



**Istituto Comprensivo Statale
"GIOVANNI FALCONE E PAOLO BORSELLINO - FRANCESCO CARELLI"**

Via Padre M. Accolti Gil, 2 – 70014 CONVERSANO (BA)

Tel. 0804951130

C.M. BAIC8AH001 C.F. 93548890727

E-mail: baic8ah001@istruzione.it

Pec. baic8ah001@pec.istruzione.it

Sito: www.icfalconeborsellinocarelli.edu.it

CURRICOLO VERTICALE

Crescere nella legalità, progettare il futuro: continuità, innovazione digitale e cittadinanza attiva

Plesso Scuola dell'Infanzia	"ANTONIO SEVESO"	BAAA8AH01T	Via Buonarroti	Tel.0804951527
Plesso Scuola dell'Infanzia	"VIA DE AMICIS"	BAAA8AH03X	Via De Amicis	Tel.0804952842
Plesso Scuola dell'Infanzia	"VIA GIOTTO"	BAAA8AH02V	Via Modigliani	Tel.0804953833
Plesso Scuola Primaria	"GIOVANNI FALCONE E PAOLO BORSELLINO"	BAEE8AH013	Via P. M. Accolti Gil, 2	Tel.0804951130
Plesso S. S. 1° Grado	"FRANCESCO CARELLI"	BAMM8AH012	Via Risorgimento 22	Tel.0804951486

PREMESSA GENERALE E CORNICE PEDAGOGICA

Il senso del Curricolo Verticale

Il presente Curricolo Verticale rappresenta la struttura portante e il cuore didattico-pedagogico del Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) dell'Istituto Comprensivo "G. Falcone - P. Borsellino - F. Carelli".

Attraverso il Curricolo, le linee strategiche, la *vision* e la *mission* definite nel PTOF prendono forma concreta nell'agire educativo e didattico quotidiano. Esso traduce gli obiettivi formativi e le priorità d'Istituto in un percorso unitario, graduale e continuo che accompagna le bambine e i bambini dai 3 ai 14 anni — dalla Scuola dell'Infanzia, attraverso la Scuola Primaria, fino al termine della Scuola Secondaria di Primo Grado.

In piena aderenza alle **Nuove Indicazioni Nazionali 2025** per la scuola dell'infanzia e il primo ciclo di istruzione, il Curricolo esplicita le scelte educative, metodologiche e didattiche, le competenze attese e gli obiettivi di apprendimento condivisi dall'**I.C. "G. Falcone - P. Borsellino – F. Carelli"** per garantire il diritto all'istruzione, il successo formativo e lo sviluppo armonico della persona.

Il nome stesso del nostro Istituto ci richiama quotidianamente ai valori della **legalità, della responsabilità civica e del coraggio democratico**, che permeano trasversalmente ogni singola scelta didattica.

Il presente Curricolo si riferisce all'anno scolastico 2026-2027 e costituisce un adeguamento dei curricoli della scuola dell'infanzia, della classe prima della primaria e della classe prima della scuola secondaria di primo grado, poiché la normativa prevede una prima attuazione e con gradualità la rielaborazione di tutto il curricolo di istituto.

Per le classi successive si fa riferimento al curricolo adottato precedentemente sulla base delle Nuove indicazioni del 2012.

Principi ispiratori e sfondo culturale (Indicazioni Nazionali 2025)

La progettazione del Curricolo fonda la propria azione sui pilastri definiti dal nuovo quadro programmatico:

- **La centralità della Persona e i valori costituzionali:** La scuola pone al centro del proprio agire ogni singolo alunno nella sua unicità, valorizzandone la dignità, l'identità, le inclinazioni e i talenti, secondo i principi sanciti dall'Articolo 3 della Costituzione italiana.
- **Solida base di conoscenze per lo sviluppo delle competenze:** Le nuove Indicazioni ribadiscono che le competenze non si sviluppano in astratto, ma si radicano nell'assimilazione consapevole e rigorosa dei linguaggi disciplinari e delle conoscenze fondamentali. Le conoscenze rappresentano il presupposto indispensabile per esercitare il pensiero critico, il ragionamento logico e la capacità di agire nella realtà.
- **L'integrazione tra i quadri di esperienza e i saperi disciplinari:**
 - Nella **Scuola dell'Infanzia**, l'apprendimento si sviluppa attraverso l'esperienza diretta, la dimensione euristica del gioco, la cura delle relazioni e i Campi di Esperienza (*Il sé e l'altro; Il corpo e il movimento; Immagini, suoni, colori; I discorsi e le parole; La conoscenza del mondo*).
 - Nel **Primo Ciclo (Primaria e Secondaria di I Grado)**, i campi di esperienza evolvono gradualmente in ambiti disciplinari strutturati, garantendo un passaggio armonico tra la dimensione esperienziale e quella concettuale.
- **Le Otto Competenze Chiave Europee e la trasversalità:** Ciascuna disciplina e campo di esperienza partecipa in modo integrato alla costruzione delle 8 Competenze Chiave per l'apprendimento permanente (dalla competenza alfabetica funzionale e STEM, alle competenze digitali, personali, sociali, imprenditoriali e di cittadinanza).

- **Educazione alla Cittadinanza e responsabilità sociale:** L'asse della Cittadinanza permea l'intero impianto curricolare, promuovendo il rispetto delle regole di convivenza civica, la consapevolezza dell'identità storica e culturale, l'uso etico e critico delle tecnologie digitali, la sostenibilità ambientale e l'outdoor education.

Continuità, Inclusione e Orientamento

- **Continuità educativa (0–6 e 6–14 anni):** Il raccordo tra i diversi ordini di scuola garantisce la fluidità dei passaggi formativi. La progettazione collegiale definisce traguardi intermedi e strumenti di osservazione condivisi per evitare fratture nel percorso di crescita dell'alunno.
- **Inclusione e personalizzazione:** La scuola adotta strategie metodologiche e didattiche volte alla rimozione degli ostacoli all'apprendimento. L'ambiente scolastico è strutturato per rispondere in modo flessibile ai Bisogni Educativi Speciali (BES), promuovendo la valorizzazione delle differenze e il benessere relazionale ed emotivo di ciascuno.
- **Orientamento formativo:** L'attività scolastica guida progressivamente ciascun allievo alla conoscenza di sé, delle proprie potenzialità e delle proprie aspirazioni, ponendo le basi per decisioni consapevoli nel prosieguo degli studi e nella vita.

Metodologia didattica e Ambienti di Apprendimento

L'Istituto privilegia ambienti di apprendimento stimolanti, nei quali l'insegnamento trasmissivo si integra con metodologie attive e laboratoriali:

1. **Didattica laboratoriale e problem solving:** Valorizzazione della ricerca, dell'esplorazione, del metodo scientifico e dell'analisi guidata dell'errore come opportunità di riflessione metacognitiva.
2. **Cooperative Learning e relazione:** Incoraggiamento del lavoro di squadra, dell'ascolto attivo e della mediazione dei conflitti per sviluppare empatia e competenze sociali.

3. **Uso critico dei media e dei linguaggi digitali:** Integrazione consapevole delle tecnologie, dei linguaggi di programmazione e delle nuove risorse dell'informazione nella prassi quotidiana.

Valutazione formativa e trasparenza

Coerentemente con il quadro normativo e i criteri definiti dalle linee guida più recenti, la valutazione nell'Istituto ha prevalentemente carattere **formativo, promozionale e di accompagnamento**. Essa non si limita a misurare la prestazione finale, ma osserva i processi di apprendimento, valorizza i progressi individuali e fornisce feedback trasparenti e continui per sostenere l'autovalutazione e la motivazione dello studente.

Struttura del Documento

Il Curricolo Verticale si articola successivamente nelle seguenti sezioni:

- **Curricolo dei Campi di Esperienza** (Scuola dell'Infanzia).
- **Curricolo delle Discipline** (Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado), declinato in Competenze attese, Nuclei fondanti e Obiettivi specifici di apprendimento.

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Introduzione e Quadro Normativo di Riferimento

Il Curricolo della Scuola dell'Infanzia si configura come un percorso educativo coerente, unitario e progressivo, progettato in stretta aderenza al quadro normativo vigente e orientato alla crescita olistica della persona.

