

SCUOLA PRIMARIA

Le indicazioni Nazionali 2012 pongono al centro dell'azione educativa il bambino il cui percorso scolastico non si può ridurre alla sola acquisizione di competenze, ma deve preoccuparsi di educare la "persona", un essere unico ed irripetibile.

Pertanto la Scuola Primaria è il luogo privilegiato del processo di apprendimento dove è possibile la trasmissione di valori che consentono al bambino di formarsi.

Educare istruendo significa consegnare ai giovani il patrimonio culturale che ci viene dal passato e fornire loro quelle competenze indispensabili per essere protagonisti all'interno del contesto economico e sociale in cui vivono.

Una scuola di qualità, pertanto deve garantire ad ogni alunno la formazione di una cittadinanza attiva e consapevole.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

ITALIANO

- ❖ Partecipare a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso messaggi semplici, chiari, pertinenti
- ❖ comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o svago, di studio
- ❖ leggere testi letterali di vario genere, appartenenti alla letteratura per l'infanzia, sia a voce alta, con tono di voce espressivo, sia con lettura silenziosa
- ❖ produrre testi legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre, rielabora testi manipolandoli
- ❖ riflettere sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico
- ❖ padroneggiare e applicare in situazioni diverse la conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi.

INGLESE

- ❖ collaborare attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo, dimostrando interesse fiducia verso l'altro; individuare differenze culturali veicolate dalla lingua materna e dalla lingua straniera;
- ❖ comprendere frasi ed espressioni di uso frequente, relative ad ambiti familiari;
- ❖ interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine;
- ❖ descrivere in termini semplici, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati;

MUSICA

- ❖ esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo e in riferimento alla loro fonte

- ❖ gestire diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali
- ❖ articolare combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari.

ARTE E IMMAGINE

- ❖ utilizzare gli elementi di base del linguaggio visivo per osservare, descrivere e leggere immagini
- ❖ leggere gli aspetti formali di alcune opere; apprezzare opere d'arte e oggetti di artigianato

EDUCAZIONE FISICA

- ❖ utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo
- ❖ muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri
- ❖ comprendere il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, ne4Il consapevolezza che la correttezza e il reciproco rispetto sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico- sportiva

STORIA

- ❖ Conoscere elementi significativi del passato nel suo ambiente di vita
- ❖ Conoscere gli aspetti fondamentali della preistoria, protostoria e della storia antica
- ❖ usare la linea del tempo
- ❖ conoscere le società studiate, come quella greca e romana, e individua le relazioni tra gruppi umani
- ❖ riconoscere le tracce storiche presenti sul territorio e comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale.

GEOGRAFIA

- ❖ orientarsi nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali e coordinate geografiche
- ❖ individuare, conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti dei paesaggi italiani
- ❖ utilizzare il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e per realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche

MATEMATICA

- ❖ sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, anche grazie a molte esperienze in contesti significativi
- ❖ muoversi con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali
- ❖ utilizzare rappresentazioni di dati adeguate e utilizzarle in situazioni significative per ricavare informazioni

- ❖ risolvere facili problemi mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati e spiegando a parole il procedimento seguito
- ❖ imparare a riconoscere situazioni di incertezza ed usare espressioni “è più probabile”, “è meno probabile”

SCIENZE E TECNOLOGIA

- ❖ avere capacità operative, progettuali manuali, utilizzarle in contesti di esperienza – conoscenza per un approccio scientifico ai fenomeni
- ❖ imparare ad identificare gli elementi, gli eventi e le relazioni di gioco
- ❖ porsi domande esplicite e individuare problemi
- ❖ analizzare raccontare in forma chiara ciò che si impara
- ❖ esplorare e interpretare il mondo fatto dall’uomo, individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni
- ❖ utilizzare strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazioni con gli altri

RELIGIONE CATTOLICA

- ❖ Conoscere espressioni e documenti, in particolare la Bibbia, e contenuti essenziali
- ❖ Riconoscere, rispettare ed apprezzare i valori religiosi ed etici nell’esistenza e nella storia.

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

- ❖ conoscere il concetto di cittadinanza e vari tipi di cittadinanza
- ❖ eseguire un percorso stradale in situazione reale o simulata
- ❖ esplorare gli elementi tipici di un ambiente naturale ed umano, inteso come sistema ecologico
- ❖ comprendere che l’uomo si deve confrontare con i limiti della salute ed elaborarli, integrandoli nella propria personalità
- ❖ descrivere la propria alimentazione e distinguere se ci si nutre o ci si alimenta
- ❖ attivare atteggiamenti di ascolto/ conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.

