

Curricolo di ITALIANO al termine della classe quarta della scuola primaria

Competenza 1: Interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere spiegazione degli insegnanti e dei compagni. • Ascoltare una comunicazione rilevandone le informazioni essenziali in rapporto ad uno scopo definito. - Intervenire con pertinenza nelle diverse situazioni comunicative, rispettando i tempi e i turni della comunicazione. • Utilizzare un lessico adeguato e specifico per i diversi settori disciplinari. • Partecipare a discussioni di gruppo centrando il problema affrontato. - Ascoltare e comprendere diversi tipi di comunicazioni orali, rendendosi conto di punti di vista diversi. - Considerare i diversi punti di vista. • Saper esprimere liberamente il proprio pensiero e le proprie opinioni. • Fornire semplici spiegazioni organizzando il discorso in modo corretto ed efficace. - Saper comprendere e riferire il contenuto globale di un testo. - Esporre un argomento noto utilizzando griglie o schemi predisposti in precedenza. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Strategie essenziali dell'ascolto finalizzato e dell'ascolto attivo. ✓ Processi di controllo da mettere in atto durante l'ascolto (rendersi conto di non aver capito, riconoscere una difficoltà. ✓ Informazioni principali e secondarie di un testo orale, video, ecc. ✓ Regole di conversazione e discussione. ✓ Registro linguistico di vario tipo. ✓ Forme comuni di discorsi parlato: racconto, lezione, spiegazione, dialogo ...

Competenza 2: Leggere, analizzare e comprendere testi di vario tipo.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare le abilità di lettura strumentale: scorrevolezza, correttezza, intonazione. - Acquisire strategie diverse per la lettura: leggere e raccogliere informazioni, leggere per studiare. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tecniche di lettura. ✓ Principali tipologie testuali: testo narrativo, descrittivo, informativo e poetico.

<ul style="list-style-type: none"> - Leggere per il piacere di leggere: leggere autonomamente opere di narrativa per ragazzi. • Saper desumere dal contesto il significato di parole non note. - Saper utilizzare il dizionario per ricercare il significato delle parole. • Individuare la tipologia dei testi narrativi e descrittivi, poetici, espositivi, regolativi, argomentativi. - Rilevare informazioni principali e secondarie in un testo. - Analizzare diversi tipi di testo, scoprendone le caratteristiche e le strutture. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Caratteristiche strutturali di un testo: sequenze, informazioni principali e secondarie, personaggi, luoghi, tempi ...
--	--

Competenza 3: Produrre testi scritti di vario tipo.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare le abilità di scrittura: scrivere in modo corretto, coerente, coeso. - Produrre testi espositivi partendo dallo schema. • Produrre testi narrativi realistici (racconto di esperienze). - Produrre testi narrativi fantastici con stimoli dati. Produrre testi descrittivi. - Analizzare la struttura dei testi espositivi. - Analizzare la struttura di testi regolativi. - Produrre semplici testi regolativi. - Produrre testi creativi sulla base dei modelli dati (filastrocche, poesie, acrostici, anagrammi...) • Rielaborare testi modificando tempi, luoghi, personaggi, punti di vista. • Completare un testo inserendo le parti mancanti. Riassumere sulla base di schemi guida. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Struttura di base di un testo. Coerenza e correttezza ortografica. ✓ Principali caratteristiche dei seguenti testi: narrativo (realistico, fantastico), descrittivo, poetico. ✓ Tecniche di scrittura relativa alla tipologia del testo. ✓ Sequenze narrative, informazioni principali, parole-chiave.