1. Riferimenti Normativi Integrati

- **Sistema Integrato di Educazione e Istruzione 0-6 (D.Lgs. 65/2017 e Linee Pedagogiche per il Sistema Integrato 0-6 - D.M. 334/2021):** Il curriculum si colloca all'interno della continuità educativa 0-6 anni, promuovendo il raccordo pedagogico tra i servizi per la prima infanzia e la scuola dell'infanzia, per garantire il diritto all'istruzione, all'inclusione e al benessere di tutti i bambini fin dalla nascita.
- **Nuove Indicazioni Nazionali per il Curricolo (D.M. 221/2025):** Costituiscono la matrice fondante per la definizione delle finalità, dei traguardi di sviluppo delle competenze e degli obiettivi specifici di apprendimento declinati nei **cinque**
- **Campi di Esperienza** (*Il sé e l'altro; Il corpo e il movimento; Immagini, suoni, colori; I discorsi e le parole; La conoscenza del mondo*).
- **Competenze Chiave Europee (Raccomandazione UE 2018):** Il percorso concorre all'acquisizione delle competenze chiave per l'apprendimento permanente (dalla competenza alfabetica funzionale al multilinguismo, dalle STEM alle competenze personali, sociali e di cittadinanza).
- **Educazione Civica (L. 92/2019 e D.M. 183/2024):** Inserita trasversalmente per promuovere la convivenza civile, il rispetto

delle regole, il bene comune, il patrimonio culturale e l'uso consapevole dei media.

- **Sostenibilità ed Ecologia (Agenda 2030 dell'ONU):** Azioni di sensibilizzazione e tutela dell'ambiente, riduzione degli sprechi e cura della "casa comune".
- **Metodologie STEAM (D.M. 184/2023):** Approccio esperienziale, laboratoriale e orientato al *problem solving*, all'indagine scientifica e alla convergenza tra arte e scienza.

Finalità Educative e Impianto Pedagogico

La scuola dell'infanzia si fonda sull'intreccio inscindibile tra **relazione, cura e apprendimento**. La prospettiva 0-6 concepisce il percorso formativo dalla nascita ai sei anni come un **continuum educativo unitario, progressivo e coerente**, superando ogni logica di anticipazionismo scolastico per valorizzare appieno le specificità di ciascuna fase dello sviluppo personale, emotivo, cognitivo e sociale del bambino. In linea con la visione dello 0-6, l'esperienza scolastica valorizza il **gioco**, l'**esplorazione diretta**, la **socialità** e la **centralità del bambino** come cittadino attivo, accompagnandolo verso:

1. **La maturazione dell'identità:** Consapevolezza di sé, delle proprie emozioni e fiducia nelle proprie capacità.
2. **La conquista dell'autonomia:** Cura di sé e degli altri, partecipazione responsabile alla vita di sezione e di comunità.
3. **Lo sviluppo delle competenze:** Esplorazione dei linguaggi (verbale, corporeo, artistico, musicale, logico-matematico, multilingue) e del pensiero scientifico attraverso metodologie attive.
4. **La maturazione del senso di cittadinanza:** Rispetto delle diversità, condivisione delle regole, solidarietà e cura dell'ambiente naturale e sociale.

Nota sull'uso del digitale e della tecnologia: In tutti i campi di esperienza, l'utilizzo dei dispositivi digitali e dei media è concepito esclusivamente in forma **guidata, limitata e di supporto** alle attività, con il preciso fine di documentare o arricchire l'esperienza vissuta senza mai sostituire la relazione umana diretta e il contatto concreto con la realtà.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

Introduzione e riferimenti normativi

Il curriculum del campo di esperienza “**Il sé e l'altro**” è elaborato in stretta aderenza alle Nuove Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (D.M. 221/2025), in coerenza con la Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018 sulle Competenze chiave per l'apprendimento permanente (in particolare le Competenze personali, sociali e capacità di imparare a imparare e le Competenze in materia di cittadinanza), con la Legge 92/2019 e le Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica (D.M. 183/2024), con i principi dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile dell'ONU (Obiettivi 4, 5, 10, 16 e 17) e in sinergia con le Linee guida ministeriali STEAM (D.M. 184/2023).

Questo campo di esperienza costituisce il nucleo centrale della maturazione dell'identità personale, dell'autonomia, dell'affettività e dello sviluppo sociale e morale del bambino. Rappresenta l'ambito privilegiato in cui la scuola dell'infanzia si configura come **comunità educante**, luogo d'incontro, di dialogo, di ascolto e di crescita democratica.

Nello spirito delle Nuove Indicazioni, il percorso accoglie le grandi domande esistenziali dei bambini e li guida progressivamente a:

- **Costruire l'identità personale e la consapevolezza emotiva:** riconoscere, nominare e gestire le proprie emozioni, scoprendo i propri punti di forza e limiti in un clima di fiducia e benessere.

- **Promuovere responsabilità, autonomia e senso del bene comune:** passare dalla centralità del sé alla capacità di collaborare, assumere piccoli incarichi responsabili, rispettare gli impegni assunti e avere cura degli spazi, degli oggetti e dei materiali condivisi.
- **Valorizzare l'inclusione, il dialogo e l'intercultura:** riconoscere le diversità come risorse, contrastare ogni forma di pregiudizio o discriminazione e partecipare alla costruzione di relazioni interpersonali basate sull'empatia, la solidarietà e il rispetto reciproco.
- **Vivere relazioni autentiche nell'era digitale:** comprendere il valore del contatto umano e della presenza reale, assicurando che l'uso degli strumenti digitali e dei media rimanga limitato, guidato e a supporto — e mai in sostituzione — delle relazioni dirette e dell'esperienza vissuta.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO			
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza alfabetica funzionale; Competenza digitale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.			
FINALITÀ	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (3-4-5 ANNI)	CONOSCENZE
Accompagnare le grandi domande dei bambini e costruire l'identità personale	Porsi domande sugli eventi della vita, sul bene e sul male, sul giusto e sull'ingiusto, sviluppando identità personale, autonomia, libertà e responsabilità.	<p>3 anni: iniziare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo, esprimendo bisogni e vissuti legati alla quotidianità.</p> <p>4 anni: riconoscere le emozioni proprie e altrui e ricercare prime risposte, anche fantasiose e immaginarie, ai grandi interrogativi sulla vita, la morte, la gioia e il dolore attraverso narrazioni e condivisioni.</p> <p>5 anni: porre domande sugli eventi della vita, sul bene e sul male, sul giusto e sull'ingiusto, confrontando esperienze</p>	Identità personale, emozioni, grandi domande, eventi della vita, bene e male, giusto e ingiusto, autonomia, responsabilità.

		personali e punti di vista con quelli degli altri.	
Sviluppare autonomia, responsabilità personale e cura dei materiali comuni	Avere cura di sé, degli altri e dei materiali comuni, assumendo piccoli incarichi e comportamenti responsabili nella vita quotidiana della sezione.	3 anni: partecipare alle routine quotidiane con il supporto dell'adulto. 4 anni: utilizzare materiali e spazi in modo appropriato e rispettoso. 5 anni: assumere piccoli incarichi, portarli a termine e riconoscere semplici responsabilità personali e di gruppo.	Routine scolastiche, autonomia personale, cura di sé, incarichi, responsabilità personali e di gruppo, uso corretto dei materiali comuni.
Costruire relazioni positive e collaborative	Riflettere, confrontarsi e discutere di vari temi con i pari e con gli adulti e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	3 anni: partecipare a giochi guidati e semplici scambi comunicativi con i pari. 4 anni: giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri, condividendo materiali, spazi e prime conversazioni. 5 anni: cooperare in attività condivise, gestire piccoli conflitti fra pari e con gli adulti e riconoscere l'importanza dell'ascolto reciproco.	Amicizia, empatia, ascolto, collaborazione, comunicazione.
Promuovere cittadinanza e convivenza civile	Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune.	3 anni: riconoscere semplici regole nei contesti quotidiani e orientarsi nelle routine della giornata. 4 anni: rispettare le regole condivise e orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro. 5 anni: partecipare alla costruzione delle	Diritti, doveri, partecipazione, rispetto reciproco, bene comune, Costituzione, convivenza civile e comunità.

