisce in modo efficace il tempo	Tutte	Rispettare i tempi di consegna di un elaborato.
È consapevole del proprio processo di apprendimento	Tutte	Sapere compilare in maniera realistica una scheda di autovalutazione preimpostata.
È in grado di ricercare nuove informazioni	Tutte	Comprendere brevi frasi. Ascoltare e partecipare con chiarimenti alle discussioni. Classificare le informazioni acquisite.
Usa le proprie conoscenze ed abilità in diversi contesti	Tutte	Comprendere i diversi passaggi per la soluzione di un problema.

Classe II

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo	Tutte	Essere capaci di reagire davanti alle difficoltà. Chiedere aiuto all'insegnante e ai compagni. Iniziare a comprendere l'importanza dello studio al fine di saper gestire, applicare e sfruttare le proprie competenze Mantenere l'attenzione. Lavorare in autonomia.
Gestisce in modo efficace il tempo	Tutte	Rispettare i tempi di consegna di un elaborato.
È consapevole del proprio processo di apprendimento	Tutte	Sapere compilare una scheda di autovalutazione.
È in grado di ricercare nuove informazioni	Tutte	Comprendere brevi testi. Conoscere diversi strumenti informativi. Ascoltare e partecipare con chiarimenti alle discussioni. Classificare le informazioni acquisite.
Usa le proprie conoscenze ed abilità in diversi contesti	Tutte	Comprendere i diversi passaggi per la soluzione di un problema. Individuare i diversi ambiti di utilizzo delle diverse competenze.

Classe III

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo	Tutte	<p>Essere capaci di reagire davanti alle difficoltà.</p> <p>Provare ad attivare diverse strategie, al limite chiedere aiuto all'insegnante e ai compagni</p> <p>Comprendere l'importanza dello studio e intuire la bellezza di saper gestire, applicare e sfruttare le proprie competenze.</p> <p>Mantenere l'attenzione.</p> <p>Lavorare in autonomia.</p>
Gestisce in modo efficace il tempo	Tutte	Rispettare i tempi di consegna di un elaborato.
È consapevole del proprio processo di apprendimento	Tutte	<p>Saper autovalutarsi.</p> <p>Essere consapevole delle proprie capacità e delle proprie difficoltà.</p>
È in grado di ricercare nuove informazioni	Tutte	<p>Comprendere testi di vario tipo.</p> <p>Conoscere e usare diversi strumenti informativi con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Ascoltare e partecipare con chiarimenti alle discussioni.</p> <p>Classificare e memorizzare le informazioni acquisite.</p> <p>Riflettere sugli errori, per acquisire nuove conoscenze dagli insuccessi.</p> <p>Conoscere e sperimentare diversi metodi di studio.</p>
Usa le proprie conoscenze ed abilità in diversi contesti	Tutte	<p>Comprendere i diversi passaggi per la soluzione di un problema.</p> <p>Individuare i diversi ambiti di utilizzo delle proprie competenze.</p>

Classe IV

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo	Tutte	<p>Essere capaci di reagire davanti alle difficoltà</p> <p>Provare ad attivare diverse strategie, al limite chiedere aiuto ai compagni e all'insegnante</p> <p>Aver compreso l'importanza dello studio e sperimentare la bellezza di saper gestire, applicare e sfruttare le proprie competenze</p> <p>Mantenere l'attenzione</p> <p>Lavorare in autonomia.</p>
Gestisce in modo efficace il tempo	Tutte	Rispettare i tempi di consegna di un elaborato.
È consapevole del proprio processo di apprendimento	Tutte	<p>Saper autovalutarsi.</p> <p>Essere consapevole delle proprie capacità e delle proprie difficoltà.</p> <p>Usare strategie alternative per ridurre le proprie difficoltà.</p>
È in grado di ricercare nuove informazioni	Tutte	<p>Comprendere testi di vario tipo.</p> <p>Conoscere e usare diversi strumenti informativi con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Ascoltare e partecipare con chiarimenti alle discussioni.</p> <p>Classificare e memorizzare le informazioni acquisite.</p> <p>Riflettere sugli errori, per acquisire nuove conoscenze dagli insuccessi.</p> <p>Conoscere e sperimentare diversi metodi di studio.</p>
Usa le proprie conoscenze ed abilità in diversi contesti	Tutte	<p>Comprendere i diversi passaggi per la soluzione di un problema.</p> <p>Individuare i diversi ambiti di utilizzo delle proprie competenze.</p>

Classe V

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo	Tutte	<p>Essere capaci di reagire davanti alle difficoltà.</p> <p>Provare ad attivare diverse strategie, al limite chiedere aiuto ai compagni e all'insegnante</p> <p>Comprendere l'importanza dello studio e sperimentare la bellezza di saper gestire, applicare e sfruttare le proprie competenze</p> <p>Mantenere l'attenzione.</p> <p>Lavorare in autonomia.</p>
Gestisce in modo efficace il tempo	Tutte	Rispettare i tempi di consegna di un elaborato.
È consapevole del proprio processo di apprendimento	Tutte	<p>Saper autovalutarsi.</p> <p>Essere consapevole delle proprie capacità e delle proprie difficoltà.</p> <p>Usare strategie alternative per ridurre le proprie difficoltà.</p>
È in grado di ricercare nuove informazioni	Tutte	<p>Comprendere testi di vario tipo.</p> <p>Conoscere e usare diversi strumenti informativi anche in autonomia.</p> <p>Ascoltare e partecipare con chiarimenti alle discussioni.</p> <p>Classificare e memorizzare le informazioni acquisite.</p> <p>Riflettere sugli errori, per acquisire nuove conoscenze dagli insuccessi.</p> <p>Conoscere e sperimentare diversi metodi di studio.</p>
Usa le proprie conoscenze ed abilità in diversi contesti	Tutte	<p>Comprendere i diversi passaggi per la soluzione di un problema.</p> <p>Individuare i diversi ambiti di utilizzo delle proprie competenze.</p>



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola Primaria Paritaria
Via Monviso, 33 – 20154 Milano
Tel 02/3311227 – Fax 02/33106151

CURRICULUM VERTICALE DELLE COMPETENZE

6 – COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Classe I

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e degli ambienti	Tutte	Avere cura della propria persona. Rispettare adulti e compagni. Curare i diversi materiali scolastici. Curare i propri spazi.
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri	Tutte	Conoscere i concetti di diritto/dovere. Conoscere la funzione delle regole nei diversi ambienti di vita quotidiana. Rispettare le regole della vita scolastica Conoscere e rispettare le regole della strada.
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	Tutte	Portare a termine i compiti assegnati. Saper collaborare con i compagni per raggiungere uno scopo comune.

Classe II

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e degli ambienti	Tutte	Avere cura della propria persona. Riconoscere le esigenze del proprio corpo. Rispettare adulti e compagni. Curare i diversi materiali scolastici. Avere cura degli spazi comuni.
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri	Tutte	Conoscere la funzione della regola nei diversi ambienti di vita quotidiana. Rispettare le regole della vita scolastica. Saper collaborare con adulti e compagni. Conoscere e rispettare le regole della strada.
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	Tutte	Portare a termine i compiti assegnati. Saper collaborare con i compagni per raggiungere uno scopo comune.

Classe III

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e degli ambienti	Tutte	Avere cura della propria persona. Attivare comportamenti corretti per la salvaguardia della propria salute. Promuovere il rispetto verso gli altri. Rispettare l'ambiente e la natura.
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri	Tutte	Conoscere e rispettare le regole dei vari ambienti in cui si vive. Conosce i principali articoli della Dichiarazione dei diritti dei fanciulli. Mettere in atto forme di collaborazione e solidarietà. Conoscere e rispettare il codice stradale.
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	Tutte	Portare a termine i compiti assegnati. Saper collaborare con i compagni per raggiungere uno scopo comune.

Classe IV

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e degli ambienti	Tutte.	Avere cura della propria persona. Attivare comportamenti corretti per la salvaguardia della propria salute. Promuovere il rispetto verso gli altri. Rispettare l'ambiente e la natura. Comprendere la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema.
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri	Tutte	Conoscere e comprendere la funzione della regola, della norma e della legge. Conoscere gli articoli principali della Dichiarazione dei diritti del fanciullo. Accettare e accogliere come una risorsa la diversità in un clima di collaborazione attiva.
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	Tutte	Portare a termine i compiti assegnati. Saper collaborare con i compagni per raggiungere uno scopo comune.

Classe V

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e degli ambienti	Tutte	<p>Avere cura della propria persona.</p> <p>Attivare comportamenti corretti per la salvaguardia della propria salute.</p> <p>Essere consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto delle diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.</p> <p>Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura.</p> <p>Comprendere la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.</p>
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri	Tutte	<p>Acquisire il concetto di cittadinanza in rapporto alla Nazione, all'Europa e al mondo.</p> <p>Conoscere l'ordinamento dello Stato.</p> <p>Conoscere i principali fondamentali della Costituzione.</p> <p>Conoscere i simboli dell'identità nazionale, Europea, locale e territoriale.</p> <p>Conoscere alcuni articoli della Dichiarazione Universale dei diritti dell'uomo.</p>
Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	Tutte	<p>Portare a termine i compiti assegnati.</p> <p>Saper collaborare con i compagni per raggiungere uno scopo comune.</p>



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola Primaria Paritaria
Via Monviso, 33 – 20154 Milano
Tel 02/3311227 – Fax 02/33106151

CURRICULUM VERTICALE DELLE COMPETENZE

7 – SPIRITO DI INIZIATIVA

Classe I

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Dimostra originalità e spirito di iniziativa	Tutte	
È in grado di realizzare semplici progetti	Tutte	Progettare attività individuali e di gruppo. Individuare semplici percorsi per raggiungere l’obiettivo prefissato. Integrare gli apprendimenti scolastici con altri saperi acquisiti con le esperienze del proprio vissuto. Avere a cuore la buona riuscita del progetto.
Si assume le proprie responsabilità	Tutte	Saper assumere piccoli incarichi all’interno del gruppo e portarli a termine.
Chiede aiuto quando è in difficoltà e fornisce aiuto a chi lo chiede	Tutte	Comprendere quando ci si trova in una situazione di difficoltà. Riconoscere quando un compagno si trova in difficoltà e offrirgli il proprio aiuto.