Competenza 4: Riflettere sulle strutture e sulle funzioni della lingua.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Usare la lingua in modo consapevole, scegliendo parole e strutture adeguate allo scopo. • Riconoscere e classificare per categorie le parti dei discorsi • Ampliare il patrimonio lessicale a partire da testi e contesto d'uso. • Riconoscere la frase semplice ed individuare rapporti logici fra le parole. - Utilizzare correttamente la punteggiatura. - 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Primi elementi della struttura del processo comunicativo: emittente-destinatario, codice della comunicazione, diversi tipi di codice, scopi diversi della comunicazione. ✓ Funzioni e uso delle principali categorie linguistiche: nomi, articoli, aggettivi qualificativi e i loro gradi, aggettivi possessivi, pronomi personali e possessivi, preposizioni semplici e articolate, congiunzioni, il modo indicativo, congiuntivo e condizionale. ✓ Struttura del vocabolario e principali informazioni contenute. Sinonimi, omonimi e contrari. ✓ La frase minima, il predicato verbale e nominale, le espansioni. ✓ I segni di interpunzione, il discorso diretto e il discorso indiretto.

Curricolo di INGLESE al termine della classe quarta della scuola primaria

Competenza 1: Comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Capire semplici domande legate alla propria esperienza. • Ascoltare e comprendere domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo. • Capire l'argomento di una breve storia o di un dialogo. • Comprendere brevi testi cogliendone le parole chiave. • Comprendere ed utilizzare semplici 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé, famiglia, vita quotidiana, attività scolastiche, interessi, sport ✓ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: ✓ Formule di cortesia in semplici contesti. ✓ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ✓ Simple present del verbo TO HAVE

<p>istruzioni operative.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere testi cogliendone le parole chiave. • Associare immagini a semplici frasi • Collaborare attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro. • Interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine. • Ascoltare e rispondere con azioni a semplici istruzioni riferiti a un'attività da svolgere in classe o ad un gioco. • Ascoltare e comprendere il lessico specifico di storie, canzoni e filastrocche tradizionali legati alle festività. <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare culture e civiltà diverse. 	<p>(Forma affermativa – interrogativa – negativa).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Simple present del verbo CAN (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ✓ Question Words (<i>What , Who, Where ,When , How</i>) ✓ Attività di role-playing ✓ Filastrocche, canzoni e semplici rime .giochi in coppia o collettivi. ✓ Elementi di cultura e tradizioni : caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone. Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ✓ Analogie e diversità culturali tra l'Italia il Regno Unito ed il mondo. ✓ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.
--	---

COMPETENZA 2 : Produrre oralmente e per iscritto semplici messaggi.	
Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi testi cogliendone le parole chiave. • Riprodurre frasi curando la pronuncia. • Formulare semplici domande e rispondere in modo pertinente. • Formulare domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo. • Comunicare a voce situazioni relative alla propria vita personale (casa, famiglia, scuola...) e ai propri bisogni ed esigenze. • Scrivere messaggi semplici e brevi per chiedere notizie, per raccontare le proprie esperienze seguendo un modello dato con l'ausilio di immagini o un elenco di parole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé, famiglia , vita quotidiana , attività scolastiche , interessi , sport. • Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ✓ Simple present del verbo TO HAVE (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ✓ Simple present del verbo CAN (Forma affermativa – interrogativa – negativa). ✓ Question Words (<i>What , Who, Where ,When , How</i>). ✓ Attività di role-playing ✓ Filastrocche, canzoni e semplici rime

<ul style="list-style-type: none"> • Compilare un modello predefinito : cartolina , lettera , biglietto d'auguri, invito. • Compilare una tabella sulla base dell'ascolto di un testo registrato, della lettura di un semplice testo scritto o dell'interazione con i compagni. • Completare per iscritto frasi conosciute. • Fornire semplici descrizioni secondo una struttura data. • Confrontare culture e civiltà diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi in coppia o collettivi. ✓ Elementi di cultura e tradizioni : ✓ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone. ✓ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ✓ Analogie e diversità culturali tra l'Italia il Regno Unito ed il mondo. ✓ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.
--	---

CURRICOLO di STORIA al termine della classe quarta della scuola primaria

Competenza 1: Collocare fatti e fenomeni storici nello spazio e nel tempo	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare correttamente gli indicatori temporali e le datazioni. • Collocare sulla linea del tempo fatti ed eventi delle civiltà studiate. • Individuare sulla linea del tempo elementi di contemporaneità, successione e durata delle civiltà studiate. • Leggere carte storiche e geografiche, individuando i luoghi dove si sono sviluppate le civiltà studiate. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il sistema di misura occidentale del tempo storico(avanti Cristo- dopo Cristo). ✓ Le misure del tempo: decennio, secolo, millennio. ✓ Cronologia essenziale delle civiltà studiate (le civiltà dei fiumi e le civiltà del Mediterraneo). ✓ Posizione geografica di: Asia, Africa e stati del bacino del Mediterraneo.