		regole comuni, comprendendo diritti, doveri, bene comune e convivenza civile. Educazione civica Costituzione: rispetto della persona, delle regole e della comunità.	
Promuovere inclusione e rispetto delle differenze	Partecipare alle diverse forme di vita comunitaria, sviluppando una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri e delle regole del vivere insieme, riconoscendo le diverse appartenenze e tradizioni culturali, politiche e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	<p>3 anni: riconoscere persone, luoghi e semplici abitudini della propria famiglia e della scuola.</p> <p>4 anni: riconoscere i principali segni della propria cultura e alcune tradizioni del territorio di appartenenza.</p> <p>5 anni: riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie formazioni sociali del territorio, confrontandoli con rispetto con usi, costumi e tradizioni diverse.</p>	Famiglia, scuola, territorio, intercultura, inclusione, solidarietà.
Educare alla cura dell'ambiente, alla lettura dei media e all'uso responsabile del digitale nelle relazioni	Osservare la natura e i viventi, prendersi cura dell'ambiente e dei beni comuni, riconoscendo che l'uso dei dispositivi digitali e dei media deve sostenere, e non sostituire, relazioni autentiche con sé e con gli altri.	<p>3 anni: osservare la natura, rispettare gli spazi comuni e partecipare a semplici azioni di cura.</p> <p>4 anni: riconoscere viventi, ambienti e comportamenti di tutela, iniziando a distinguere esperienze dirette e immagini mediate.</p> <p>5 anni: riflettere su cause ed effetti di eventi osservati, usare in modo guidato strumenti digitali e media per raccontare</p>	Natura, viventi e ciclo di vita, ambiente, sostenibilità, beni comuni, relazioni autentiche, dispositivi digitali, mass media, cause ed effetti, esperienze dirette e rappresentazioni mediate.

		esperienze senza sostituire la relazione diretta.	
--	--	---	--

METODOLOGIE/STRUMENTI

Per accompagnare le grandi domande dei bambini e sostenere la costruzione dell'identità personale, si privilegiano il *circle time*, le conversazioni filosofiche, lo *storytelling*, la lettura di albi illustrati e la narrazione autobiografica.

Tali strategie permettono ai bambini di esprimere vissuti, emozioni e curiosità, favorendo il confronto guidato, il gioco simbolico e l'elaborazione personale delle esperienze.

Per sviluppare autonomia, responsabilità personale e cura dei materiali comuni, l'azione educativa si fonda sul *learning by doing*, sul *problem solving*, sul tutoring e sulle attività laboratoriali. Attraverso esperienze concrete e compiti adeguati all'età, i bambini imparano a gestire routine, materiali e piccoli incarichi, maturando progressivamente senso di responsabilità e partecipazione alla vita della sezione.

Per costruire relazioni positive e collaborative, vengono proposte attività di *cooperative learning*, *role playing*, giochi cooperativi e drammatizzazioni. Queste modalità favoriscono l'ascolto reciproco, la condivisione di spazi e materiali, la gestione dei piccoli conflitti e la partecipazione attiva a esperienze comuni con pari e adulti.

Per promuovere cittadinanza e convivenza civile, si utilizzano il *circle time*, le discussioni guidate, i compiti di realtà, la costruzione condivisa delle regole e le conversazioni su diritti e doveri. Tali esperienze aiutano i bambini a comprendere il valore delle regole comuni, del rispetto reciproco, della responsabilità personale e del bene comune.

Per promuovere inclusione e rispetto delle differenze, si propongono attività interculturali, letture di albi illustrati e percorsi di *cooperative learning*. Attraverso il racconto, il confronto e la collaborazione, i bambini sono accompagnati a riconoscere la pluralità delle appartenenze, delle tradizioni e dei modi di vivere, sviluppando atteggiamenti di apertura, solidarietà e rispetto.

Per educare alla cura dell'ambiente, alla lettura dei media e all'uso responsabile del digitale nelle relazioni, vengono valorizzate l'*outdoor education*, l'osservazione diretta, la cura degli spazi, le conversazioni guidate e il confronto tra esperienza vissuta e immagini o racconti dei media. L'eventuale uso di LIM e tablet resta guidato e limitato, finalizzato a documentare e arricchire le esperienze senza sostituire il contatto diretto con la realtà, la relazione autentica e la collaborazione tra bambini.

Competenze in uscita

- Riconosce la propria identità e la propria storia, esprime bisogni, emozioni e sentimenti in modo adeguato all'età.
- Stabilisce relazioni positive con adulti e pari, collabora nel gruppo e partecipa a giochi, conversazioni e attività condivise.
- Rispetta regole condivise, riconosce diritti e doveri, valorizza le differenze come risorsa e partecipa in modo responsabile alla vita della comunità.
- Partecipa alla vita della comunità scolastica assumendo piccoli incarichi, rispettando regole e bene comune e contribuendo alla convivenza civile.

- Adotta semplici comportamenti di cura degli spazi, dell'ambiente e dei beni comuni, mostrando attenzione alla sostenibilità.
- Utilizza in modo guidato e responsabile strumenti digitali e media per raccontare esperienze, confrontare rappresentazioni e sostenere relazioni autentiche, senza sostituire l'esperienza diretta.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

Introduzione e riferimenti normativi

Il curriculum del campo di esperienza "Il corpo e il movimento" è elaborato in riferimento alle Nuove Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione adottate con D.M. 221/2025, alla Raccomandazione UE 2018 sulle Competenze Chiave, alla Legge 92/2019, al D.M. 183/2024 per l'Educazione civica e all'Agenda 2030 e Carta internazionale dell'Educazione fisica, l'Attività Fisica e lo Sport (UNESCO 2015).

Il percorso valorizza il corpo come strumento di conoscenza, comunicazione, relazione, autonomia, salute, sicurezza, benessere, esplorazione e orientamento nello spazio.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO			
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; Competenza digitale			
FINALITÀ	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (3-4-5 ANNI)	CONOSCENZE
Sviluppare identità corporea, autonomia e consapevolezza di sé	Sviluppare un corretto e completo schema corporeo.	<p>3 anni: riconoscere alcune parti del corpo, esplorare con i cinque sensi e comunicare sensazioni attraverso gesti e semplici movimenti.</p> <p>4 anni: nominare parti del corpo, riconoscere sensazioni corporee, sperimentare equilibrio, propriocezione, coordinazione e prime abilità fino-motorie.</p> <p>5 anni: esprimersi e comunicare attraverso il corpo, affinando capacità percettive, propriocezione chinestesica, equilibrio, percezione visuo-spaziale e conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente.</p>	Schema corporeo, parti del corpo, cinque sensi, percezioni, propriocezione chinestesica, equilibrio, motricità fine, motricità grosso-motoria, percezione visuo-spaziale, autonomia personale.
Promuovere salute, igiene, alimentazione e benessere	Assumere comportamenti e atteggiamenti rispettosi della propria salute e di quella altrui, avendo cura di sé e degli altri.	<p>3 anni: riconoscere bisogni corporei, accettare semplici pratiche di igiene personale e distinguere sensazioni di benessere o disagio.</p> <p>4 anni: comprendere l'importanza di lavarsi, alimentarsi correttamente, muoversi, riposare e riconoscere</p>	Igiene personale, alimentazione, riposo, movimento, benessere, corretti stili di vita.

		emozioni e sensazioni corporee. 5 anni: conoscere il proprio corpo e le sue componenti, attuare corrette pratiche quotidiane di cura di sé, igiene e alimentazione e iniziare a gestire emozioni, benessere o malessere in modo positivo.	
Sviluppare schemi motori, coordinazione e orientamento spaziale	Orientarsi nello spazio, in relazione agli altri e all'ambiente.	3 anni: camminare, correre, saltare e muoversi in spazi noti seguendo semplici indicazioni, provando piacere nel movimento. 4 anni: coordinare movimenti globali, superare piccoli ostacoli, usare attrezzi in modo guidato e muoversi insieme ai compagni. 5 anni: orientarsi in percorsi, coordinare i propri movimenti con quelli degli altri, adattare il movimento a spazi, tempi e consegne e partecipare con piacere ad attività fisiche e coreutiche.	Schemi motori di base, equilibrio, coordinazione, lateralità, orientamento spaziale, percorsi, ritmo.
Favorire espressione corporea, comunicazione e creatività	Produrre gesti, condotte, sequenze motorie, psico-motorie e coreutiche, sotto forma di movimenti controllati e finalizzati svolti individualmente o in piccolo gruppo, in grado di rafforzare la propria identità personale e la propria autonomia, nel rispetto delle regole della buona convivenza civile.	3 anni: imitare gesti, posture e semplici movimenti espressivi e ludici. 4 anni: rappresentare emozioni e situazioni attraverso il corpo, il ritmo, il gioco simbolico e prime esperienze coreutiche. 5 anni: eseguire gesti e movimenti fino-	Corporeità espressiva, gesti, posture, mimica, emozioni, ritmo, danza, gioco simbolico, comunicazione non verbale.

