

Curricolo di ITALIANO al termine della classe terza della scuola primaria

Competenza 1 : Interagire e comunicare verbalmente in modo adeguato ai diversi contesti.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">• Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola e i punti di vista altrui.• Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.• Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta con un lessico sempre più ricco e specifico.• Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.• Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.• Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.	<ul style="list-style-type: none">✓ Strategie essenziali dell'ascolto.✓ Regole della comunicazione orale.✓ Concetti di: mittente, destinatario, messaggio, registro.✓ Organizzazione del contenuto secondo connettivi logici e temporali.✓ Lessico gradualmente più ricco e specifico relativo ai diversi contesti d'uso.

Competenza 2 : Leggere, comprendere, analizzare testi e risporli in modo comprensibile e coerente.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">• 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.• Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.• 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.• Avviarsi a consultare testi specifici (dizionario).	<ul style="list-style-type: none">✓ Tecniche di lettura: leggere per sé e per gli altri.✓ Segni di punteggiatura✓ Funzione, struttura ed elementi di alcune tipologie testuali: testo narrativo, testo descrittivo, lettera e testo poetico.✓ Ordine alfabetico e strategie per la ricerca dei termini sul vocabolario.

Competenza 3 : Produrre semplici testi funzionali legati a scopi concreti e connessi a situazioni quotidiane.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. • Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). • Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. • Usare in modo appropriato nella produzione di testi il lessico acquisito. • Modificare e rielaborare testi anche in modo creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Convenzioni ortografiche. ✓ Segni di punteggiatura. ✓ Struttura della frase. ✓ Regole della concordanza. ✓ Connettivi logici e temporali. ✓ Funzione, struttura ed elementi di alcune tipologie testuali: testo narrativo, testo descrittivo, lettera e testo poetico.

Competenza 4 : Riflettere sulla lingua	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare in una frase o in un testo alcune parti del discorso e riconoscerne i principali tratti grammaticali. • Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.). • Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, predicato, complementi necessari). • Riflettere sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Articolo, nome, aggettivo qualificativo e possessivo, verbo, pronome, congiunzione, preposizione. ✓ Registro formale e informale. ✓ Frase minima (soggetto-predicato) ed espansioni.

Curricolo di **INGLESE** al termine della classe terza della scuola primaria

Competenza 1: Comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • 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; • Associare immagini a semplici frasi; • Comprendere e leggere brevi testi cogliendone le parole chiave; • Comprendere l'argomento di un dialogo ed utilizzare semplici istruzioni operative ; • 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 un gioco; • Ascoltare e comprendere il lessico specifico di storie, canzoni e filastrocche tradizionali legati alle festività; • Confrontare culture e civiltà diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , vita quotidiana, attività scolastiche, interessi, sport , ambiente, etc; ✓ Formule di cortesia in semplici contesti; ✓ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa –interrogativa – negativa); ✓ Simple present del verbo TO HAVE GOT (Forma affermativa – interrogativa – negativa); ✓ Question Words (What , Where , How); ✓ Attività di role-playing; ✓ Filastrocche, canzoni e semplici rime; ✓ 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.

Competenza 2: Produrre oralmente e per iscritto semplici messaggi.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere semplici messaggi 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; 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , vita quotidiana, attività scolastiche, interessi, sport, ambiente, etc; ✓ Formule di cortesia in semplici contesti; ✓ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa –interrogativa – negativa);

<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare a voce situazioni relative alla propria vita personale (casa, famiglia, scuola...) e ai propri bisogni ed esigenze; • Interagire in un breve dialogo su argomenti conosciuti; • 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; • Compilare un modello predefinito: cartolina , lettera , biglietto d'auguri, invito; • Completare per iscritto frasi conosciute; • Fornire semplici descrizioni secondo una struttura data o tabella; • Saper descrivere oralmente culture e civiltà diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Simple present del verbo TO HAVE GOT (Forma affermativa – interrogativa – negativa); ✓ Question Words (What, Where, How ✓ Attività di role-playing; ✓ Aspetti di una cultura diversa dalla propria.
--	---