Classe II

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Dimostra originalità e spirito di iniziativa	Tutte	
È in grado di realizzare semplici progetti	Tutte	Progettare attività individuali e di gruppo. Individuare semplici percorsi per raggiungere l'obiettivo prefissato. Integrare gli apprendimenti scolastici con altri saperi acquisiti con le esperienze del proprio vissuto.
Si assume le proprie responsabilità	Tutte	Saper assumere piccoli incarichi all'interno del gruppo e portarli a termine.
Chiede aiuto quando è in difficoltà e fornisce aiuto a chi lo chiede	Tutte	Comprendere quando ci si trova in una situazione di difficoltà e chiedere aiuto. Riconoscere quando un compagno si trova in difficoltà e prestargli il proprio aiuto.

Classe III

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Dimostra originalità e spirito di iniziativa	Tutte	Intervenire in progetto con idee originali diverse da quelle già proposte.
È in grado di realizzare semplici progetti	Tutte	Progettare attività individuali e di gruppo. Individuare semplici percorsi per raggiungere l'obiettivo prefissato. Integrare gli apprendimenti scolastici con altri saperi acquisiti con le esperienze del proprio vissuto. Individuare i passaggi intermedi necessari per realizzare il progetto. Riconoscere i ruoli necessari alla realizzazione del progetto.
Si assume le proprie responsabilità	Tutte	Saper assumere piccoli incarichi all'interno del gruppo e portarli a termine. Saper risolvere semplici situazioni problematiche.
Chiede aiuto quando è in difficoltà e fornisce aiuto a chi lo chiede	Tutte	Riconoscere quando ci si trova in difficoltà e chiedere aiuto. Riconoscere quando un compagno si trova in difficoltà e prestargli il proprio aiuto.

Classe IV

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Dimostra originalità e spirito di iniziativa	Tutte	<p>Intervenire nel progetto con idee originali diverse da quelle già proposte.</p> <p>Individuare i passaggi intermedi necessari per realizzare il progetto.</p> <p>Collegare gli apprendimenti delle diverse discipline in favore degli obiettivi del progetto.</p> <p>Argomentare e giustificare di fronte agli altri le proprie posizioni e idee.</p>
È in grado di realizzare semplici progetti	Tutte	<p>Progettare attività individuali e di gruppo.</p> <p>Individuare semplici percorsi per raggiungere l'obiettivo prefissato.</p> <p>Integrare gli apprendimenti scolastici con altri saperi acquisiti con le esperienze del proprio vissuto.</p> <p>Individuare i passaggi intermedi necessari per realizzare il progetto.</p> <p>Individuare i materiali necessari per la realizzazione di un progetto</p> <p>Riconoscere i ruoli necessari alla realizzazione del progetto.</p>
Si assume le proprie responsabilità	Tutte	<p>Saper assumere incarichi all'interno del gruppo e portarli a termine.</p> <p>Saper risolvere semplici situazioni problematiche.</p>
Chiede aiuto quando è in difficoltà e fornisce aiuto a chi lo chiede	Tutte	<p>Comprendere quando ci si trova in una situazione di difficoltà.</p> <p>Formulare adeguatamente la richiesta di aiuto.</p> <p>Riconoscere quando un compagno si trova in difficoltà e prestargli il proprio aiuto.</p>

Classe V

DIMENSIONI	DISCIPLINA COINVOLTA	OBIETTIVI
Dimostra originalità e spirito di iniziativa	Tutte	Intervenire nel progetto con idee originali diverse da quelle già proposte.
È in grado di realizzare semplici progetti	Tutte	<p>Progettare attività individuali e di gruppo.</p> <p>Individuare semplici percorsi per raggiungere l'obiettivo prefissato.</p> <p>Integrare gli apprendimenti scolastici con altri saperi acquisiti con le esperienze del proprio vissuto.</p> <p>Individuare i passaggi intermedi necessari per realizzare il progetto.</p> <p>Collegare gli apprendimenti delle diverse discipline in favore degli obiettivi del progetto.</p> <p>Argomentare e giustificare di fronte agli altri le proprie posizioni e idee.</p> <p>Leggere, analizzare e interpretare le informazioni con senso critico.</p> <p>Acquisire consapevolezza e autonomia nel reperimento delle fonti.</p> <p>Rielaborare in modo personale le informazioni.</p> <p>Sollevare domande, mettere in discussione le conoscenze già elaborate, trovare appropriate piste di indagine per cercare soluzioni originali.</p> <p>Riconoscere i ruoli necessari alla realizzazione del progetto.</p> <p>Recuperare e condividere il materiale in modo autonomo.</p>
Si assume le proprie responsabilità	Tutte	<p>Saper assumere incarichi all'interno del gruppo e portarli a termine.</p> <p>Saper risolvere semplici situazioni problematiche.</p>
Chiede aiuto quando è in difficoltà e fornisce aiuto a chi lo chiede	Tutte	<p>Comprendere quando ci si trova in una situazione di difficoltà.</p> <p>Formulare adeguatamente la richiesta di aiuto.</p> <p>Riconoscere quando un compagno si trova in difficoltà e prestargli il proprio aiuto.</p>



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola Primaria Paritaria
Via Monviso, 33 – 20154 Milano
Tel 02/3311227

Classe 1^a

ITALIANO	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Ascoltare e comprendere testi di tipo diverso e individuarne il senso globale e gli scopi comunicativi.</i>	Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. Ascoltare testi di diverso genere mostrando di saperne cogliere il senso globale. Comprendere semplici istruzioni.
<i>Partecipare a scambi comunicativi rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti in contesti diversi.</i>	Prendere la parola negli scambi comunicativi. Sapersi inserire in una discussione rispettando il proprio turno. Raccontare semplici storie personali e non rispettando l'ordine cronologico. Ricostruire verbalmente le fasi di una semplice esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. Rispondere a semplici domande sul contenuto di un testo ascoltato. Esporre in maniera adeguata il contenuto di un testo ascoltato. Dare semplici istruzioni. Esprimere sentimenti ed emozioni personali. Utilizzare un lessico adeguato alle varie situazioni. Recitare conte, filastrocche e poesie.
<i>Leggere, comprendere e interpretare testi scritti di vario genere.</i>	Riconoscere vocali e consonanti dal punto di vista fonologico. Leggere sillabe, parole e frasi. Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità silenziosa sia in quella ad alta voce. Leggere testi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali. Comprendere testi di tipo diverso. Ampliare il lessico.
<i>Scrivere e rielaborare testi differenti in una forma corretta.</i>	Acquisire le capacità manuali e potenziare quelle visuo-percettive necessarie per l'apprendimento della scrittura. Scrivere lettere, sillabe, parole e frasi. Utilizzare una bella grafia. Scrivere in modo ortograficamente corretto.

<i>Apprendere i primi elementi di morfologia e di sintassi.</i>	Riconoscere gli articoli, i nomi e le azioni all'interno di una frase. Distinguere le frasi dalle non frasi.
---	---

INGLESE	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Ascoltare e comprendere messaggi orali relativi ad ambiti familiari.</i>	Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. Comprendere semplici istruzioni.
<i>Comunicare in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e/o di routine.</i>	Rispondere a semplici domande riguardanti ambiti lessicali noti.
<i>Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano precedentemente acquisiti a livello orale ed attinenti alla vita quotidiana.</i>	Scrivere parole e frasi riguardanti ambiti lessicali noti. Riconoscere parole e frasi riguardanti ambiti lessicali noti.

MUSICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Utilizzare la voce in maniera espressiva.</i>	Esplorare le diverse possibilità della voce. Eseguire collettivamente brani vocali.
<i>Utilizzare gli strumenti Orff.</i>	Esplorare le diverse possibilità espressive degli strumenti Orff in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione.
<i>Ascoltare e discriminare suoni e rumori.</i>	Riconoscere e classificare i suoni e rumori di diversi ambienti. Ascoltare e descrivere semplici brani musicali.

EDUCAZIONE FISICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Padroneggiare e gestire gli schemi motori dinamici posturali in relazione alle variabili spazio/temporali e utilizzare il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo.</i>	Acquisire consapevolezza del proprio corpo. Utilizzare i più semplici schemi motori. Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. Riconoscere i concetti relativi allo spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti.