		motori e grosso-motori, inventare sequenze motorie, psicomotorie e coreutiche, valutando semplici rischi e interagendo con rispetto con gli altri.	
Educare alla sicurezza, alle regole e alla responsabilità negli spazi di movimento	Assumere comportamenti e atteggiamenti rispettosi della propria salute e di quella altrui, avendo cura di sé e degli altri.	<p>3 anni: ascoltare semplici regole nei giochi motori e muoversi con il supporto dell'adulto, rispettando spazi e compagni.</p> <p>4 anni: rispettare turni, spazi e indicazioni nei giochi individuali e di gruppo, controllando gesti e movimenti.</p> <p>5 anni: valutare semplici situazioni di rischio, controllare i movimenti corporei, collaborare per la sicurezza comune e interagire con rispetto con pari e adulti.</p>	Regole di gioco, turni, spazi sicuri, rischio, sicurezza, rispetto dell'altro, responsabilità.
Sviluppare stili di vita sani e attivi attraverso l'esperienza motoria all'aperto e l'uso limitato e consapevole dei media digitali	Orientarsi nello spazio, in relazione agli altri e all'ambiente.	<p>3 anni: esplorare ambienti interni ed esterni attraverso giochi di movimento e semplici esperienze corporee.</p> <p>4 anni: partecipare ad attività motorie all'aperto, usare piccoli attrezzi in modo guidato e alternare movimento, riposo e pause attive.</p> <p>5 anni: organizzare semplici percorsi motori, conoscere l'importanza di uno stile di vita attivo e usare dispositivi digitali solo in modo guidato, limitato e</p>	Ambienti interni ed esterni, outdoor education, movimento spontaneo e guidato, piccoli attrezzi, pause attive, stile di vita attivo, sedentarietà, uso consapevole e limitato dei dispositivi digitali.

	non sostitutivo dell'esperienza corporea reale.	
--	---	--

METODOLOGIE/STRUMENTI

Per sviluppare identità corporea, autonomia e consapevolezza di sé, si propongono giochi sensoriali, esplorazioni tattili e motorie, attività di equilibrio, percorsi percettivi, manipolazione, pregrafismo, giochi allo specchio, routine guidate, osservazione e verbalizzazione. Tali esperienze consentono ai bambini di conoscere progressivamente il proprio corpo, riconoscerne parti, sensazioni e possibilità espressive, affinando percezione, coordinazione e autonomia personale.

Per promuovere salute, igiene, alimentazione e benessere, l'azione educativa valorizza le routine quotidiane, i laboratori sensoriali e alimentari, i racconti, i giochi di classificazione, le esperienze pratiche e le conversazioni guidate. Attraverso situazioni concrete e ricorrenti, i bambini imparano a riconoscere i bisogni del corpo, ad adottare comportamenti corretti di cura di sé e a comprendere il valore di uno stile di vita sano.

Per sviluppare schemi motori, coordinazione e orientamento spaziale, vengono utilizzati percorsi motori, giochi psicomotori, esperienze di *outdoor education*, piccoli attrezzi, musica e ritmo, attività di equilibrio e coordinazione. Queste proposte favoriscono la padronanza del movimento, l'adattamento a spazi e consegne diverse e la capacità di muoversi in relazione agli altri e all'ambiente.

Per favorire espressione corporea, comunicazione e creatività, si ricorre alla drammatizzazione, alla danza educativa, ai giochi mimici, alla musica, al ritmo, allo *storytelling* motorio, al teatro corporeo e ad attività creative individuali e di gruppo. Il corpo diventa così linguaggio espressivo e comunicativo, capace di rappresentare emozioni, storie, situazioni e relazioni.

Per educare alla sicurezza, alle regole e alla responsabilità negli spazi di movimento, si propongono giochi regolati, prove di evacuazione, percorsi sicuri, *circle time*, attività di *problem solving* motorio e compiti di realtà. Tali esperienze aiutano i bambini a rispettare turni, spazi e indicazioni, a valutare semplici situazioni di rischio e a collaborare per la sicurezza comune.

Per sviluppare stili di vita sani e attivi attraverso l'esperienza motoria all'aperto e l'uso limitato e consapevole dei media digitali, sono valorizzati l'*outdoor education*, i giochi di esplorazione, i percorsi motori, le attività con piccoli attrezzi, le pause attive, i giochi di orientamento e le conversazioni

guidate su benessere e sedentarietà. L'uso occasionale di LIM e tablet è previsto solo per documentare le esperienze corporee, senza sostituire il movimento reale, il gioco attivo e la relazione diretta.

Competenze in uscita

- Riconosce il proprio corpo, le sue parti, i propri bisogni e gestisce con crescente autonomia le routine di cura personale.
- Adotta semplici comportamenti corretti per igiene, alimentazione, salute e benessere.
- Utilizza schemi motori di base, coordina i movimenti e si orienta in percorsi e spazi interni ed esterni.
- Usa il corpo per comunicare, esprimere emozioni e partecipare ad attività musicali, espressive, simboliche e creative.
- Rispetta regole, turni e spazi nei giochi motori, controlla il gesto e riconosce semplici situazioni di rischio.
- Partecipa a esperienze motorie in spazi interni ed esterni, segue semplici percorsi e sequenze di movimento e utilizza eventuali strumenti digitali solo in modo guidato, limitato e non sostitutivo dell'esperienza corporea reale.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

Introduzione e riferimenti normativi:

Il curriculum del campo di esperienza **“Immagini, suoni, colori”** è elaborato in conformità con le Nuove Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (D.M. 221/2025), in coerenza con la Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018 sulle Competenze chiave per l'apprendimento permanente, la Legge 92/2019 e le Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica (D.M. 183/2024), l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile dell'ONU (in particolare l'Obiettivo 4: Istruzione di qualità), e le Linee guida ministeriali per le discipline STEAM (D.M. 184/2023).

Questo campo di esperienza rappresenta il luogo privilegiato dell'espressività, della creatività e della fruizione estetica. Il percorso formativo mira a sviluppare nei bambini la sensibilità artistica, la capacità di ascolto, l'immaginazione e la percezione visivo-spaziale e sonora.

La dimensione musicale si articola attraverso:

- **Esplorazione del paesaggio sonoro e ascolto attivo:** sviluppo delle capacità percettive per discriminare le qualità del suono (timbro, altezza,

intensità, durata) e ascolto guidato dei suoni della natura, degli ambienti di vita e di brani del patrimonio musicale e culturale italiano e internazionale.

- **Espressione vocale e body percussion:** uso consapevole della voce (canti individuali e di gruppo, filastrocche, *nursery rhymes* in lingua italiana e inglese), sperimentazione di sonorità con il corpo (*body percussion*) e coordinazione tra gesto, ritmo e movimento.
- **Notazione spontanea e codici informali:** avvio all'alfabetizzazione musicale non convenzionale, stimolando i bambini a inventare simboli, segni grafici o gesti-suono per rappresentare e riprodurre eventi sonori e strutture ritmiche.

Attraverso l'approccio integrato delle **STEAM** (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*), i linguaggi artistici, musicali e multimediali diventano strumenti chiave di esplorazione, sperimentazione e *problem solving*. L'integrazione dell'**Educazione civica** ed ecologica promuove il rispetto del patrimonio culturale e artistico, l'uso consapevole e critico dei linguaggi medial e digitali (sostenendo relazioni autentiche senza sostituire l'esperienza diretta) e la cura e la valorizzazione dei beni comuni e dell'ambiente in ottica di sostenibilità.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI			
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; Competenza alfabetica funzionale; Competenza digitale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEAM).			
FINALITÀ	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (3-4-5 ANNI)	CONOSCENZE
Sviluppare espressività, creatività e comunicazione visivo-plastica	Esprimersi attraverso linguaggi grafici, pittorici, plastici, musicali, corporei e multimediali utilizzandoli con creatività e intenzionalità comunicativa.	3 anni: Esplorare liberamente colori, materiali strutturati e informali, tracce grafiche e impasti sensori. 4 anni: Rappresentare visivamente emozioni, vissuti, elementi naturali e di fantasia con diverse tecniche e strumenti grafici/pittorici.	Colori primari e secondari, forme, linee, segni grafici, materiali plastici (pongo, argilla, materiali naturali/di recupero), tecniche espressive.