Curricolo di STORIA al termine della classe terza della scuola primaria

Competenza 1 : Collocare fatti e fenomeni storici nello spazio e nel tempo	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Collocare un evento o un periodo storico sulla linea del tempo • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità . • Definire durate temporali • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Linea del tempo ✓ Concetto di periodizzazione ✓ Schemi e mappe concettuali

Competenza 2 : Organizzare le informazioni e le conoscenze di fatti e fenomeni storici stabilendo relazioni causali e interrelazioni	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Stabilire relazioni di causa- effetto tra ambiente - evoluzione e ambiente-attività umane • Ordinare cronologicamente gli eventi 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Origine dell'Universo ✓ Evoluzione della vita

Competenza 3 : Riconoscere le componenti e le caratteristiche dei diversi periodi storici	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, ricostruire e comprendere eventi e trasformazioni storiche 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Storia dell'uomo ✓ Paleolitico ✓ Neolitico

Competenza 4 : Compiere semplici operazioni di ricerca storica	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire l'importanza delle fonti per scoprire un evento passato. • Scoprire l'importanza del lavoro dello storico e dei suoi collaboratori • Avviarsi ad utilizzare i termini specifici del linguaggio disciplinare • Distinguere tra ricostruzione storica e spiegazione fantastica 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tracce e fonti storiche ✓ Lo storico e i suoi collaboratori ✓ Lessico specifico ✓ Miti e leggende

COMPETENZA 5 : Sviluppare atteggiamenti consapevoli e responsabili	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le regole • Esprimere correttamente e rispettosamente il proprio pensiero • Lavorare insieme nel rispetto dei ruoli • Usare correttamente le risorse dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Regole per atteggiamenti e comportamenti positivi e corretti ✓ Regole di comportamento adeguate alle relazioni di gruppo ✓ Modalità di riciclo e riutilizzo dei materiali

Curricolo di GEOGRAFIA al termine della classe terza della scuola primaria

Competenza 1 : Orientarsi nello spazio e leggere l'organizzazione di un territorio, utilizzando il linguaggio e gli strumenti specifici della geografia

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente. • Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. • Leggere e interpretare mappe e carte geografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Punti di riferimento e punti cardinali. ✓ Mappe di spazi noti. ✓ Carte geografiche: fisica, politica, tematica. ✓ Simboli convenzionali.

Competenza 2 : Conoscere le caratteristiche naturali e antropiche dei paesaggi geografici e comprendere le interazioni tra uomo e ambiente

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali caratteristiche morfologiche di un ambiente. • Conoscere l'origine dei paesaggi naturali. • Conoscere le caratteristiche antropiche dei diversi paesaggi. • Comprendere che la presenza e l'intervento umano sul territorio sono in relazione con le caratteristiche dell'ambiente. • Comprendere che l'uomo trasforma e utilizza il territorio per soddisfare le proprie esigenze. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gli elementi di uno spazio fisico (morfologia, orografia, idrografia, clima). ✓ L'origine di: montagne, colline, pianure, laghi, fiumi. ✓ Le caratteristiche antropiche: insediamenti umani; vie di comunicazione; attività economiche. ✓ Rapporti di causa-effetto. ✓ Interazioni tra ambiente e attività umane.

Competenza 3 : Rispettare l'ambiente e agire in modo responsabile nell'ottica di uno sviluppo sostenibile	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulle modalità di osservazione e protezione dell'ambiente. • Rispettare, conservare e cercare di migliorare l'ambiente in quanto patrimonio a disposizione di tutti. • Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi . • Riconoscere gli interventi dell'uomo sull'ambiente e valutare gli aspetti positivi e negativi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente. ✓ Raccolta differenziata; modalità di attuazione e impatto positivo sull'ambiente. ✓ Forme di utilizzo e riciclaggio dei materiali.