<p><i>Partecipare attivamente ad attività ludico-sportive rispettando indicazioni e regole.</i></p> <p><i>Riconoscere elementi collegati al proprio benessere psico-fisico e sviluppare gradualmente una maggior consapevolezza delle proprie funzioni fisiologiche.</i></p>	<p>Utilizzare il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti anche attraverso semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>Comprendere il valore delle regole e l'importanza di rispettarle all'interno delle varie occasioni di gioco.</p> <p>Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. Percepire e riconoscere sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria.</p>
--	---

ARTE E IMMAGINE	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Esprimere e comunicare la propria creatività attraverso l'utilizzo di differenti tecniche, materiali e strumenti.</i></p>	<p>Colorare seguendo le indicazioni date, osservando un paesaggio, un'opera d'arte, un elaborato grafico. Colorare con precisione. Colorare orientando il tratto. Colorare con sfumature. Colorare in modo uniforme. Colorare in modo corretto a seconda della tecnica pittorica e grafica (pastelli a cera, matite colorate, pennarelli, acquerelli, carboncino, gessetti colorati, colori acrilici, smalti) su superfici diverse (carta, plastica, vetro, polistirolo). Disegnare a mano libera nello spazio con supporti cartacei e tecniche grafiche diverse (carboncino, matita grafite, pennarello, pastello a cera). Disegnare osservando e creando un elaborato grafico o un'opera d'arte seguendo lo stile dell'artista (arte astratta, arte cubista, disegno grafico, disegno di anatomia umana, disegno creativo).</p>
<p><i>Conoscere e utilizzare linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative ed espressive osservando il patrimonio artistico, culturale, sviluppando una buona percezione visiva per l'orientamento nello spazio.</i></p>	<p>Osservare e leggere nei suoi particolari un'opera d'arte pittorica o monumentale, un paesaggio, descrivendo elementi formali utilizzando le regole della percezione visiva. Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista. Disegnare con precisione con indicatori spaziali. Disegnare seguendo le indicazioni grafiche (simmetria, riduzione/ ingrandimento in scala, assonometria, prospettiva). Disegnare composizioni artistiche esprimendo emozioni e sensazioni.</p>

	Creare manufatti.
--	-------------------

STORIA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Utilizzare e riconoscere fonti diverse per ricostruire situazioni ed eventi, individuando azioni contemporanee e periodi in successione sia lineare che ciclica.</i>	<p>Riconoscere gli indicatori temporali.</p> <p>Riconoscere relazioni di successione in fenomeni/esperienze vissute o narrate.</p> <p>Individuare le trasformazioni operate dal tempo su persone, animali, oggetti.</p> <p>Collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi relativi al proprio vissuto.</p> <p>Distinguere la ciclicità e la linearità del tempo.</p> <p>Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali, disegni o testi scritti.</p> <p>Esporre le conoscenze acquisite.</p>

GEOGRAFIA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Orientarsi e riconoscere la funzione degli spazi legati al proprio ambiente di vita, distinguendo elementi antropici ed elementi naturali in un paesaggio.</i>	<p>Riconoscere e utilizzare gli indicatori spaziali per individuare e descrivere posizioni rispetto a sé e agli altri.</p> <p>Orientarsi nello spazio circostante.</p> <p>Rappresentare e descrivere percorsi utilizzando in modo appropriato gli indicatori spaziali.</p> <p>Individuare e descrivere posizioni in un reticolo geografico.</p> <p>Riconoscere elementi e ambienti da diversi punti di osservazione.</p> <p>Distinguere tra paesaggio naturale e antropico.</p> <p>Esporre le conoscenze acquisite.</p>

MATEMATICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale per operare nella realtà.</i>	<p>Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre...</p> <p>Leggere e scrivere i numeri naturali in base decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.</p> <p>Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali.</p>

<p><i>Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando strategie appropriate.</i></p> <p><i>Riconoscere e rappresentare elementi e forme del piano e dello spazio.</i></p> <p><i>Utilizzare grafici e tavole per ricavare informazioni. Riflettere sulle relazioni fra grandezze. Fare previsioni su eventi certi, possibili, impossibili.</i></p>	<p>verbalizzare le procedure di calcolo. Eseguire le operazioni di addizione e sottrazione.</p> <p>Risolvere semplici problemi.</p> <p>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 indicatori spaziali (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/ sinistra, dentro/fuori). Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. Disegnare o costruire figure geometriche.</p> <p>Utilizzare tavole, schemi o diagrammi per classificare numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà e relazioni. Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando unità arbitrarie. Fare previsioni su eventi certi, possibili, impossibili.</p>
--	--

SCIENZE	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Osservare, riconoscere e confrontare, organismi viventi e non viventi.</i></p>	<p>Conoscere i cinque sensi e gli organi corrispondenti. Utilizzare i cinque sensi per esplorare e conoscere la realtà attraverso esperienze concrete. Conoscere le caratteristiche degli esseri viventi. Distinguere gli esseri viventi dai non viventi. Riconoscere le parti principali di una pianta. Classificare gli animali in base a diverse caratteristiche. Espirre le conoscenze acquisite.</p>

TECNOLOGIA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Conoscere e utilizzare oggetti, apparecchiature e strumenti informatici di uso quotidiano e descriverne la funzione principale e le possibili applicazioni.</i></p> <p><i>Produrre, semplici modelli, rappresentazioni grafiche, manufatti e prodotti artigianali utilizzando risorse e strumenti appropriati.</i></p>	<p>Distinguere i materiali naturali da quelli artificiali. Individuare alcune proprietà dei materiali osservati. Riconoscere le funzioni degli oggetti e i materiali di cui sono fatti.</p> <p>Conoscere e utilizzare il tablet.</p> <p>Conoscere e utilizzare semplici software e piattaforme.</p> <p>Conoscere la logica che sta alla base del linguaggio di programmazione e di semplici algoritmi.</p> <p>Esporre le conoscenze acquisite.</p> <p>Realizzare un elaborato artigianale.</p> <p>Realizzare semplici progetti applicando il linguaggio della programmazione e la logica degli algoritmi.</p>

EDUCAZIONE CIVICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Comprendere il concetto di diritto e dovere anche sulla base della Convenzione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza.</i></p> <p><i>Conoscere e fare propri comportamenti responsabili nel rispetto delle persone, dell'ambiente e del patrimonio artistico e culturale.</i></p> <p><i>Conoscere e utilizzare in modo consapevole e responsabile vari strumenti digitali.</i></p>	<p>Comprendere i fondamenti della Convenzione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza.</p> <p>Familiarizzare con la cultura della legalità e prendere consapevolezza delle regole e norme comuni a tutti gli ambienti di convivenza.</p> <p>Riflettere su stili di vita mirati al mantenimento di un personale benessere psicofisico e relazionale.</p> <p>Avere consapevolezza dell'importanza dell'apporto personale volto alla cura e alla tutela dell'ambiente.</p> <p>Conoscere e utilizzare in modo consapevole e responsabile, computer, alcuni software e piattaforme digitali.</p>



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola Primaria Paritaria
Via Monviso, 33 – 20154 Milano
Tel 02/3311227

Classe 2^a

ITALIANO	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Ascoltare e comprendere testi di tipo diverso e individuarne il senso globale e gli scopi comunicativi.</i>	Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale. Comprendere semplici istruzioni.
<i>Partecipare a scambi comunicativi rispettando il proprio turno e formulando messaggi chiari e pertinenti in contesti diversi.</i>	Prendere la parola negli scambi comunicativi. Sapersi inserire in una discussione rispettando il proprio turno. Raccontare storie personali e non rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. Esporre in maniera adeguata il contenuto di un testo ascoltato. Dare semplici istruzioni. Recitare conte, filastrocche e poesie.
<i>Leggere, comprendere e interpretare testi scritti di vario genere.</i>	Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità silenziosa sia in quella ad alta voce con sufficiente correttezza e scorrevolezza. Leggere testi differenti cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali. Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. Comprendere semplici testi regolativi per svolgere attività scolastiche e/o pratiche. Leggere semplici e brevi testi letterari mostrando di saperne cogliere il senso globale. Leggere testi di divulgazione per ricavare informazioni utili ad ampliare le proprie conoscenze. Ampliare il patrimonio lessicale.
<i>Scrivere e rielaborare testi differenti in una forma corretta.</i>	Consolidare le capacità manuali e visuo-percettive necessarie per l'apprendimento della scrittura.

<p><i>Apprendere i primi elementi di morfologia e di sintassi.</i></p>	<p>Scrivere frasi semplici e di senso logico, rispettando le convenzioni ortografiche e di punteggiatura. Produrre semplici testi narrativi e descrittivi funzionali a scopi concreti. Scrivere dimostrando un'adeguata sicurezza ortografica, sia sotto dettature che nel lavoro individuale. Utilizzare una bella grafia. Riconoscere gli elementi essenziali di una frase. Strutturare correttamente una frase.</p>
--	--

INGLESE	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Ascoltare e comprendere messaggi orali relativi ad ambiti familiari.</i></p>	<p>Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. Comprendere semplici istruzioni.</p>
<p><i>Comunicare in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e/o di routine.</i></p>	<p>Dare semplici istruzioni. Raccontare in modo semplice di sé e degli altri.</p>
<p><i>Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano precedentemente acquisiti a livello orale ed attinenti alla vita quotidiana.</i></p>	<p>Scrivere parole e frasi riguardanti ambiti lessicali noti. Riconoscere parole e frasi riguardanti ambiti lessicali noti.</p>

MUSICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Utilizzare la voce in maniera espressiva.</i></p>	<p>Esplorare le diverse possibilità della voce, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. Eseguire collettivamente brani vocali, curando l'espressività.</p>
<p><i>Riconoscere ritmi e melodie basilari, classificandoli e riproducendoli.</i></p>	<p>Riconoscere, classificare e riprodurre schemi elementari di ritmo e melodia. Fare uso di notazione non codificata.</p>
<p><i>Ascoltare semplici brani musicali, descrivendoli.</i></p>	<p>Ascoltare, descrivere e interpretare semplici brani musicali.</p>

EDUCAZIONE FISICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Padroneggiare e gestire gli schemi motori dinamici posturali in relazione alle variabili spazio/temporali e utilizzare il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo.</i></p> <p><i>Partecipare attivamente ad attività ludico-sportive rispettando indicazioni e regole.</i></p> <p><i>Riconoscere elementi collegati al proprio benessere psico-fisico e sviluppare gradualmente una maggior consapevolezza delle proprie funzioni fisiologiche.</i></p>	<p>Acquisire consapevolezza del proprio corpo e rielaborare informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili e cinestesiche)</p> <p>Utilizzare gli schemi motori.</p> <p>Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.</p> <p>Riconoscere i concetti relativi allo spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti.</p> <p>Utilizzare il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti anche attraverso semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>Comprendere il valore delle regole e l'importanza di rispettarle all'interno delle varie occasioni di gioco.</p> <p>Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.</p> <p>Percepire e riconoscere sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria.</p>

