

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, pronomi, congiunzione, preposizione. ✓ Registro formale e informale. ✓ Frase (soggetto-predicato) minima 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; gli animali ● 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,cl, famiglia , la vita quotidiana, le attività scolastiche, gli interessi, lo sport , ambiente, etc; ✓ Formule di cortesia in semplici contesti; ✓ Can/Can't interrogativo, affermativo e negativo ✓ 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; gli animali ● Comunicare a voce situazioni relative alla propria vita personale 	<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; ✓ Can/can't interrogativo, affermativo, negativo. ✓ Formule di cortesia in semplici contesti; ✓ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa –interrogativa – negativa);

<p>(casa, famiglia, scuola...) e ai propri bisogni ed esigenze;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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

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 rappresentare frazioni; ● Leggere e scrivere numeri decimali. 	<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.

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 tridimensionali e piani; ● Distinguere e completare figure simmetriche. ● 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 alle lunghezze; ● Utilizzare strumenti di misura. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Figure solide e piane; ✓ Simmetria interna ed esterna ✓ Punto, retta, semiretta, segmento, rette incidenti-perpendicolari e parallele; ✓ Angoli acuti e ottusi; angolo retto, angolo piatto e angolo giro; ✓ 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; ● 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 fino 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; ● Rappresentare le classificazioni con diagrammi; ● Identificare eventi certi, incerti ed impossibili; ● Realizzare indagini statistiche; ● Interpretare dati; 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tabelle e grafici; ✓ Connettivi logici: e, o, non; ✓ Eventi certi, impossibili, probabili; ✓ Terminologia specifica.

<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare i dati attraverso grafici e tabelle; 	
--	--

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. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo.

<ul style="list-style-type: none"> ● 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"> ✓ 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
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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
<ul style="list-style-type: none"> - Individuare nella Pasqua ebraica gli 	<ul style="list-style-type: none"> - La Pasqua nell'antica e nuova alleanza.

elementi di continuità ed alterità con la Pasqua cristiana.	
---	--