Curricolo di MATEMATICA al termine della classe terza 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, scrivere e conoscere i numeri naturali entro le unità di migliaia; • Stabilire relazioni tra i numeri; • Conoscere il valore posizionale delle cifre e scomporre e ricomporre i numeri secondo il sistema decimale; • Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni in riga e in colonna con e senza cambio; • Moltiplicare e dividere numeri interi per 10-100-1000; • Eseguire divisioni con una cifra al divisore con e senza resto; • Conoscere ed usare le operazioni inverse per il calcolo mentale e scritto e come prova; • Conoscere la frazione come parte di un tutto, leggere scrivere e 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Simbologia; ✓ Relazione di uguaglianza maggioranza, minoranza; ✓ Sistema di numerazione decimale; ✓ Tecnica delle quattro operazioni; ✓ Nomenclatura e proprietà delle operazioni; ✓ Frazioni; ✓ I numeri decimali.

rappresentare frazioni; • Leggere e scrivere confrontare numeri decimali.	
--	--

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"> • Riconoscere, rappresentare, denominare oggetti tridimensionale e piani; • Riconoscere e rappresentare le linee incidenti, perpendicolari e parallele; • Riconoscere, definire e disegnare gli angoli; • Distinguere il perimetro e l'area; • Riconoscere unità di misura non convenzionali; • Comprendere il Sistema metrico decimale in relazione a pesi, lunghezze e capacità; • Utilizzare strumenti di misura. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Figure solide e piane; ✓ Punto, retta, semiretta, segmento, rette incidenti-perpendicolari e parallele; ✓ Perimetro e area; ✓ Sistema metrico decimale e terminologia specifica.

Competenza 3: 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 ed isolare una situazione problematica riferita a una situazione concreta; • Analizzare e comprendere il testo di un problema e individuare dati e domande; • Individuare la relazione fra i dati ed esprimerli con operazioni aritmetiche in problemi con una o più domande – un'operazione; • Risolvere problemi con le quattro operazioni, con una o due domande. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementi di un problema e terminologia specifica; ✓ Linguaggio logico e diagrammi (grafici e rappresentazioni); ✓ Le quattro operazioni; ✓ Numeri fini alle migliaia.

Competenza 4: 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"> • Classificare oggetti in base a una o più caratteristiche; 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tabelle e grafici; ✓ Connettivi logici: e, o, non;

<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare le classificazioni con diagrammi; • Identificare eventi certi, incerti ed impossibili; • Realizzare indagini statistiche; • Interpretare dati; • Rappresentare i dati attraverso grafici e tabelle; 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Eventi certi, impossibili, probabili; ✓ Terminologia specifica.
---	--

Curricolo di SCIENZE al termine della classe terza 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"> • Osservare fenomeni atmosferici; • Osservare la realtà del mondo animale e vegetale. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aria, acqua e suolo; ✓ Caratteristiche e classificazioni degli animali e dei vegetali.

Competenza 2: Problematizzare la realtà osservata, formulare ipotesi e verificarne la validità con semplici esperimenti.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici esperimenti seguendo le fasi del metodo scientifico. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Caratteristiche della materia.

Competenza 3: relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • .Saper costruire ed usare schemi diversi per relazionare le conoscenze apprese. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Schemi e mappe; ✓ Diagrammi di flusso.

Curricolo di **TECNOLOGIA E INFORMATICA al termine della classe terza 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. • Osservare oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo. ✓ Evoluzione degli oggetti nel tempo, 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. • Disegnare utilizzando programmi di grafica. • Scrivere brani utilizzando la videoscrittura • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sistema operativo e i più comuni software applicativi. ✓ Procedure per la produzione di testi e disegni. ✓ Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare. ✓ Terminologia specifica: nuovi media, strumenti di comunicazione.

Curricolo di **EDUCAZIONE FISICA al termine della classe terza 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"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori, anche combinati tra loro; • Controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico – dinamico del proprio corpo; • Gestire l'orientamento del proprio corpo In riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali e a strutture ritmiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Schemi motori di base (corsa, salto, palleggi, lanci); ✓ Abilità motorie in forma singola, a coppie, in gruppo; ✓ Coordinazione dei vari segmenti: occhio-mano, occhio – piede; ✓ Esercizi di equilibrio, percorsi; ✓ Contemporaneità – Successione-Ritmo.
--	--

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"> • Rispettare le regole dei giochi organizzati; • Cooperare all'interno di un gruppo; • Interagire positivamente con gli altri valorizzando le diverse capacità. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscenza e rispetto delle regole dei giochi praticati; ✓ Concetti di lealtà, rispetto, partecipazione; ✓ Accettazione del proprio e dell'altrui limite; ✓ Utilizzo consapevole delle proprie capacità motorie tenendo conto delle capacità altrui.