ARTE E IMMAGINE	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Esprimere e comunicare la propria creatività attraverso l'utilizzo di differenti tecniche, materiali e strumenti.</i></p>	<p>Colorare seguendo le indicazioni date, osservando un paesaggio, un'opera d'arte, un elaborato grafico.</p> <p>Colorare con precisione.</p> <p>Colorare orientando il tratto.</p> <p>Colorare con sfumature.</p> <p>Colorare in modo uniforme.</p> <p>Colorare in modo corretto a seconda della tecnica pittorica e grafica (pastelli a cera, matite colorate, pennarelli, acquerelli, carboncino, gessetti colorati, colori acrilici, smalti) su superfici diverse (carta, plastica, vetro, polistirolo).</p> <p>Disegnare a mano libera nello spazio con supporti cartacei e tecniche grafiche diverse (carboncino, matita grafite, pennarello, pastello a cera).</p> <p>Disegnare osservando e creando un elaborato grafico o un'opera d'arte seguendo lo stile dell'artista (arte astratta, arte cubista, disegno grafico, disegno di anatomia umana, disegno creativo).</p>

<p><i>Conoscere e utilizzare linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative ed espressive osservando il patrimonio artistico, culturale, sviluppando una buona percezione visiva per l'orientamento nello spazio.</i></p>	<p>Osservare e leggere nei suoi particolari un'opera d'arte pittorica o monumentale, un paesaggio, descrivendo elementi formali utilizzando le regole della percezione visiva.</p> <p>Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista.</p> <p>Disegnare con precisione con indicatori spaziali.</p> <p>Disegnare seguendo le indicazioni grafiche (simmetria, riduzione/ ingrandimento in scala, assonometria, prospettiva).</p> <p>Disegnare composizioni artistiche esprimendo emozioni e sensazioni.</p> <p>Creare manufatti.</p>
---	---

STORIA	
Macro obiettivi per la scheda di valutazione	Micro obiettivi per le programmazioni
<p><i>Utilizzare e riconoscere fonti diverse per ricostruire situazioni ed eventi, individuando azioni contemporanee e periodi in successione sia lineare che ciclica.</i></p>	<p>Acquisire il concetto di evento.</p> <p>Riordinare fatti ed eventi utilizzando gli indicatori temporali e la linea del tempo.</p> <p>Rilevare la contemporaneità di fatti ed eventi.</p> <p>Rilevare eventi che ciclicamente si ripetono.</p> <p>Comprendere che il tempo si misura e conoscere i principali strumenti di misura del tempo.</p> <p>Saper utilizzare gli strumenti di misurazione del tempo.</p> <p>Comprendere il concetto di fonte storica e rilevare la funzione delle fonti nella ricostruzione e narrazione del passato.</p> <p>Ricostruire fatti della storia personale attraverso l'uso delle fonti.</p> <p>Cogliere le più evidenti trasformazioni prodotte dal tempo nelle persone e negli esseri viventi.</p> <p>Individuare e ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.</p> <p>Esporre le conoscenze acquisite.</p>

GEOGRAFIA	
Macro –obiettivi per la scheda di valutazione	Micro obiettivi per le programmazioni
<p><i>Orientarsi e riconoscere la funzione degli spazi legati al proprio ambiente di vita, distinguendo elementi antropici ed elementi naturali in un paesaggio.</i></p>	<p>Utilizzare gli indicatori spaziali per individuare e descrivere posizioni rispetto a sé e agli altri. Rappresentare e descrivere percorsi utilizzando in modo appropriato gli indicatori spaziali. Individuare e descrivere posizioni nel reticolo geografico. Leggere e interpretare una pianta. Realizzare le prime semplici piante di uno spazio conosciuto. Osservare spazi noti e conoscere gli elementi che li caratterizzano e le loro funzioni. Cogliere il concetto di paesaggio e i principali elementi che lo caratterizzano. Esporre le conoscenze acquisite.</p>

MATEMATICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale per operare nella realtà.</i></p> <p><i>Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando strategie appropriate.</i></p> <p><i>Riconoscere e rappresentare elementi e forme del piano e dello spazio.</i></p> <p><i>Utilizzare grafici e tavole per ricavare informazioni. Riflettere sulle relazioni fra grandezze. Fare previsioni su eventi certi, possibili, impossibili.</i></p>	<p>Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre...</p> <p>Leggere e scrivere i numeri naturali in base decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.</p> <p>Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali.</p> <p>verbalizzare le procedure di calcolo.</p> <p>Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.</p> <p>Eseguire le quattro operazioni con i numeri naturali.</p> <p>Risolvere semplici problemi.</p> <p>Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo.</p> <p>Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando indicatori spaziali (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/ sinistra, dentro/fuori).</p> <p>Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.</p> <p>Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.</p> <p>Disegnare o costruire figure geometriche.</p> <p>Utilizzare tavole, schemi o diagrammi per classificare numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà e relazioni.</p> <p>Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando unità arbitrarie.</p> <p>Misurare grandezze utilizzando strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).</p> <p>Fare previsioni su eventi certi, possibili, impossibili.</p>

SCIENZE	
Macro –obiettivi per la scheda di valutazione	Micro obiettivi per le programmazioni
<p><i>Osservare, riconoscere e confrontare organismi naturali viventi e non viventi presenti nell’ambiente.</i></p>	<p>Riconoscere gli stati della materia.</p> <p>Comprendere e descrivere i passaggi di stato dell’acqua.</p> <p>Comprendere e descrivere il ciclo dell’acqua.</p> <p>Descrivere il ciclo di vita di un essere vivente.</p> <p>Classificare le piante in base ad alcune caratteristiche.</p> <p>Riconoscere le principali parti di una pianta e le loro funzioni.</p> <p>Operare una prima classificazione degli animali, in base alle loro caratteristiche principali.</p> <p>Osservare e descrivere alcune caratteristiche degli animali.</p> <p>Cogliere la relazione tra gli animali e l’ambiente.</p> <p>Esporre le conoscenze acquisite.</p>

TECNOLOGIA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Conoscere e utilizzare oggetti, apparecchiature e strumenti informatici di uso quotidiano e descriverne la funzione principale e le possibili applicazioni.</i></p> <p><i>Produrre, semplici modelli, rappresentazioni grafiche, manufatti e prodotti artigianali utilizzando risorse e strumenti appropriati.</i></p>	<p>Distinguere i materiali naturali da quelli artificiali.</p> <p>Riconoscere le funzioni degli oggetti e i materiali di cui sono fatti.</p> <p>Conoscere e utilizzare il tablet.</p> <p>Conoscere e utilizzare semplici software e piattaforme.</p> <p>Conoscere la logica che sta alla base del linguaggio di programmazione e di semplici algoritmi.</p> <p>Esporre le conoscenze acquisite.</p> <p>Realizzare un elaborato artigianale.</p> <p>Realizzare semplici progetti applicando il linguaggio della programmazione e la logica degli algoritmi.</p>

EDUCAZIONE CIVICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Comprendere il concetto di diritto e dovere anche sulla base della Convenzione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza</i>	Comprendere i fondamenti della Convenzione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. Familiarizzare con la cultura della legalità e prendere consapevolezza delle regole e norme comuni a tutti gli ambienti di convivenza.
<i>Conoscere e fare propri comportamenti responsabili nel rispetto delle persone, dell'ambiente e del patrimonio artistico e culturale.</i>	Riflettere su stili di vita mirati al mantenimento di un personale benessere psicofisico e relazionale. Avere consapevolezza dell'importanza dell'apporto personale volto alla cura e alla tutela dell'ambiente.
<i>Conoscere e utilizzare in modo consapevole e responsabile vari strumenti digitali.</i>	Conoscere e utilizzare in modo consapevole e responsabile, computer, alcuni software e piattaforme digitali.



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola Primaria Paritaria
Via Monviso, 33 – 20154 Milano
Tel 02/3311227

Classe 3^a

ITALIANO	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Ascoltare, comprendere e individuare il senso globale e gli scopi comunicativi di testi differenti.</i>	Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale. Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione; riconoscere l'argomento e lo scopo di messaggi trasmessi da fonti diverse. Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.
<i>Partecipare a scambi comunicativi rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti ai diversi contesti.</i>	Prendere la parola negli scambi comunicativi, rispettando il proprio turno. Elaborare interventi pertinenti rispetto al contesto e alle richieste esplicative. Interagire in modo collaborativo all'interno di una conversazione di gruppo. Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. Raccontare storie inventate rispettando l'ordine cronologico e logico. Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe. Produrre verbalmente informazioni ricavate da un testo ascoltato. Dare istruzioni su giochi e attività scolastiche ed extrascolastiche. Recitare filastrocche e poesie. Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base.
<i>Leggere e comprendere testi di vario genere utilizzando tecniche di lettura adeguate agli scopi e strategie di analisi del contenuto.</i>	Leggere testi differenti (narrativi, descrittivi, informativi, regolativi...) individuando la struttura, l'argomento di cui si parla, le informazioni principali e le loro relazioni. Padroneggiare in contesti diversi una lettura fluida ed espressiva.

<p><i>Scrivere e rielaborare testi differenti, in una forma corretta dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale.</i></p> <p><i>Conoscere ed applicare in situazioni diverse gli elementi di morfologia e di sintassi per formulare frasi semplici corrette a livello grammaticale.</i></p>	<p>Leggere semplici testi letterari, cogliendone la struttura formale e l'intenzione comunicativa dell'autore.</p> <p>Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.</p> <p>Produrre testi diversi rispettando gli elementi caratteristici di ogni genere letterario.</p> <p>Esprimere per iscritto esperienze, riflessioni, emozioni, stati d'animo.</p> <p>Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).</p> <p>Realizzare testi collettivi rispettando le indicazioni date.</p> <p>Parafrasare, riassumere, trasformare, completare un testo dato.</p> <p>Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, utilizzando correttamente la punteggiatura.</p> <p>Utilizzare in modo appropriato il lessico di base.</p> <p>Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).</p> <p>Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).</p> <p>Conoscere la struttura sintattica di una frase e riconoscere la funzione dei diversi sintagmi.</p> <p>Conoscere, riconoscere e analizzare le parti del discorso.</p> <p>Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.</p>
---	--

INGLESE	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Ascoltare e comprendere messaggi orali relativi ad ambiti familiari.</i>	Comprendere brevi testi orali. Comprendere le istruzioni date.
<i>Comunicare in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e/o di routine.</i>	Comunicare con semplici frasi grammaticalmente corrette. Dare semplici istruzioni. Descrivere se stesso, le persone e gli ambienti che lo circondano.
<i>Leggere e comprendere brevi testi anche con il supporto di immagini.</i>	Leggere testi semplici con buona pronuncia. Leggere testi semplici comprendendo il significato.
<i>Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano precedentemente acquisiti a livello orale ed attinenti alla vita quotidiana.</i>	Scrivere parole in modo corretto. Scrivere semplici frasi grammaticalmente corrette.

MUSICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Utilizzare la voce, curandone espressività e intonazione.</i>	Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali, curando l'espressività, l'intonazione e l'interpretazione.
<i>Padroneggiare semplici schemi ritmici e melodici, facendo uso di notazione, anche in relazione all'uso dello strumento.</i>	Articolare combinazioni ritmiche e melodiche applicando schemi elementari. Fare uso di notazione non codificata e codificata.
<i>Ascoltare e descrivere brani musicali dati.</i>	Ascoltare, descrivere, interpretare semplici brani musicali. Valutare aspetti funzionali in semplici brani musicali di vario genere.

EDUCAZIONE FISICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Padroneggiare e gestire gli schemi motori dinamici posturali in relazione alle variabili spazio/temporali e utilizzare il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo.</i></p> <p><i>Partecipare attivamente ad attività ludico-sportive rispettando indicazioni e regole.</i></p> <p><i>Riconoscere elementi collegati al proprio benessere psico-fisico e sviluppare gradualmente una maggior consapevolezza delle proprie funzioni fisiologiche.</i></p>	<p>Coordinare e utilizzare diversi schemi motori anche combinati tra loro.</p> <p>Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio dinamico del proprio corpo.</p> <p>Saper organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti.</p> <p>Utilizzare il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti anche attraverso semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.</p> <p>Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p> <p>Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p> <p>Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</p> <p>Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche.</p>

ARTE E IMMAGINE	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Esprimere e comunicare la propria creatività attraverso l'utilizzo di differenti tecniche, materiali e strumenti.</i></p>	<p>Colorare seguendo le indicazioni date, osservando un paesaggio, un'opera d'arte, un elaborato grafico.</p> <p>Colorare con precisione.</p> <p>Colorare orientando il tratto.</p> <p>Colorare con sfumature.</p> <p>Colorare in modo uniforme.</p> <p>Colorare in modo corretto a seconda della tecnica pittorica e grafica (pastelli a cera, matite colorate, pennarelli, acquerelli, carboncino, gessetti colorati, colori acrilici, smalti) su superfici diverse (carta, plastica, vetro, polistirolo).</p> <p>Disegnare a mano libera nello spazio con supporti cartacei e tecniche grafiche diverse (carboncino, matita grafite, pennarello, pastello a cera).</p> <p>Disegnare osservando e creando un elaborato grafico o un'opera d'arte seguendo lo stile dell'artista (arte astratta, arte cubista, disegno</p>

<p><i>Conoscere e utilizzare linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative ed espressive osservando il patrimonio artistico, culturale, sviluppando una buona percezione visiva per l'orientamento nello spazio.</i></p>	<p>grafico, disegno di anatomia umana, disegno creativo).</p> <p>Osservare e leggere nei suoi particolari un'opera d'arte pittorica o monumentale, un paesaggio, descrivendo elementi formali utilizzando le regole della percezione visiva.</p> <p>Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista.</p> <p>Disegnare con precisione con indicatori spaziali.</p> <p>Disegnare seguendo le indicazioni grafiche (simmetria, riduzione/ ingrandimento in scala, assonometria, prospettiva).</p> <p>Disegnare composizioni artistiche esprimendo emozioni e sensazioni.</p> <p>Creare manufatti.</p>
---	---

STORIA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Conoscere fatti ed eventi relativi alla storia della Terra, di popoli e civiltà diverse.</i></p>	<p>Conoscere fatti ed eventi relativi alla storia della terra, di popoli e civiltà diverse.</p>
<p><i>Utilizzare e riconoscere fonti storiche ed artistiche per ricostruire la storia dell'umanità, rispettando la linea del tempo.</i></p>	<p>Conoscere e riconoscere le varie tipologie di fonti storiche e artistiche.</p> <p>Collocare fatti ed eventi sulla linea del tempo.</p>
<p><i>Comprendere e rielaborare situazioni ed eventi utilizzando carte geo-storiche, schemi logici e temporali, strumenti concettuali e termini specifici del linguaggio disciplinare.</i></p>	<p>Comprendere avvenimenti, fatti e fenomeni del passato confrontandoli tra loro.</p> <p>Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.</p>

GEOGRAFIA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Orientarsi sulle cartine geografiche e ricavare informazioni da una pluralità di fonti.</i>	Orientarsi nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. Conoscere e utilizzare i vari tipi di carte geografiche. Ricavare informazioni geografiche da fonti cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie e da grafici.
<i>Rilevare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita.</i>	Conoscere gli strumenti utilizzati dalla geografia come scienza. Apprendere e denominare i principali «oggetti» geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.). Individuare i caratteri che connotano i vari paesaggi. Cogliere le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
<i>Comprendere e rielaborare le conoscenze geografiche, utilizzando strumenti concettuali e termini specifici del linguaggio disciplinare.</i>	Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.

MATEMATICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale per operare nella realtà</i>	Leggere, scrivere, confrontare numeri interi e decimali. Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale o scritto. Individuare multipli e divisori di un numero. Conoscere e operare con le frazioni. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi.
<i>Risolvere problemi, monitorando il processo risolutivo, i risultati e descrivendo il procedimento seguito.</i> <i>Formulare ipotesi, motivandole e confrontandosi con il punto di vista di altri.</i> <i>Descrivere, denominare, classificare e rappresentare figure ed elementi della</i>	Comprendere le relazioni logiche che sottendono alla risoluzione dei problemi. Monitorare il processo risolutivo e i risultati. Formulare ipotesi, motivandole e confrontandosi con il punto di vista di altri. Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi.

<p><i>geometria nel piano e nello spazio, determinandone misure. Utilizzare strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura. Conoscere le principali unità di misura e i relativi strumenti.</i></p>	<p>Riprodurre elementi geometrici in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). Riconoscere simmetria interna ed esterna delle figure. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà. Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. Comprendere il concetto di superficie. Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi 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.</p>
<p><i>Conoscere le basi della statistica e ricercare dati per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle, grafici). Utilizzare grafici e tabelle per ricavare informazioni, fare previsioni su eventi certi, possibili, impossibili.</i></p>	<p>Utilizzare gli insiemi e altre rappresentazioni grafiche per formulare giudizi e prendere decisioni. Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. Riconoscere la probabilità di un evento. Riconoscere eventi certi, possibili o impossibili.</p>

SCIENZE	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico</i></p> <p><i>Riconoscere e classificare le principali proprietà e caratteristiche di organismi viventi e non viventi per agire ed interagire con maggior consapevolezza nell'ambiente circostante.</i></p> <p><i>Comprendere e rielaborare situazioni ed eventi a carattere scientifico, utilizzando</i></p>	<p>Conoscere le fasi del metodo scientifico. Osservare e descrivere fenomeni, formulare domande, proporre e realizzare semplici esperimenti.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali e operare una prima classificazione. Descrivere e classificare le principali caratteristiche degli organismi non viventi, dalla materia e dei suoi stati. Conoscere le proprietà della materia. Classificare i vari materiali in base alle loro proprietà. Riconoscere le relazioni tra viventi e non viventi all'interno di un ecosistema.</p>

<i>strumenti concettuali e termini specifici del linguaggio disciplinare.</i>	Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.
---	--

TECNOLOGIA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e descriverne la struttura e il funzionamento.</i>	<p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Smontare semplici oggetti per scoprirne la struttura e il funzionamento.</p> <p>Conoscere il funzionamento di oggetti di uso quotidiano.</p> <p>Eseguire semplici misurazioni di oggetti ed ambienti.</p> <p>Conoscere le principali caratteristiche e funzionalità di hardware e software.</p> <p>Conoscere la logica che sta alla base del linguaggio di programmazione e di semplici algoritmi.</p>
<i>Pianificare e produrre semplici modelli, rappresentazioni grafiche, manufatti e prodotti artigianali utilizzando risorse e strumenti appropriati.</i>	<p>Progettare un elaborato artigianale elencando fasi, tempi, materiali e strumenti.</p> <p>Realizzare un elaborato artigianale progettato.</p> <p>Progettare un'attività o un evento prevedendo spazi, tempi, materiali, risorse umane ed economiche.</p> <p>Realizzare una presentazione grafica o digitale dell'attività progettata.</p> <p>Realizzare semplici progetti applicando il linguaggio della programmazione e la logica degli algoritmi.</p>

EDUCAZIONE CIVICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Comprendere il concetto di diritto e dovere sulla base di una prima conoscenza dell'organizzazione dello Stato italiano, della Carta Costituzionale, delle principali organizzazioni e dichiarazioni internazionali.</i></p> <p><i>Conoscere e fare propri comportamenti responsabili nel rispetto dell'ambiente e del patrimonio artistico e culturale.</i></p> <p><i>Utilizzare vari strumenti digitali e il Web nella consapevolezza delle diverse potenzialità, ma anche dei possibili rischi connessi.</i></p>	<p>Comprendere i fondamenti della Convenzione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza.</p> <p>Conoscere i principi fondamentali della Costituzione italiana.</p> <p>Apprendere le basi dell'ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali, delle Autonomie Locali e delle Organizzazioni internazionali.</p> <p>Conoscere i simboli dello Stato italiano.</p> <p>Familiarizzare con la cultura della legalità e prendere consapevolezza delle regole e norme comuni a tutti gli ambienti di convivenza.</p> <p>Conoscere gli obiettivi dell'Agenda 2030.</p> <p>Riflettere su positivi, duraturi e consapevoli stili di vita mirati al mantenimento di un personale benessere psicofisico e relazionale.</p> <p>Avere consapevolezza dell'importanza dell'apporto personale volto alla cura e alla tutela dell'ambiente.</p> <p>Proporre idee e soluzioni che favoriscano lo sviluppo sostenibile.</p> <p>Conoscere il valore e avere cura del patrimonio artistico e culturale del nostro Paese.</p> <p>Conoscere e utilizzare diversi software e piattaforme digitali a scopo didattico.</p> <p>Riflettere sulle potenzialità insite nell'uso degli strumenti digitali e prendere consapevolezza dei possibili rischi.</p> <p>Valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali e prendere coscienza del valore di una comunicazione corretta.</p>