Competenza 2: Contestualizzare fatti e fenomeni storici stabilendo relazioni casuali e riconoscere le componenti costitutive dei diversi quadri di civiltà.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i possibili nessi tra lo sviluppo delle civiltà e le caratteristiche geografiche del territorio. • Riconoscere gli aspetti costitutivi di un quadro di civiltà. • Confrontare quadri di civiltà individuando analogie e differenze. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le civiltà dei fiumi. ✓ Le civiltà del Mediterraneo. ✓ Aspetti delle civiltà: territorio-periodo-

<ul style="list-style-type: none"> • Selezionare in un testo storico le informazioni richieste. • Interpretare semplici tabelle e mappe concettuali. • Utilizzare il linguaggio specifico, esponendo i contenuti appresi in modo appropriato. 	<p>organizzazione sociale e politica-economia-arte e cultura religione-vita quotidiana.</p>
--	---

Competenza 3: Conoscere e utilizzare i procedimenti del metodo storiografico per compiere semplici operazioni di ricerca storica.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni da alcuni tipi di fonte e iconografica. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tipologia di fonti (materiali, scritte, orali, iconografiche).

Competenza 4: Comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo per sviluppare atteggiamenti consapevoli e responsabili.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare e individuare collegamenti fra fenomeni del mondo attuale e analoghi fenomeni del passato. • Riconoscere i principali diritti/doveri propri e altrui. • Approfondire, discutere e analizzare alcuni articoli della Costituzione Italiana. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il Codice di Hammurabi. ✓ I diritti fondamentali nella Costituzione Italiana

Curricolo di GEOGRAFIA al termine della classe quarta della scuola primaria

Competenza 1 : Leggere l'organizzazione di un territorio, utilizzando il linguaggio e gli strumenti specifici della geografia.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare e leggere grafici, carte geografiche fisiche, politiche e tematiche. • Confrontare diversi tipi di carte geografiche traendone informazioni. • Orientarsi e muoversi nello spazio utilizzando piante, mappe, carte stradali. • Utilizzare la riduzione in scala per calcolare distanze su carte geografiche. • Riprodurre e/o completare semplici carte geografiche e/o tematiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I diversi tipi di rappresentazione cartografica: pianta, mappa, carta tematica, fisica, politica. ✓ I sistemi di simbolizzazione (uso del colore, tratteggio, scala grafica e numerica). ✓ le rappresentazioni grafiche e in tabella relative a dati geografici. ✓ Simbologia degli elementi fisici ed antropici dei diversi paesaggi. ✓ I confini dell'Italia.

Competenza 2 : Comprendere il rapporto di interazione fra l'ambiente fisico ed antropico

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le conseguenze dell'intervento dell'uomo nel tempo sul territorio. • Riconoscere le risorse del territorio italiano e il conseguente sviluppo dei vari settori economici. • Esplicitare il nesso tra l'ambiente, le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo • Esaminare le conseguenze positive e/o negative dell'intervento dell'uomo sull'ambiente circostante 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le risorse che hanno favorito l'insediamento umano sul territorio nazionale. ✓ Le risorse di un territorio. ✓ L'economia italiana : agricoltura, allevamento, industria, artigianato, commercio, servizi. ✓ Le vie di comunicazione.