		5 anni: Utilizzare in modo intenzionale tecniche grafiche, pittoriche e plastiche per comunicare idee, storie e progetti; curare il dettaglio e condividere i materiali con i compagni.	
Sviluppare percezione sonora, senso ritmico ed espressività musicale	Ascoltare, discriminare e produrre suoni e ritmi, utilizzando la voce, il corpo e piccoli strumenti; esplorare il paesaggio sonoro ed esprimersi attraverso il canto e l'ascolto attivo.	<p>3 anni: Ascoltare i suoni dell'ambiente; esplorare la propria voce e piccoli strumenti ritmici; seguire semplici canti e filastrocche.</p> <p>4 anni: Riconoscere le qualità del suono (forte/piano, alto/basso, lungo/corto); riprodurre sequenze ritmiche con la <i>body percussion</i>; cantare in gruppo anche in lingua inglese.</p> <p>5 anni: Sperimentare l'ascolto attivo di brani musicali; inventare notazioni spontanee e codici informali per rappresentare i suoni; partecipare al canto corale e alla sonorizzazione di storie.</p>	Paesaggio sonoro, qualità del suono (intensità, timbro, durata, altezza), ritmo, <i>body percussion</i> , canti tradizionali e in lingua inglese, notazione simbolica/informale
Sviluppare sensibilità estetica e rispetto del patrimonio culturale	Osservare immagini, opere e produzioni artistiche sviluppando interesse, sensibilità estetica e rispetto per il patrimonio culturale e per l'ambiente.	<p>3 anni: Osservare con curiosità immagini, opere e produzioni artistiche della propria sezione/scuola.</p> <p>4 anni: Riconoscere colori, forme, dettagli e particolari in dipinti, sculture e paesaggi del territorio.</p> <p>5 anni: Esprimere osservazioni, emozioni e preferenze personali di fronte a un'opera</p>	Immagini, opere d'arte italiane e internazionali, beni culturali del territorio, elementi visivi e paesaggistici, rispetto delle espressioni altrui.

		d'arte; rispettare le idee e le produzioni artistiche altrui.	
Sperimentare la convergenza tra Arte, Scienza e Tecnologie (D.M. 184/2023)	Esplorare e combinare linguaggi artistici e scientifici per comprendere fenomeni, strutturare relazioni logico-spaziali e creare manufatti originali.	3 anni: Sperimentare mescolanze cromatiche e reazioni tra consistenze e materiali diversi. 4 anni: Costruire composizioni tridimensionali esplorando simmetria, equilibrio, forme geometriche e variazioni sonore. 5 anni: Sperimentare la registrazione della propria voce, di suoni o la creazione di brevi storie illustrate multimediali, distinguendo tra realtà vissuta e rappresentazione mediata	Forme tridimensionali, simmetrie, sfumature, concetti di equilibrio, vibrazione e propagazione del suono, trasformazione dei materiali.

METODOLOGIE/STRUMENTI

Per sviluppare espressività, creatività e comunicazione visivo-plastica, si privilegiano atelier creativi, pittura con mani e pennelli, manipolazione, laboratori di riciclo creativo e compiti di realtà. Attraverso l'esplorazione di colori, materiali e tecniche diverse, i bambini possono comunicare emozioni, vissuti, idee e storie in modo personale, creativo e intenzionale.

Per sviluppare percezione sonora, senso ritmico ed espressività musicale, l'azione didattica propone laboratori di propedeutica musicale, giochi di ascolto attivo, *nursery rhymes*, canti e autocostruzione di strumenti musicali con materiali riciclati. Tali attività favoriscono l'ascolto, la discriminazione dei suoni, la produzione ritmica e l'espressione attraverso voce, corpo e piccoli strumenti.

Per sviluppare sensibilità estetica e rispetto del patrimonio culturale, si utilizzano l'osservazione guidata, le conversazioni filosofiche e narrative, gli albi illustrati d'autore, le visite didattiche virtuali o sul territorio e le attività interculturali. Queste esperienze educano lo sguardo, stimolano il

confronto e accompagnano i bambini a riconoscere il valore delle opere, dei paesaggi, delle produzioni artistiche e delle espressioni culturali proprie e altrui.

Per sperimentare la convergenza tra arte, scienza e tecnologie, si valorizzano la metodologia STEAM, il *tinkering*, la costruttività, gli atelier integrati di scienze e arte e semplici esperimenti di acustica e ottica. In questo modo i linguaggi artistici e scientifici diventano occasioni per osservare fenomeni, manipolare materiali, formulare ipotesi e realizzare manufatti originali.

Competenze in uscita

- Esprime emozioni, esperienze e idee attraverso linguaggi grafici, pittorici, plastici, musicali, corporei e multimediali.
- Ascolta e riconosce suoni e ritmi, utilizza la voce e piccoli strumenti per esprimersi e partecipare al canto d'insieme e al paesaggio sonoro.
- Osserva immagini, opere d'arte e il patrimonio naturale e culturale con interesse, esprimendo sensibilità estetica e gradimento personale.
- Sperimenta l'integrazione tra arte, scienza e tecnologia (STEAM) trasformando materiali e affrontando semplici sfide creative e logiche.
- Utilizza in modo guidato e responsabile strumenti digitali e linguaggi multimediali per documentare e rappresentare esperienze, privilegiando sempre la relazione diretta e l'esperienza vissuta.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Introduzione e riferimenti normativi

Il curriculum del campo di esperienza “**I discorsi e le parole**” è elaborato in riferimento alle Nuove Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione (D.M. 221/2025), alla Raccomandazione UE 2018 sulle Competenze chiave per l'apprendimento permanente (con particolare attenzione alla Competenza alfabetica funzionale e multilinguistica), alla Legge 92/2019 e alle Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica (D.M. 183/2024), all’Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile dell'ONU e alle Linee guida ministeriali per le STEAM (D.M. 184/2023).

La lingua orale costituisce lo strumento primario per fare esperienza della realtà, costruire la propria identità, comunicare bisogni ed emozioni, formulare pensieri e intessere relazioni interpersonali significative.

In continuità con le indicazioni europee e nazionali sulla dimensione interculturale e multilingue, il percorso promuove il primo accostamento alla **lingua inglese** attraverso un approccio ludico, naturale ed esperienziale (*learning by doing*):

- **Approccio fonico, ritmico e ludico:** l'uso di filastrocche, *nursery rhymes*, canti, giochi motori, *storytelling* e drammatizzazioni consente ai bambini di familiarizzare con le sonorità, il ritmo e l'intonazione della lingua inglese in contesti di significato reali e motivanti.
- **Integrazione con la routine quotidiana:** i primi elementi lessicali e comunicativi (saluti, colori, numeri, parti del corpo, emozioni, meteo) vengono veicolati all'interno delle routine della giornata scolastica (es. *circle time*), stimolando la curiosità e l'apertura verso linguaggi diversi dal proprio.

- **Apertura interculturale e valore della diversità:** l'incontro con la lingua inglese rafforza la consapevolezza che esistono modi differenti per nominare le cose e comunicare, gettando le basi per una cittadinanza globale aperta, inclusiva e rispettosa delle diverse identità culturali e linguistiche.