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola Primaria Paritaria
Via Monviso, 33 – 20154 Milano
Tel 02/3311227

Classe 4^a

ITALIANO	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Ascoltare, comprendere e individuare il senso globale e gli scopi comunicativi di testi differenti.</i>	Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale. Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione; riconoscere l'argomento e lo scopo di messaggi trasmessi da fonti diverse. Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.
<i>Partecipare a scambi comunicativi rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti ai diversi contesti.</i>	Prendere la parola negli scambi comunicativi, rispettando il proprio turno. Elaborare interventi pertinenti rispetto al contesto e alle richieste esplicitate. Interagire in modo collaborativo all'interno di una conversazione di gruppo. Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. Raccontare storie inventate rispettando l'ordine cronologico e logico. Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe. Produrre verbalmente informazioni ricavate da un testo ascoltato. Dare istruzioni su giochi e attività scolastiche ed extrascolastiche. Recitare filastrocche e poesie. Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base.
<i>Leggere e comprendere testi di vario genere utilizzando tecniche di lettura adeguate agli scopi e strategie di analisi del contenuto.</i>	Leggere testi differenti (narrativi, descrittivi, informativi, regolativi...) individuando la struttura, l'argomento di cui si parla, le informazioni principali e le loro relazioni. Padroneggiare in contesti diversi una lettura fluida ed espressiva. Leggere semplici testi letterari, cogliendone la struttura formale e l'intenzione comunicativa dell'autore.

<p><i>Scrivere e rielaborare testi differenti, in una forma corretta dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale.</i></p> <p><i>Conoscere ed applicare in situazioni diverse gli elementi di morfologia e di sintassi per formulare frasi semplici corrette a livello grammaticale.</i></p>	<p>Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.</p> <p>Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.</p> <p>Produrre testi diversi rispettando gli elementi caratteristici di ogni genere letterario.</p> <p>Esprimere per iscritto esperienze, riflessioni, emozioni, stati d'animo.</p> <p>Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).</p> <p>Realizzare testi collettivi rispettando le indicazioni date.</p> <p>Parafrasare, riassumere, trasformare, completare un testo dato.</p> <p>Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, utilizzando correttamente la punteggiatura.</p> <p>Utilizzare in modo appropriato il lessico di base.</p> <p>Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).</p> <p>Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).</p> <p>Conoscere la struttura sintattica di una frase e riconoscere la funzione dei diversi sintagmi.</p> <p>Conoscere, riconoscere e analizzare le parti del discorso.</p> <p>Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.</p>
---	--

INGLESE	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Ascoltare e comprendere messaggi orali relativi ad ambiti familiari.</i>	Comprendere testi orali riguardanti ambiti lessicali noti. Comprendere le istruzioni date riguardanti ambiti lessicali noti.
<i>Comunicare in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e/o di routine.</i>	Comunicare con semplici frasi grammaticalmente corrette. Dare semplici istruzioni. Descrivere se stesso, le persone e gli ambienti che lo circondano.
<i>Leggere e comprendere brevi testi anche con il supporto di immagini.</i>	Leggere testi semplici con buona pronuncia. Leggere testi semplici comprendendo il significato.
<i>Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano precedentemente acquisiti a livello orale ed attinenti alla vita quotidiana.</i>	Scrivere parole in modo corretto. Scrivere semplici frasi grammaticalmente corrette.

MUSICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Utilizzare la voce, curandone espressività, intonazione e interpretazione.</i>	Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali, curando l'espressività, l'intonazione e l'interpretazione.
<i>Padroneggiare schemi ritmici e melodici, facendo uso di notazione, anche in relazione all'uso dello strumento.</i>	Eseguire collettivamente e individualmente brani strumentali, curando altezza, ritmo, tempo e diteggiatura. Fare uso di notazione codificata.
<i>Ascoltare, descrivere e interpretare brani musicali dati.</i>	Ascoltare, descrivere, interpretare semplici brani musicali. Valutare aspetti funzionali in semplici brani musicali di vario genere, in relazione al riconoscimento di culture, tempi e luoghi diversi.

EDUCAZIONE FISICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Padroneggiare e gestire gli schemi motori dinamici posturali in relazione alle variabili spazio/temporali e utilizzare il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo.</i></p> <p><i>Partecipare attivamente ad attività ludico-sportive rispettando indicazioni e regole.</i></p> <p><i>Riconoscere elementi collegati al proprio benessere psico-fisico e sviluppare gradualmente una maggior consapevolezza delle proprie funzioni fisiologiche.</i></p>	<p>Utilizzare diversi schemi motori anche combinati tra loro in forma simultanea.</p> <p>Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti.</p> <p>Utilizzare i piccoli attrezzi.</p> <p>Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>Conosce e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport.</p> <p>Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p> <p>Rispettare le regole nella competizione sportiva, saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti.</p> <p>Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p> <p>Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</p> <p>Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.</p>

ARTE E IMMAGINE	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Esprimere e comunicare la propria creatività attraverso l'utilizzo di differenti tecniche, materiali e strumenti.</i></p>	<p>Colorare seguendo le indicazioni date, osservando un paesaggio, un'opera d'arte, un elaborato grafico.</p> <p>Colorare con precisione.</p> <p>Colorare orientando il tratto.</p> <p>Colorare con sfumature.</p> <p>Colorare in modo uniforme.</p> <p>Colorare in modo corretto a seconda della tecnica pittorica e grafica (pastelli a cera, matite colorate, pennarelli, acquerelli, carboncino, gessetti colorati, colori acrilici, smalti) su superfici diverse (carta, plastica, vetro, polistirolo).</p>

<p><i>Conoscere e utilizzare linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative ed espressive osservando il patrimonio artistico, culturale, sviluppando una buona percezione visiva per l'orientamento nello spazio.</i></p>	<p>Disegnare a mano libera nello spazio con supporti cartacei e tecniche grafiche diverse (carboncino, matita grafite, pennarello, pastello a cera). Disegnare osservando e creando un elaborato grafico o un'opera d'arte seguendo lo stile dell'artista (arte astratta, arte cubista, disegno grafico, disegno di anatomia umana, disegno creativo).</p> <p>Osservare e leggere nei suoi particolari un'opera d'arte pittorica o monumentale, un paesaggio, descrivendo elementi formali utilizzando le regole della percezione visiva. Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista. Disegnare con precisione con indicatori spaziali. Disegnare seguendo le indicazioni grafiche (simmetria, riduzione/ ingrandimento in scala, assonometria, prospettiva). Disegnare composizioni artistiche esprimendo emozioni e sensazioni. Creare manufatti.</p>
---	---

STORIA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Conoscere fatti ed eventi relativi alla storia della Terra, di popoli e civiltà diverse.</i></p>	<p>Conoscere fatti ed eventi relativi alla storia della terra, di popoli e civiltà diverse.</p>
<p><i>Utilizzare e riconoscere fonti storiche ed artistiche per ricostruire la storia dell'umanità, rispettando la linea del tempo.</i></p>	<p>Conoscere e riconoscere le varie tipologie di fonti storiche e artistiche. Collocare fatti ed eventi sulla linea del tempo. Usare la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p>
<p><i>Comprendere e rielaborare situazioni ed eventi utilizzando carte geo-storiche, schemi logici e temporali, strumenti concettuali e termini specifici del linguaggio disciplinare.</i></p>	<p>Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. Elaborare schemi e mappe per rappresentare fatti ed eventi storici. Comprendere avvenimenti, fatti e fenomeni del passato con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità oppure tra le civiltà studiate. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.</p>

GEOGRAFIA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Orientarsi sulle cartine geografiche e ricavare informazioni da una pluralità di fonti.</i>	<p>Orientarsi nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>Ricavare informazioni geografiche da fonti cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie e da grafici.</p> <p>Conoscere e utilizzare i vari tipi di carte geografiche.</p>
<i>Rilevare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita.</i>	<p>Conoscere gli strumenti utilizzati dalla geografia come scienza.</p> <p>Apprendere e denominare i principali «oggetti» geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).</p> <p>Individuare i caratteri che connotano i vari paesaggi.</p> <p>Cogliere le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p> <p>Prendere consapevolezza che lo spazio geografico è un sistema territoriale con una organizzazione politica, economica e giuridica definita.</p>
<i>Comprendere e rielaborare le conoscenze geografiche, utilizzando strumenti concettuali e termini specifici del linguaggio disciplinare.</i>	<p>Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.</p> <p>Elaborare schemi, mappe, carte e grafici per rappresentare le conoscenze geografiche.</p>

MATEMATICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale per operare nella realtà</i></p> <p><i>Risolvere problemi, monitorando il processo risolutivo, i risultati e descrivendo il procedimento seguito. Formulare ipotesi, motivandole e confrontandosi con il punto di vista di altri.</i></p> <p><i>Descrivere, denominare, classificare e rappresentare figure ed elementi della geometria nel piano e nello spazio, determinandone misure. utilizzare strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura. Conoscere le principali unità di misura e i relativi strumenti.</i></p> <p><i>Conoscere le basi della statistica e ricercare dati per ricavare informazioni e</i></p>	<p>Leggere, scrivere, confrontare numeri interi e decimali.</p> <p>Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale o scritto.</p> <p>Individuare multipli e divisori di un numero.</p> <p>Conoscere e operare con le frazioni.</p> <p>Utilizzare numeri decimali e frazioni in contesti concreti.</p> <p>Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi.</p> <p>Comprendere le relazioni logiche che sottendono alla risoluzione dei problemi.</p> <p>Monitorare il processo risolutivo e i risultati.</p> <p>Formulare ipotesi, motivandole e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi.</p> <p>Riprodurre elementi geometrici in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, righiera e compasso, squadre, software di geometria).</p> <p>Riconoscere figure ruotate, traslate, riflesse e simmetriche.</p> <p>Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.</p> <p>Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.</p> <p>Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.</p> <p>Determinare l'area di una figura per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.</p> <p>Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi 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.</p> <p>Utilizzare gli insiemi e altre rappresentazioni grafiche per formulare giudizi e prendere decisioni.</p>