Competenza 3 : Conoscere le caratteristiche fisico-antropiche dell'Italia	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le principali caratteristiche morfologiche di un ambiente del territorio nazionale : rilievi, pianure, fiumi, laghi. • Conoscere l'origine dello spazio fisico dell'Italia. • Orientarsi nel territorio italiano collocando opportunamente luoghi ed elementi significativi (rilievi, mari, fiumi..). • Riconoscere le regioni climatiche italiane ed individuare i fattori del clima 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gli elementi del territorio fisico italiano (morfologia, orografia, idrografia, clima). ✓ La popolazione italiana: distribuzione, densità, emigrazione, immigrazione, insediamento ed attività economiche nei vari ambienti. ✓ Le regioni climatiche e loro caratteristiche.

Competenza 4 : Rispettare l'ambiente e agire in modo responsabile nell'ottica di uno sviluppo sostenibile (Raccordo con educazione alla cittadinanza)	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le problematiche del rapporto uomo-ambiente. • Riflettere sulle trasformazioni positive e/o negative operate dall'uomo sull'ambiente. • Individuare e formulare semplici ipotesi per proteggere, salvaguardare e valorizzare il patrimonio ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I problemi ecologici del territorio italiano. ✓ Le regole comportamentali relative al risparmio energetico. ✓ Le regole comportamentali relative al rispetto dell'ambiente.

Curricolo di MATEMATICA al termine della classe quarta della scuola primaria

Competenza 1 : Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e scrivere sia in cifre che in lettere i numeri naturali e decimali, comprendendo il valore posizionale delle cifre e l'uso dello zero e della virgola entro le centinaia di migliaia. • Confrontare e ordinare numeri naturali, decimali e operare con essi. • Riconoscere e costruire relazioni fra numeri naturali (multipli e divisori). • Scoprire l'unità frazionaria. • Confrontare frazioni equivalenti, proprie, improprie, apparenti. • Trasformare la frazione decimale in numeri decimali. • Confrontare e ordinare le frazioni più semplici utilizzando opportunamente la linea dei numeri. • Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni con i numeri naturali e decimali usando le relative proprietà. • Eseguire divisioni con una e due cifre al divisore. • Usare procedure e strategie del calcolo mentale • Effettuare consapevolmente calcoli approssimati, anche prevedendo i risultati di calcoli. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Simbologia. ✓ Il valore posizionale delle cifre. ✓ Gli algoritmi di calcolo relativi alle quattro operazioni. ✓ Le relazioni fra i numeri naturali. ✓ Ordine di grandezza e di approssimazione. ✓ La frazione e la sua rappresentazione simbolica. ✓ I numeri decimali. ✓ Diversi tipi di scrittura dello stesso numero: frazione, frazione decimale, numero decimale. ✓ Terminologia specifica.

Competenza 2: Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Disegnare, analizzare e classificare le principali figure geometriche. • Calcolare perimetri delle principali figure geometriche piane. • Operare semplici trasformazioni geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementi che caratterizzano le principali figure geometriche. ✓ Triangoli. ✓ Quadrilateri. ✓ Sistema metrico decimale. ✓ Simmetria e rotazione ✓ Terminologia specifica.

COMPETENZA 3 : Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere dati. • Rappresentare dati attraverso grafici e tabelle. • Leggere e interpretare le rappresentazioni grafiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tabelle e grafici. ✓ Connettivi logici: non, e, o. ✓ Terminologia specifica.

Competenza 4 : Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere situazioni problematiche sia nell'ambito dell'esperienza personale, sia nell'ambito del contesto culturale della classe. <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare il testo di una situazione problematica, individuandone i dati necessari, superflui, nascosti, mancanti. • Formulare ipotesi, organizzare e realizzare un percorso di soluzione. • Riflettere sul procedimento scelto e confrontarlo con altre possibili strategie risolutive. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementi di un problema. ✓ Diagrammi, grafici. ✓ Numeri interi e decimali. ✓ Frazioni. ✓ Operazioni. ✓ Formule geometriche. ✓ Sistema metrico decimale. ✓ Terminologia specifica. ✓ Eventi certi, impossibili, probabili.

--	--

Curricolo di SCIENZE al termine della classe quarta della scuola primaria

COMPETENZA 1 : Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i vari stati della materia facendo riferimento alla struttura esterna dei vari corpi. • Conoscere l'atmosfera ed alcune problematiche ambientali ad essa relativi. • Conoscere organismi viventi presenti nei vari ambienti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gli stati della materia. ✓ Atmosfera e problemi ambientali. ✓ Piante e animali: respirazione , nutrizione e riproduzione.. ✓ Gli ecosistemi.