Competenza 3 : Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare in modo corretto ed appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Assumere Comportamenti corretti.

Competenza 4 : Adottare semplici comportamenti igienico - alimentari per il proprio benessere.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico.

Curricolo di ARTE e IMMAGINE al termine della classe terza della scuola primaria

Competenza 1 : Osservare, descrivere, leggere la realtà circostante utilizzando gli elementi fondamentali del linguaggio visuale

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e analizzare immagini e interpretarle; • Identificare in immagini statiche gli elementi (linee, colori, forme e ritmi). 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementi di base della comunicazione iconica (linee, colori, forme, proporzioni, ...)

Competenza 2 : Utilizzare tecniche grafiche e pittoriche, manipolare materiali plastici e polimerici a fini espressivi

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecniche artistiche presentate Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le più comuni tecniche pittoriche , plastiche e loro commistioni.

Competenza 3 : Scoprire i significati espressivi presenti nelle immagini e nelle opere d'arte

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le funzioni di un'immagine dal punto di vista informativo ed emotivo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementi e significati del linguaggio visivo

COMPETENZA 4 : Conoscere ed apprezzare i beni del patrimonio artistico - culturale

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare con l'aiuto dell'insegnante ad osservare tipologie di beni artistici e culturali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sensibilizzazione al patrimonio artistico e culturale della nostra Nazione.

Curricolo di **MUSICA** al termine della classe terza della scuola primaria

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"> • Sperimentare la propria voce in tutte le sue potenzialità; • Esplorare le potenzialità sonore del corpo e degli oggetti; • Imitare suoni e rumori della realtà naturale e tecnologica; • Usare strumenti musicali didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Approccio alle caratteristiche del suono; ✓ Ritmo, intensità, durata, altezza; ✓ Canto intonato; ✓ Giochi musicali con l'uso della voce e del corpo.

Competenza 2: Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi di un brano musicale.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Attribuire il significato a ciò che si ascolta. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Brani musicali di differenti repertori: opere musicali significative, canti, danze.

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

Competenza 1: scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere nei racconti mitologici il tentativo dell'uomo di rispondere alle domande sull'origine della vita e del cosmo. - Comprendere che i popoli da sempre hanno cercato Dio esprimendo la loro fede in modo e forme diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Racconti mitologici sull'origine del mondo. - Le antiche religioni politeiste. - La prima forma di monoteismo. - La creazione del mondo nella genesi. - L'origine dell'universo secondo la scienza e la religione.

Competenza 2: scoprire che, per la religione cristiana, Dio fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo e saper riferire, circa alcune pagine

bibliche fondamentali, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele.

Abilità

Conoscenze

- Comprendere che la storia dei Patriarchi nell'Antico Testamento è la storia e identità di un popolo.
- Conoscere, attraverso la storia di Giuseppe, il progetto di Dio per il suo popolo.
- Apprendere la storia di Mosè e il valore dell'Alleanza stipulata sul Sinai.
- Riconoscere nei primi re d'Israele, uomini scelti da Dio, per giudicare il suo popolo.

- L'alleanza con i Patriarchi d'Israele.
- Le radici storiche di Ebraismo e Cristianesimo
- La storia di Giuseppe e il disegno divino.
- La chiamata di Mosè e il valore del Decalogo
- I re di Israele e il tempio di Gerusalemme.

Competenza 3: riconoscere il significato cristiano della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tale festività nell'esperienza familiare, personale e sociale.

Abilità

Conoscenze

- Individuare nella Pasqua ebraica gli elementi di continuità ed alterità con la Pasqua cristiana.

- La pasqua nell'antica e nuova alleanza.