In linea con le indicazioni sull'**Educazione civica**, il percorso sostiene la costruzione di una comunità inclusiva attraverso l'ascolto attivo, il rispetto dei turni di parola, la pluralità dei linguaggi e l'apertura all'altro e alla diversità culturale. Nell'ottica dell'**Agenda 2030** (Obiettivi 4, 10 e 16), la competenza linguistico-comunicativa è promossa come presupposto di equità, democrazia, cittadinanza attiva e pacifica convivenza. La sinergia con le metodologie **STEAM** stimola inoltre l'argomentazione, la formulazione di ipotesi, l'arricchimento del lessico scientifico/tecnico e il pensiero critico fin dai primi anni di vita.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE			
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza alfabetica funzionale; Competenza multilinguistica; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; Competenza digitale.			
FINALITÀ	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (3-4-5 ANNI)	CONOSCENZE
Sviluppare la padronanza della lingua italiana per comunicare e raccontare	Utilizzare la lingua italiana per esprimere emozioni, pensieri, desideri e vissuti; raccontare esperienze e interagire in modo chiaro, efficace e contestualmente adeguato.	3 anni: Esprimere bisogni, desideri ed emozioni con frasi semplici; comprendere brevi messaggi e consegne quotidiane. 4 anni: Arricchire il lessico; raccontare semplici esperienze personali in sequenza temporale; interloquire con adulti e compagni nel rispetto dei turni di parola. 5 anni: Formulare discorsi strutturati e complessi; argomentare il proprio punto	Struttura sintattica della frase, vocabolario fondamentale e descrittivo, regole della conversazione e dell'ascolto attivo, connettivi temporali e causali.

		di vista; spiegare regole di un gioco o fasi di un'attività svolta.	
Sviluppare l'ascolto e la familiarizzazione con la lingua inglese (Multilinguismo D.M. 221/2025)	Ascoltare, comprendere e riprodurre vocaboli, canti, filastrocche ed espressioni di uso quotidiano in lingua inglese, sviluppando la sensibilità fonetica e l'apertura culturale.	<p>3 anni: Ascoltare e sonorizzare brevi canti e <i>nursery rhymes</i> in lingua inglese, associandoli alla gestualità.</p> <p>4 anni: Riconoscere e pronunciare semplici vocaboli in inglese (colori, numeri, animali, saluti) inseriti in contesti ludici.</p> <p>5 anni: Comprendere ed eseguire brevi consegne in lingua inglese; utilizzare formule di saluto e risposte adeguate a semplici domande di routine.</p>	Formule di saluto (<i>hello, goodbye</i>), numeri fino a 10, colori primari, vocaboli del contesto scolastico e familiare in lingua inglese, sonorità della lingua inglese.
Promuovere l'interesse per la letteratura per l'infanzia e la comprensione del testo	Ascoltare, comprendere e rielaborare testi narrativi (albi illustrati, fiabe, storie), dimostrando curiosità per i libri, per la struttura del racconto e la lettura ad alta voce.	<p>3 anni: Mantenere l'attenzione nell'ascolto di brevi storie lette dall'adulto, osservando e indicando le immagini corrispondenti.</p> <p>4 anni: Seguire la trama di un racconto; individuare personaggi e ambienti; riassumere la storia con il supporto delle figure.</p> <p>5 anni: Comprendere il significato globale e i messaggi del testo; ipotizzare finali alternativi; inventare storie collettive e drammatizzare racconti letti.</p>	Struttura della storia (inizio, vicenda, conclusione), ruoli dei personaggi, generi narrativi per l'infanzia, albi illustrati, cura e rispetto del libro
Sviluppare le competenze metafonologiche	Riconoscere la corrispondenza tra linguaggio orale e rappresentazione scritta, maturando la consapevolezza	3 anni: Sperimentare la sonorità delle parole attraverso rime, filastrocche e canti ritmati.	Fonemi e grafemi, sillabe, rime, orientamento nello spazio grafico (da sinistra a destra, dall'alto in

e l'emergent literacy (Prerequisiti della letto-scrittura)	fonologica e il gradimento per l'esplorazione dei segni grafici.	4 anni: Riconoscere la scansione sillabica delle parole; individuare somiglianze sonore (rime e assonanze); esplorare scritte e cartelli nell'ambiente. 5 anni: Riconoscere il fonema iniziale e finale delle parole; discriminare grafemi e lettere del proprio nome; tracciare segni e pseudo-scritture con intenzionalità comunicativa.	basso), distinzione tra disegno e scrittura.
Educazione Civica e Comunicazione Etica/Digitale (L. 92/2019 e D.M. 183/2024)	Utilizzare la parola come strumento di relazione positiva, rispetto reciproco e risoluzione pacifica dei conflitti, distinguendo tra comunicazione verbale diretta e messaggi multimediali.	3 anni: Sperimentare il rispetto del silenzio e dell'ascolto dell'altro negli ambienti scolastici. 4 anni: Utilizzare formule di cortesia; ascoltare storie di culture diverse per apprezzare la varietà dei linguaggi. 5 anni: Risolvere i contrasti con il dialogo; fruire in modo guidato di strumenti digitali (audio/video) comprendendo la differenza tra messaggio parlato e registrato.	Regole della conversazione civile, parole gentilezza, diversità linguistico-culturale, differenza tra messaggio parlato e messaggio registrato/digitale.

METODOLOGIE/STRUMENTI

Per sviluppare la padronanza della lingua italiana per comunicare e raccontare, si propongono conversazioni guidate, *circle time*, narrazione di vissuti, giochi linguistici, drammatizzazioni, resoconti e verbalizzazioni individuali e di gruppo. Tali pratiche sostengono l'arricchimento lessicale, la costruzione del pensiero e la capacità di raccontare esperienze in modo via via più chiaro e strutturato.

Per sviluppare l'ascolto e la familiarizzazione con la lingua inglese, si utilizza un approccio ludico e immersivo, fondato su *CLIL*, *Total Physical Response*, *nursery rhymes*, giochi con *flashcards*, marionette, pupazzi madrelingua, canti e filastrocche. L'apprendimento avviene in contesti motivanti e significativi, favorendo la sensibilità fonetica, la curiosità verso altre lingue e l'apertura interculturale.

Per promuovere l'interesse per la letteratura per l'infanzia e la comprensione del testo, vengono valorizzati la lettura ad alta voce, il *Kamishibai*, l'angolo biblioteca, la drammatizzazione di storie, l'invenzione narrativa guidata, lo *storytelling* e l'ascolto attivo. Queste esperienze avvicinano i bambini al libro, alla struttura del racconto e al piacere della narrazione condivisa.

Per sviluppare le competenze metafonologiche e l'*emergent literacy*, si propongono giochi metafonologici, scansioni ritmiche con le mani, caccia alla rima, etichettatura dell'ambiente, pregrafismo creativo e scrittura spontanea del nome. Tali attività favoriscono la consapevolezza dei suoni della lingua, la distinzione tra disegno e scrittura e il primo rapporto significativo con i segni grafici.

Per sostenere l'educazione civica e la comunicazione etica e digitale, si utilizzano *circle time* di regolazione sociale, racconti interculturali, registrazione e riascolto della propria voce con LIM o tablet e creazione di audio-storie di sezione. Tali esperienze educano all'ascolto, al rispetto dei turni di parola, all'uso gentile del linguaggio e alla distinzione tra comunicazione diretta e messaggi registrati o multimediali.

Competenze in uscita

- Usa il linguaggio orale in modo chiaro, ricco e fluido per comunicare con adulti e compagni, esprimere sentimenti, pensieri, argomentazioni e bisogni nei diversi contesti.
- Ascolta, comprende, rielabora e drammatizza testi e storie, dimostrando curiosità e cura per i libri, per la lettura ad alta voce e per la costruzione di narrazioni originali.
- Sviluppa competenze metafonologiche (scansione sillabica, rime, riconoscimento dei suoni), comprende la corrispondenza tra parola parlata e scritta e si esercita nella prima scrittura spontanea.
- Ascolta, comprende e riproduce semplici parole, saluti, canti e formule di uso quotidiano in **lingua inglese**, dimostrando apertura verso la pluralità dei linguaggi e delle culture.
- Utilizza la parola con rispetto ed empatia come strumento di mediazione e collaborazione, fruendo in modo consapevole e guidato dei linguaggi multimediali e digitali per documentare ed esprimere esperienze.

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

Introduzione e riferimenti normativi

Il curriculum del campo di esperienza “**La conoscenza del mondo**” è strutturato in piena conformità alle Nuove Indicazioni Nazionali (D.M. 221/2025), alla Raccomandazione del Consiglio Europeo del 2018 (per le competenze in materia di matematica, scienze, tecnologie, ingegneria e cittadinanza), alla Legge 92/2019 e alle Linee guida per l’Educazione civica (D.M. 183/2024), all’Agenda 2030 delle Nazioni Unite e alle Linee guida ministeriali per le STEAM (D.M. 184/2023).

Questo campo d'esperienza stimola la naturale curiosità dei bambini ponendo le basi per il pensiero scientifico, logico-matematico e tecnologico. Attraverso l'esplorazione diretta, la manipolazione, il gioco, l'osservazione della natura e l'ipotesi di soluzioni, i bambini sviluppano capacità d'indagine e di problematizzazione.