<p><i>costruire rappresentazioni (tabelle, grafici). Utilizzare grafici e tabelle per ricavare informazioni, fare previsioni su eventi certi, possibili, impossibili.</i></p>	<p>Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica.</p> <p>Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.</p> <p>Riconoscere la probabilità di un evento.</p> <p>Riconoscere eventi certi, possibili o impossibili.</p>
---	---

SCIENZE	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico</i></p>	<p>Conoscere le fasi del metodo scientifico.</p> <p>Osservare e descrivere fenomeni, formulare domande, proporre e realizzare semplici esperimenti.</p>
<p><i>Riconoscere e classificare le principali proprietà e caratteristiche di organismi viventi e non viventi per agire ed interagire con maggior consapevolezza nell'ambiente circostante.</i></p>	<p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali e operare una prima classificazione.</p> <p>Descrivere e classificare le principali caratteristiche degli organismi non viventi, dalla materia e dei suoi stati.</p>
<p><i>Comprendere e rielaborare situazioni ed eventi a carattere scientifico, utilizzando strumenti concettuali e termini specifici del linguaggio disciplinare.</i></p>	<p>Conoscere le proprietà della materia.</p> <p>Classificare i vari materiali in base alle loro proprietà.</p> <p>Riconoscere le relazioni tra viventi e non viventi all'interno di un ecosistema.</p>
	<p>Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.</p> <p>Elaborare schemi e mappe per rappresentare argomenti a carattere scientifico.</p>

TECNOLOGIA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e descriverne la struttura e il funzionamento.</i></p>	<p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Smontare semplici oggetti per scoprirne la struttura e il funzionamento.</p> <p>Comprendere il funzionamento di oggetti di uso quotidiano.</p> <p>Eseguire semplici misurazioni di oggetti ed ambienti.</p> <p>Conoscere le principali caratteristiche e funzionalità di hardware e software.</p> <p>Conoscere la logica che sta alla base del linguaggio di programmazione e di semplici algoritmi.</p>

<p><i>Pianificare e produrre semplici modelli, rappresentazioni grafiche, manufatti e prodotti artigianali utilizzando risorse e strumenti appropriati.</i></p>	<p>Progettare un elaborato artigianale elencando fasi, tempi, materiali e strumenti.</p> <p>Realizzare un elaborato artigianale progettato.</p> <p>Progettare un'attività o un evento prevedendo spazi, tempi, materiali, risorse umane ed economiche.</p> <p>Realizzare una presentazione grafica o digitale dell'attività progettata.</p> <p>Realizzare semplici progetti applicando il linguaggio della programmazione e la logica degli algoritmi.</p>
---	--

EDUCAZIONE CIVICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Comprendere il concetto di diritto e dovere sulla base di una prima conoscenza dell'organizzazione dello Stato italiano, della Carta Costituzionale, delle principali organizzazioni e dichiarazioni internazionali.</i></p>	<p>Comprendere i fondamenti della Convenzione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza.</p> <p>Conoscere i principi fondamentali della Costituzione italiana.</p> <p>Apprendere le basi dell'ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali, delle Autonomie Locali e delle Organizzazioni internazionali.</p> <p>Conoscere i simboli dello Stato italiano.</p> <p>Familiarizzare con la cultura della legalità e prendere consapevolezza delle regole e norme comuni a tutti gli ambienti di convivenza.</p>

<p><i>Conoscere e fare propri comportamenti responsabili nel rispetto dell'ambiente e del patrimonio artistico e culturale.</i></p> <p><i>Utilizzare vari strumenti digitali e il Web nella consapevolezza delle diverse potenzialità, ma anche dei possibili rischi connessi.</i></p>	<p>Conoscere gli obiettivi dell'Agenda 2030. Riflettere su positivi, duraturi e consapevoli stili di vita mirati al mantenimento di un personale benessere psicofisico e relazionale. Avere consapevolezza dell'importanza dell'apporto personale volto alla cura e alla tutela dell'ambiente. Proporre idee e soluzioni che favoriscano lo sviluppo sostenibile. Conoscere il valore e avere cura del patrimonio artistico e culturale del nostro Paese.</p> <p>Conoscere e utilizzare diversi software e piattaforme digitali a scopo didattico. Riflettere sulle potenzialità insite nell'uso degli strumenti digitali e prendere consapevolezza dei possibili rischi. Valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali e prendere coscienza del valore di una comunicazione corretta.</p>
--	---



ISTITUTO REGINA CARMELI

Scuola Primaria Paritaria
Via Monviso, 33 – 20154 Milano
Tel 02/3311227

Classe 5^a

ITALIANO	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Ascoltare, comprendere e individuare il senso globale e gli scopi comunicativi di testi differenti.</i>	Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale. Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione; riconoscere l'argomento e lo scopo di messaggi trasmessi da fonti diverse. Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.
<i>Partecipare a scambi comunicativi rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti ai diversi contesti.</i>	Prendere la parola negli scambi comunicativi, rispettando il proprio turno. Elaborare interventi pertinenti rispetto al contesto e alle richieste esplicitate. Interagire in modo collaborativo all'interno di una conversazione di gruppo. Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. Raccontare storie inventate rispettando l'ordine cronologico e logico. Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe. Produrre verbalmente informazioni ricavate da un testo ascoltato. Dare istruzioni su giochi e attività scolastiche ed extrascolastiche. Recitare filastrocche e poesie. Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base.
<i>Leggere e comprendere testi di vario genere utilizzando tecniche di lettura adeguate agli scopi e strategie di analisi del contenuto.</i>	Leggere testi differenti (narrativi, descrittivi, informativi, regolativi...) individuando la struttura, l'argomento di cui si parla, le informazioni principali e le loro relazioni. Padroneggiare in contesti diversi una lettura fluida ed espressiva. Leggere semplici testi letterari, cogliendone la struttura formale e l'intenzione comunicativa dell'autore.

<p><i>Scrivere e rielaborare testi differenti, in una forma corretta dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale.</i></p> <p><i>Conoscere ed applicare in situazioni diverse gli elementi di morfologia e di sintassi per formulare frasi semplici corrette a livello grammaticale.</i></p>	<p>Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.</p> <p>Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.</p> <p>Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione per migliorare la comprensione del testo.</p> <p>Produrre testi diversi rispettando gli elementi caratteristici di ogni genere letterario.</p> <p>Esprimere per iscritto esperienze, riflessioni, emozioni, stati d'animo.</p> <p>Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).</p> <p>Realizzare testi collettivi rispettando le indicazioni date.</p> <p>Parafrasare, riassumere, trasformare, completare un testo dato.</p> <p>Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, utilizzando correttamente la punteggiatura.</p> <p>Utilizzare in modo appropriato il lessico di base.</p> <p>Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.</p> <p>Revisionare il proprio testo scritto rivedendo la completezza dei contenuti, la coerenza interna e la correttezza formale.</p> <p>Sperimentare diverse forme di scrittura, utilizzando strumenti multimediali.</p> <p>Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).</p> <p>Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).</p> <p>Conoscere la struttura sintattica di una frase e riconoscere la funzione dei diversi sintagmi.</p> <p>Conoscere, riconoscere e analizzare le parti del discorso.</p> <p>Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.</p>
---	--

INGLESE	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Ascoltare e comprendere messaggi orali relativi ad ambiti familiari.</i>	Comprendere testi orali riguardanti ambiti lessicali noti e non noti. Comprendere le istruzioni date riguardanti ambiti lessicali noti e non noti.
<i>Comunicare in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e/o di routine.</i>	Comunicare con semplici frasi grammaticalmente corrette. Dare semplici istruzioni. Descrivere se stesso, le persone e gli ambienti che lo circondano.
<i>Leggere e comprendere brevi testi anche con il supporto di immagini.</i>	Leggere testi semplici con buona pronuncia. Leggere testi semplici comprendendo il significato.
<i>Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano precedentemente acquisiti a livello orale ed attinenti alla vita quotidiana.</i>	Scrivere parole in modo corretto. Scrivere semplici frasi grammaticalmente corrette.

MUSICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<i>Utilizzare la voce, curandone espressività, intonazione e interpretazione.</i>	Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali, curando l'espressività, l'intonazione e l'interpretazione.
<i>Padroneggiare schemi ritmici e melodici, facendo uso di notazione, anche in relazione all'uso dello strumento.</i>	Eseguire collettivamente e individualmente brani strumentali, curando altezza, ritmo, tempo e diteggiatura. Fare uso di notazione codificata.
<i>Ascoltare, descrivere e interpretare brani musicali dati.</i>	Ascoltare, descrivere, interpretare semplici brani musicali. Valutare aspetti funzionali in semplici brani musicali di vario genere, in relazione al riconoscimento di culture, tempi e luoghi diversi.