COMPETENZA 2 : Problematizzare la realtà osservata, formulare ipotesi e verificarne l'esattezza con semplici esperimenti.	
Abilità	Conoscenze
Progettare semplici esperimenti individuando le fasi del metodo scientifico: porsi domande formulare ipotesi verificarle trarre conclusioni	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fasi del metodo scientifico.

COMPETENZA 3: Relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Relazionare le esperienze effettuate sugli argomenti trattati, utilizzando il linguaggio specifico. • Schematizzare i risultati degli esperimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il linguaggio specifico delle scienze Sperimentali. ✓ Procedure e tecniche di schematizzazione: schemi e mappe concettuali.

Curricolo di TECNOLOGIA al termine della classe quarta della scuola primaria

Competenza 1: Esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo individuando le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina e il tipo di energia che viene utilizzata.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le funzioni di un artefatto o di una semplice macchina e distinguere la funzione dal funzionamento 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Funzioni e modalità d'uso di un acquedotto, i mezzi di trasporto. Vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.

COMPETENZA 2 : Impiegare le TIC e i loro principali linguaggi multimediali.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali informatici per l'apprendimento. • Scrivere brani utilizzando la videoscrittura • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo di Word, WordArt. ✓ Procedure per la produzione e la stampa di testi prodotti dai bambini ✓ Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche. ✓ Terminologia specifica: nuovi media, strumenti di comunicazione.

Curricolo di ED. FISICA al termine della classe quarta della scuola primaria

Competenza 1 : Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare correttamente gli schemi motori di base in successione e in interazione fra loro. • Sperimentare situazioni di contrazione e decontrazione di movimenti. • Eseguire semplici progressioni motorie, utilizzando codici espressivi diversi 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Schemi motori e posturali funzionali all'esecuzione di prassie motorie semplici e complesse. ✓ Applicazione di modalità esecutive di numerosi giochi di movimento, tradizionali, individuali e di squadra. ✓ Applicazione efficace della gestualità fino-motoria (oculo-manuale e podalica) ✓ Coordinamento delle capacità di differenziazione spaziale e di orientamento.

Competenza 2 : Partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare efficacemente le abilità motorie funzionali all'esperienza di gioco e sport. • Rispettare le regole nell'attività ludico- sportive. • Accettare la diversità delle prestazioni motorie, rispettando gli altri e confrontandosi in modo leale. • Cooperare nel gruppo e interagire. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esperienze diverse di gioco e di sport. ✓ Concetti di lealtà, rispetto, partecipazione, cooperazione e accettazione dei propri limiti. ✓ Invenzione collettiva di giochi con regole condivise. ✓ Giochi sportivi semplificati, organizzati anche sottoforma di gara.

Competenza 3 : Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di

sicurezza per sé e per gli altri.	
Abilità	Conoscenze
Adottare comportamenti corretti ed adeguati per la sicurezza propria ed altrui	✓ Informazioni sui comportamenti corretti e/o pericolosi nell'ambiente scolastico

Competenza 4: Adottare semplici comportamenti igienico-sanitari per il proprio benessere	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico. ✓ Norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere.

Curricolo di ARTE E IMMAGINE al termine della classe quarta della scuola primaria

Competenza 1: Osservare, descrivere, leggere la realtà circostante, le immagini statiche e in movimento utilizzando gli elementi fondamentali del linguaggio visuale.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere un'immagine in modo globale ed interpretarla. • Distinguere un'immagine fissa da una in movimento (quadro, foto, video ...) • Identificare in un testo visivo gli elementi principali (linea, colore, forme ...) • Individuare le diverse funzioni svolte da un'immagine. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gli elementi di base della comunicazione visiva (linea, punto, colore, forme ...) ✓ La decodificazione delle immagini fisse e in movimento.