L'adozione della metodologia **STEAM** incentiva l'apprendimento esperienziale, l'approccio laboratoriale (*learning by doing*), il primo *coding unplugged* e il *problem solving*. Il costante richiamo all'**Agenda 2030** (Obiettivi 12, 13, 14 e 15) e all'**Educazione civica** promuove l'educazione allo sviluppo sostenibile, la tutela della biodiversità, la transizione ecologica e digitale, il rispetto della natura e l'assunzione di comportamenti responsabili per la cura della "casa comune" e dei beni collettivi.

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEAM); Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza (D.M. 183/2024 - Sostenibilità ed Ecologia); Competenza digitale; Competenza multilinguistica (integrazione termini di quantificazione/forme in Lingua Inglese).

FINALITÀ	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (3-4-5 ANNI)	CONOSCENZE
Orientamento spaziale e geometrie della realtà	Orientarsi nello spazio e nel tempo, riconoscere le principali forme geometriche e le loro proprietà, rappresentando percorsi e relazioni spaziali..	<p>3 anni: Raggruppare oggetti per colore e dimensione; discriminare concetti topologici e quantità di base (<i>tanto/poco, grande/piccolo</i>).</p> <p>4 anni: Classificare oggetti in base a una o più proprietà; ordinare in serie (da più piccolo a più grande); contare fino a 5 con corrispondenza uno a uno; associare i numeri semplici anche ai corrispondenti termini in lingua inglese (<i>one, two, three...</i>).</p> <p>5 anni: Riconoscere e rappresentare i numeri fino a 10 e oltre; confrontare quantità (<i>più di,</i></p>	Attributi di oggetti (colore, forma, dimensione), quantità e collezioni, sequenza numerica e simbolo grafico del numero, termini di quantificazione e numeri base anche in lingua inglese.

		<i>meno di, quanti in tutto</i>); risolvere semplici problemi pratici di addizione e sottrazione con materiale concreto.	
Sviluppare il pensiero logico-matematico	Organizzare esperienze e informazioni utilizzando relazioni, confronti e classificazioni.	<p>3 anni: Collocarsi nello spazio su indicazione (<i>sopra/sotto, dentro/fuori</i>); esplorare la sezione e i suoi arredi.</p> <p>4 anni: Riconoscere le forme geometriche piane fondamentali (cerchio, quadrato, triangolo) e i loro nomi anche in lingua inglese (<i>circle, square, triangle</i>); seguire e descrivere semplici percorsi motori.</p> <p>5 anni: Collocare oggetti e persone nello spazio secondo coordinate precise (<i>destra/sinistra, davanti/dietro</i>); tracciare e rappresentare graficamente mappe di ambienti noti e percorsi (avvio al <i>coding unplugged</i>).</p>	Concetti topologici, forme geometriche piane e tridimensionali, concetti di direzione, mappa, percorso e orientamento.
Esplorazione della natura, viventi e fenomeni fisici (STEAM - D.M. 184/2023)	Osservare con curiosità gli organismi viventi e i fenomeni naturali; porre domande, formulare ipotesi, sperimentare e descrivere le trasformazioni della materia e dell'ambiente.	<p>3 anni: Toccare ed esplorare elementi naturali (terra, acqua, foglie, sabbia); individuare la differenza tra vivente e non vivente.</p> <p>4 anni: Osservare il ciclo delle stagioni, il tempo atmosferico e la crescita delle piante; fare semplici previsioni su esperimenti di galleggiamento e mescolanza.</p> <p>5 anni: Registrare dati su tabelle e grafici informali; analizzare le trasformazioni di stato (es. acqua/ghiaccio); porre domande di tipo</p>	Elementi naturali, esseri viventi (piante, animali) e non viventi, stati della materia, fenomeni atmosferici e stagionali, concetto di causa-effetto.

		scientifico e testare ipotesi tramite prove ed errori.	
Orientamento temporale e percezione della continuità	Collocare eventi della propria esperienza nella corretta successione temporale, riconoscendo i ritmi e la ciclicità del tempo (giorno/notte, giorni della settimana, stagioni).	<p>3 anni: Riconoscere la scansione dei momenti principali della giornata scolastica (accoglienza, pappa, gioco, uscita).</p> <p>4 anni: Utilizzare i concetti di <i>prima/dopo/infine</i>; comprendere la sequenza temporale di una storia o di un'esperienza vissuta.</p> <p>5 anni: Riconoscere i giorni della settimana, i mesi e le stagioni; utilizzare strumenti di misurazione informale del tempo (clessidre, calendari); ricostruire la propria storia personale.</p>	Indicatori temporali (<i>prima/adesso/dopo, ieri/oggi/domani</i>), ritmi biologici e scolastici, ciclicità del tempo (settimana, stagioni, anno).
Educazione Civica, Sostenibilità ed Ecologia (D.M. 183/2024 e Agenda 2030)	Sviluppare rispetto per la natura, gli animali e le risorse planetarie (acqua, cibo, energia), assumendo comportamenti responsabili per la tutela dell'ambiente e la riduzione degli sprechi.	<p>3 anni: Prendersi cura delle piantine e degli spazi di sezione; riporre i materiali dopo l'uso.</p> <p>4 anni: Riconoscere l'importanza dell'acqua e del cibo senza sprecarli; differenziare i principali materiali di scarto.</p> <p>5 anni: Comprendere le regole della raccolta differenziata e del riciclo creativo; promuovere atteggiamenti di tutela verso gli ecosistemi e la biodiversità locale.</p>	Risorse naturali limitate (acqua, energia), concetto di rifiuto e riciclo, rispetto per la flora e la fauna, principi di sostenibilità ambientale.

METODOLOGIE/STRUMENTI

Per favorire orientamento spaziale, geometrie della realtà e prime esperienze di quantificazione, si utilizzano blocchi logici, materiali strutturati e informali, giochi di conteggio, filastrocche numeriche in italiano e in inglese e routine di sezione come appello e calendario. Attraverso attività concrete, i bambini imparano a raggruppare, confrontare, contare e riconoscere quantità, forme e relazioni presenti nella vita quotidiana.

Per sviluppare il pensiero logico-matematico, vengono proposti percorsi psicomotori, labirinti, giochi di orientamento con mappe, attività di *coding* motorio e su griglia e uso di blocchi geometrici. Queste esperienze aiutano i bambini a ordinare, classificare, riconoscere relazioni spaziali e progettare semplici percorsi, avviandoli al ragionamento logico e al pensiero computazionale in forma ludica.

Per l'esplorazione della natura, dei viventi e dei fenomeni fisici, si valorizzano il metodo scientifico esperienziale, il *tinkering*, il laboratorio dell'orto scolastico, le esplorazioni all'aperto, i tavoli sensoriali e della natura. Attraverso l'osservazione diretta, la manipolazione e la sperimentazione per prove ed errori, i bambini imparano a porre domande, formulare ipotesi e descrivere trasformazioni e fenomeni.

Per sostenere l'orientamento temporale e la percezione della continuità, si utilizzano il calendario giornaliero e meteorologico, la striscia del tempo, orologi informali, clessidre e attività di riordinamento di sequenze figurate. Tali strumenti aiutano i bambini a riconoscere la successione degli eventi, i ritmi della giornata, la ciclicità del tempo e i legami tra passato, presente e futuro.

Per promuovere educazione civica, sostenibilità ed ecologia, si propongono progetti di riciclo creativo, compiti di realtà sulla riduzione degli sprechi a mensa e in sezione, osservazione guidata degli ecosistemi locali e giornate a tema ecologico. Queste attività favoriscono comportamenti responsabili verso l'ambiente, la cura delle risorse naturali, il rispetto della biodiversità e la consapevolezza del bene comune.

Competenze in uscita

- Raggruppa, ordina, ordina in serie e conta oggetti con precisione; rintraccia i numeri nella realtà quotidiana e li utilizza con consapevolezza anche attraverso i primi vocaboli in lingua inglese.
- Si orienta con sicurezza nello spazio, individua e descrive le relazioni spaziali, riconosce le principali forme geometriche negli oggetti del proprio ambiente ed esegue o rappresenta semplici percorsi.
- Osserva i fenomeni naturali, gli esseri viventi e le trasformazioni della materia con curiosità; formula domande, propone spiegazioni, fa ipotesi e le verifica attraverso l'esperienza diretta e la sperimentazione laboratoriale.