EDUCAZIONE FISICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Padroneggiare e gestire gli schemi motori dinamici posturali in relazione alle variabili spazio/temporali e utilizzare il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo.</i></p> <p><i>Partecipare attivamente ad attività ludico-sportive rispettando indicazioni e regole.</i></p> <p><i>Riconoscere elementi collegati al proprio benessere psico-fisico e sviluppare gradualmente una maggior consapevolezza delle proprie funzioni fisiologiche.</i></p>	<p>Utilizzare diversi schemi motori sempre più complessi anche combinati tra loro in forma simultanea.</p> <p>Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti.</p> <p>Utilizzare i grandi attrezzi.</p> <p>Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p> <p>Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport.</p> <p>Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p> <p>Rispettare le regole nella competizione sportiva, saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti.</p> <p>Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p> <p>Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</p> <p>Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.</p>

ARTE E IMMAGINE	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Esprimere e comunicare la propria creatività attraverso l'utilizzo di differenti tecniche, materiali e strumenti.</i></p> <p><i>Conoscere e utilizzare linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative ed espressive osservando il patrimonio artistico, culturale, sviluppando una buona percezione visiva per l'orientamento nello spazio.</i></p>	<p>Colorare seguendo le indicazioni date, osservando un paesaggio, un'opera d'arte, un elaborato grafico. Colorare con precisione. Colorare orientando il tratto. Colorare con sfumature. Colorare in modo uniforme. Colorare in modo corretto a seconda della tecnica pittorica e grafica (pastelli a cera, matite colorate, pennarelli, acquerelli, carboncino, gessetti colorati, colori acrilici, smalti) su superfici diverse (carta, plastica, vetro, polistirolo). Disegnare a mano libera nello spazio con supporti cartacei e tecniche grafiche diverse (carboncino, matita grafite, pennarello, pastello a cera). Disegnare osservando e creando un elaborato grafico o un'opera d'arte seguendo lo stile dell'artista (arte astratta, arte cubista, disegno grafico, disegno di anatomia umana, disegno creativo).</p> <p>Osservare e leggere nei suoi particolari un'opera d'arte pittorica o monumentale, un paesaggio, descrivendo elementi formali utilizzando le regole della percezione visiva. Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista. Disegnare con precisione con indicatori spaziali. Disegnare seguendo le indicazioni grafiche (simmetria, riduzione/ ingrandimento in scala, assonometria, prospettiva). Disegnare composizioni artistiche esprimendo emozioni e sensazioni. Creare manufatti.</p>

STORIA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Conoscere fatti ed eventi relativi alla storia della Terra, di popoli e civiltà diverse.</i></p> <p><i>Utilizzare e riconoscere fonti storiche ed artistiche per ricostruire la storia dell'umanità, rispettando la linea del tempo.</i></p>	<p>Conoscere fatti ed eventi relativi alla storia della terra, di popoli e civiltà diverse.</p> <p>Conoscere e riconoscere le varie tipologie di fonti storiche e artistiche. Collocare fatti ed eventi sulla linea del tempo. Usare la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare</p>

<p><i>Comprendere e rielaborare situazioni ed eventi utilizzando carte geo-storiche, schemi logici e temporali, strumenti concettuali e termini specifici del linguaggio disciplinare.</i></p>	<p>successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.</p> <p>Elaborare schemi e mappe per rappresentare fatti ed eventi storici.</p> <p>Comprendere avvenimenti, fatti e fenomeni del passato con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità oppure tra le civiltà studiate.</p> <p>Rielaborare in modo personale le conoscenze acquisite.</p> <p>Esportare con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.</p>
--	---

GEOGRAFIA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Orientarsi sulle cartine geografiche e ricavare informazioni da una pluralità di fonti.</i></p>	<p>Orientarsi nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>Conoscere e utilizzare i vari tipi di carte geografiche.</p> <p>Ricavare informazioni geografiche da fonti cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie e da grafici.</p>
<p><i>Rilevare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita.</i></p>	<p>Conoscere gli strumenti utilizzati dalla geografia come scienza.</p> <p>Apprendere e denominare i principali «oggetti» geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).</p> <p>Individuare i caratteri che connotano i vari paesaggi.</p> <p>Cogliere le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p> <p>Prendere consapevolezza che lo spazio geografico è un sistema territoriale con una organizzazione politica, economica e giuridica definita.</p>
<p><i>Comprendere e rielaborare le conoscenze geografiche, utilizzando strumenti concettuali e termini specifici del linguaggio disciplinare.</i></p>	<p>Esportare con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.</p> <p>Elaborare schemi, mappe, carte e grafici per rappresentare le conoscenze geografiche.</p> <p>Rielaborare in modo personale le conoscenze acquisite.</p>

MATEMATICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale per operare nella realtà</i></p> <p><i>Risolvere problemi, monitorando il processo risolutivo, i risultati e descrivendo il procedimento seguito. Formulare ipotesi, motivandole e confrontandosi con il punto di vista di altri.</i></p> <p><i>Descrivere, denominare, classificare e rappresentare figure ed elementi della geometria nel piano e nello spazio, determinandone misure. Utilizzare strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura. Conoscere le principali unità di misura e i relativi strumenti.</i></p>	<p>Leggere, scrivere, confrontare numeri interi e decimali.</p> <p>Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale o scritto.</p> <p>Individuare multipli e divisori di un numero.</p> <p>Conoscere e operare con le frazioni.</p> <p>Utilizzare numeri decimali e frazioni in contesti concreti.</p> <p>Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.</p> <p>Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.</p> <p>Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi.</p> <p>Comprendere le relazioni logiche che sottendono alla risoluzione dei problemi.</p> <p>Monitorare il processo risolutivo e i risultati.</p> <p>Formulare ipotesi, motivandole e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi.</p> <p>Riprodurre elementi geometrici in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria).</p> <p>Riconoscere figure ruotate, traslate, riflesse e simmetriche.</p> <p>Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.</p> <p>Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.</p> <p>Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).</p> <p>Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.</p> <p>Determinare l'area di una figura per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.</p> <p>Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali.</p>

<p><i>Conoscere le basi della statistica e ricercare dati per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle, grafici). Utilizzare grafici e tabelle per ricavare informazioni, fare previsioni su eventi certi, possibili, impossibili.</i></p>	<p>Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi 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.</p> <p>Utilizzare gli insiemi e altre rappresentazioni grafiche per formulare giudizi e prendere decisioni. Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica.</p> <p>Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.</p> <p>Riconoscere la probabilità di un evento.</p> <p>Riconoscere eventi certi, possibili o impossibili.</p>
---	---

SCIENZE	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico</i></p>	<p>Conoscere le fasi del metodo scientifico. Osservare e descrivere fenomeni, formulare domande, proporre e realizzare semplici esperimenti.</p>
<p><i>Riconoscere e classificare le principali proprietà e caratteristiche di organismi viventi e non viventi per agire ed interagire con maggior consapevolezza nell'ambiente circostante.</i></p>	<p>Conoscere la struttura e lo sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati; riconoscere e descrivere il loro funzionamento anche in una prospettiva di educazione alla salute. Riconosce il concetto di energia, le sue manifestazioni e le fonti rinnovabili e non rinnovabili.</p> <p>Apprendere le prime conoscenze sull'universo e sul sistema solare.</p>
<p><i>Comprendere e rielaborare situazioni ed eventi a carattere scientifico, utilizzando strumenti concettuali e termini specifici del linguaggio disciplinare.</i></p>	<p>Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.</p> <p>Elaborare schemi e mappe per rappresentare argomenti a carattere scientifico.</p> <p>Rielaborare in modo personale le conoscenze acquisite.</p>

TECNOLOGIA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e descriverne la struttura e il funzionamento.</i></p> <p><i>Pianificare e produrre semplici modelli, rappresentazioni grafiche, manufatti e prodotti artigianali utilizzando risorse e strumenti appropriati.</i></p>	<p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Smontare semplici oggetti per scoprirne la struttura e il funzionamento.</p> <p>Conoscere il funzionamento di oggetti di uso quotidiano</p> <p>Eseguire semplici misurazioni di oggetti ed ambienti.</p> <p>Conoscere le principali caratteristiche e funzionalità di hardware e software.</p> <p>Conoscere la logica che sta alla base del linguaggio di programmazione e di semplici algoritmi.</p> <p>Progettare un elaborato artigianale elencando fasi, tempi, materiali e strumenti.</p> <p>Realizzare un elaborato artigianale progettato.</p> <p>Progettare un'attività o un evento prevedendo spazi, tempi, materiali, risorse umane ed economiche.</p> <p>Realizzare una presentazione grafica o digitale dell'attività progettata.</p> <p>Realizzare semplici progetti applicando il linguaggio della programmazione e la logica degli algoritmi.</p>

EDUCAZIONE CIVICA	
Macro-obiettivi per la scheda di valutazione	Micro-obiettivi per le programmazioni
<p><i>Comprendere il concetto di diritto e dovere sulla base di una prima conoscenza dell'organizzazione dello Stato italiano, della Carta Costituzionale, delle principali organizzazioni e dichiarazioni internazionali.</i></p> <p><i>Conoscere e fare propri comportamenti responsabili nel rispetto dell'ambiente e del patrimonio artistico e culturale.</i></p>	<p>Comprendere i fondamenti della Convenzione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza.</p> <p>Conoscere i principi fondamentali della Costituzione italiana.</p> <p>Apprendere le basi dell'ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali, delle Autonomie Locali e delle Organizzazioni internazionali.</p> <p>Conoscere i simboli dello Stato italiano.</p> <p>Familiarizzare con la cultura della legalità e prendere consapevolezza delle regole e norme comuni a tutti gli ambienti di convivenza.</p> <p>Conoscere gli obiettivi dell'Agenda 2030.</p> <p>Riflettere su positivi, duraturi e consapevoli stili di vita mirati al mantenimento di un personale benessere psicofisico e relazionale.</p> <p>Avere consapevolezza dell'importanza dell'apporto personale volto alla cura e alla tutela dell'ambiente.</p>

<p><i>Utilizzare vari strumenti digitali e il Web nella consapevolezza delle diverse potenzialità, ma anche dei possibili rischi connessi.</i></p>	<p>Proporre idee e soluzioni che favoriscano lo sviluppo sostenibile. Conoscere il valore e avere cura del patrimonio artistico e culturale del nostro Paese.</p> <p>Conoscere e utilizzare diversi software e piattaforme digitali a scopo didattico. Riflettere sulle potenzialità insite nell'uso degli strumenti digitali e prendere consapevolezza dei possibili rischi. Valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali e prendere coscienza del valore di una comunicazione corretta.</p>
--	---