Competenza 2: Rielaborare, modificare e comporre creativamente immagini e forme con l'uso di tecniche e materiali diversi.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare diverse tecniche artistiche. • Rielaborare, ricomporre e modificare creativamente immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le tecniche pittoriche e plastiche (pittura, collage, fotografia ...)

Competenza 3: Esprimere, comunicare emozioni ed esperienze attraverso il linguaggio visivo.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere emozioni, sensazioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gli elementi del linguaggio visuale.

Competenza 4: Analizzare ed apprezzare i beni del patrimonio artistico - culturale.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, descrivere, confrontare le tipologie di beni artistici. • Analizzare, classificare, apprezzare i beni del patrimonio artistico - culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La funzione del museo. ✓ I generi artistici. ✓ Il rispetto per la salvaguardia dei beni culturali.

Competenza 1: Usare le risorse espressive (ritmo, intonazione...) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere suoni e rumori di diversi parametri: durata(suoni lunghi/corti), altezza(suoni acuti/gravi), intensità (suoni deboli/forti), timbro (suoni opachi/squillanti/stridenti). • Sperimentare la propria voce in tutte le sue potenzialità. - Sperimentare le possibilità sonore del corpo e degli oggetti. • Usare strumenti musicali didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere delle caratteristiche del suono: ritmo, intensità, durata, altezza. ✓ Canto intonato. ✓ Strumentario didattico, oggetti ritmici e/o melodici.

Competenza 2: Usare forme di notazione analogiche e codificate.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Avviare alla conoscenza delle rappresentazioni grafiche dei suoni della scala musicale. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Uso di sistemi di scrittura convenzionali.

Competenza 3: Cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Attribuire il significato a ciò che si ascolta. - Riconoscere suoni prodotti da eventi naturali, esseri umani, animali, oggetti meccanici, strumenti musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Brani musicali di differenti repertori: opere musicali significative, canti e danze.

Curricolo di I.R.C. al termine della classe quarta della scuola primaria

Competenza 1: ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico, e religioso del tempo.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Scoprire le caratteristiche principali dell'ambiente sociale in cui è vissuto Gesù discriminando le fonti storiche. - Individuare il territorio geografico della Palestina collocandovi le informazioni sull'ambiente sociale del tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> - La terra di Gesù. - I gruppi sociali (scrivi, farisei, sacerdoti, contadini, sadducei, ecc.). - I rapporti di potere tra il mondo giudaico e romano. - Mentalità e cultura della Palestina di venti secoli fa

Competenza 2: riconoscere nel Vangelo la fonte storico – religiosa privilegiata per la conoscenza di Gesù.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Scoprire l'origine e la struttura dei Vangeli. - Apprezzare la figura e l'opera degli evangelisti, memoria storica e di fede della vita di Gesù. - Individuare, a partire da significativi passi evangelici, i principali generi letterari della Bibbia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Iter di formazione dei Vangeli. - Gli evangelisti: identità, opera e simboli. - Genere letterari: poetico, storico, normativo ecc.

Competenza 3: Comprendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della chiesa.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Interpretare i racconti evangelici del Natale e della Pasqua secondo una prospettiva storico – artistica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il vangelo di Natale: notizie storiche. - Il Natale nell'arte pittorica. - I simboli della Pasqua. - Storia biblica della Pasqua

Competenza 4: Comprendere che Gesù rivela agli uomini l'amore di Dio con parole e azioni.

Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none">- Comprendere che per i cristiani la missione di Gesù ha una natura divina, riflettendo sugli eventi che ne segnano l'inizio.- Comprendere l'insegnamento evangelico di Gesù espresso con parole e gesti significativi.	<ul style="list-style-type: none">- Il battesimo di Gesù.- La chiamata dei Dodici.- Azioni prodigiose di Gesù.- Le parabole.

Competenza 5: Ricavare informazioni sulla religione cattolica anche nella vita dei santi.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">- Comprendere l'importanza della vita dei santi nella storia del cristianesimo.	<ul style="list-style-type: none">- La vita e le opere di alcuni santi.