- Colloca le azioni quotidiane e gli eventi nella giusta successione temporale, cogliendo i concetti di durata, frequenza e la ciclicità del tempo (giorni, stagioni, anni).
- Riconosce il valore dell'ambiente naturale, mostra rispetto per tutte le forme di vita e adotta comportamenti responsabili di cura, risparmio delle risorse e riduzione degli sprechi nei contesti di vita quotidiana.

OSSERVAZIONE, DOCUMENTAZIONE E VALUTAZIONE

Principi

La valutazione nella scuola dell'infanzia assume carattere formativo e orientativo. Essa accompagna il percorso di crescita del bambino, valorizzandone i progressi, le potenzialità e i processi di apprendimento.

L'osservazione sistematica costituisce lo strumento privilegiato per comprendere lo sviluppo delle competenze, degli interessi e delle modalità relazionali di ciascun bambino, nel rispetto dei tempi individuali di maturazione.

Strumenti

- osservazioni sistematiche e occasionali;
- annotazioni narrative e diari di bordo;
- documentazione fotografica e multimediale;
- raccolta di elaborati e produzioni significative;
- conversazioni individuali e di gruppo;
- rubriche osservative e griglie di rilevazione.

Documentazione pedagogica

La documentazione rende visibili i processi di apprendimento, sostiene la riflessione professionale dei docenti e favorisce la comunicazione con le famiglie.

Attraverso pannelli, portfolio, narrazioni, fotografie e prodotti realizzati dai bambini vengono valorizzate le esperienze significative vissute durante il percorso scolastico.

INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE DEI PERCORSI

La scuola dell'infanzia promuove il diritto all'educazione e all'apprendimento di tutti i bambini, riconoscendo e valorizzando la diversità come risorsa.

L'azione educativa si fonda sui principi di:

- inclusione;
- pari opportunità;
- partecipazione;
- valorizzazione delle differenze;
- personalizzazione dei percorsi.

Particolare attenzione è rivolta ai bambini:

- con disabilità certificata;
- con bisogni educativi speciali;
- con disturbi evolutivi specifici;
- con background migratorio e plurilingue;
- in situazioni di svantaggio socio-culturale.

Le attività vengono progettate attraverso metodologie flessibili, cooperative e laboratoriali, favorendo la piena partecipazione di tutti i bambini alla vita scolastica.

CONTINUITÀ EDUCATIVA E RACCORDO CON LA SCUOLA PRIMARIA

In coerenza con il Sistema Integrato di Educazione e Istruzione 0-6, la scuola dell'infanzia promuove la continuità educativa attraverso un dialogo costante con le famiglie, i servizi educativi per l'infanzia e la scuola primaria.

Le azioni di continuità prevedono:

- scambi di informazioni tra docenti;
- incontri di raccordo tra i diversi ordini di scuola;
- attività comuni e laboratori condivisi;
- visite agli ambienti della scuola primaria;
- costruzione di percorsi gradualmente di accompagnamento al passaggio scolastico.

L'obiettivo è garantire ad ogni bambino un percorso educativo unitario, coerente e sereno, nel rispetto della propria identità e dei propri ritmi di crescita.

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

Riferimenti Normativi

- **Indicazioni Nazionali per il Curricolo (D.M. 221/2025 e D.M. 254/2012 nella fase transitoria):** Il curriculum assume le nuove Indicazioni per il Profilo dello studente, gli obiettivi generali e specifici, le competenze attese e le conoscenze essenziali. Dall'anno scolastico 2026/2027 esse si applicano gradualmente alle classi prime; le classi intermedie già attive nel 2025/2026 proseguono con le Indicazioni del 2012 fino al termine del corso.
- **Autonomia scolastica e ordinamento del primo ciclo (D.P.R. 275/1999 e D.P.R. 89/2009 e Legge n. 148/1990):** Il curriculum verticale d'istituto, inserito nel PTOF, declina il quadro nazionale secondo i bisogni degli studenti, il contesto territoriale, il tempo scuola e il quadro orario.
- **Competenze chiave, valutazione e certificazione (Raccomandazione UE 2018, D.Lgs. 62/2017, L. 150/2024 e D.M. 14/2024):** La progettazione sviluppa le otto competenze chiave. La valutazione, formativa e orientativa, documenta i progressi, sostiene l'autovalutazione e accompagna la certificazione delle competenze al termine del primo ciclo.
- **Educazione civica e sostenibilità (L. 92/2019, D.M. 183/2024 e Agenda 2030 dell'ONU):** L'insegnamento trasversale integra Costituzione, sviluppo economico e sostenibilità e cittadinanza digitale, promuovendo partecipazione responsabile, tutela del patrimonio e dell'ambiente e consapevolezza di diritti e doveri.
- **Inclusione e personalizzazione (L. 104/1992, L. 170/2010, D.Lgs. 66/2017 e D.Lgs. 96/2019):** La progettazione garantisce accessibilità, individualizzazione e personalizzazione, valorizza le differenze e rimuove gli ostacoli alla partecipazione e all'apprendimento.
- **Orientamento, STEM e innovazione digitale (D.M. 184/2023 e D.M. 166/2025):** Il curriculum sviluppa capacità di scelta e competenze scientifiche, tecnologiche e digitali attraverso didattiche laboratoriali, problem solving e un uso sicuro, etico e responsabile delle tecnologie e dei sistemi di intelligenza artificiale.

Finalità Educative della scuola primaria e Impianto Pedagogico

Nelle **Nuove Indicazioni Nazionali 2025** per il primo ciclo di istruzione, le finalità educative della **scuola primaria** sono concepite integrando la crescita personale e relazionale con l'acquisizione solida delle competenze di base e dei valori di cittadinanza.

Le principali finalità educative si articolano nei seguenti assi portanti:

1. Formazione Integrale e Centralità della Persona

- **Sviluppo armonico e talenti:** La scuola ha l'obiettivo di mettere al centro lo studente nella sua unicità, valorizzandone i talenti e curando tutte le dimensioni della crescita: cognitiva, affettiva, relazionale, corporea, estetica, etica e sociale.
- **Benessere emotivo e ambiente inclusivo:** Promuovere il benessere a scuola e la costruzione di un clima di classe inclusivo, in cui l'errore è vissuto come risorsa di apprendimento e crescita (*resilienza cognitiva*).

2. Padronanza delle Competenze Fondamentali e "Saperi Essenziali"

- **Alfabetizzazione linguistica e culturale:** Rafforzamento dell'Italiano come veicolo di pensiero e comunicazione (curando la correttezza grammaticale, la lettura approfondita, il riassunto e la scrittura manuale/corsivo).
- **Pensiero logico-matematico e orientamento STEM:** Promozione fin dalla primaria dell'approccio laboratoriale alle discipline STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica) per sviluppare la capacità di *problem-solving*, di indagine e la curiosità scientifica.
- **Coscienza storica e spaziale:** Sviluppo del "senso del luogo", della consapevolezza storica, del patrimonio culturale e artistico, ponendo le basi per orientarsi nel mondo.

3. Educazione alla Cittadinanza e Responsabilità

- **Educazione civica e senso di comunità:** Coltivare la consapevolezza dei diritti, dei doveri e delle regole della convivenza civile, fondate sulla Costituzione.
- **Cittadinanza digitale etica e critica:** Educare fin dai primi anni a un uso consapevole e responsabile delle tecnologie e degli strumenti digitali, sviluppando il pensiero critico verso i linguaggi mediali e la rete.
- **Cura dell'ambiente e sostenibilità:** Sensibilizzare ai temi del cambiamento climatico, della tutela ambientale e del rispetto per il bene comune.

4. Relazione Educativa, Inclusione e Patto di Corresponsabilità

- **Rafforzamento della relazione docente-alunno:** Valorizzazione della figura dell'insegnante come guida e "regista" del percorso didattico, basando l'insegnamento sul rispetto reciproco e sull'autorevolezza educativa.
- **Inclusione e personalizzazione:** Valorizzazione delle diversità (abilità, contesti socio-culturali, Bisogni Educativi Speciali) attraverso la personalizzazione dei percorsi formativi, per permettere a ciascuno di raggiungere il proprio massimo potenziale
- **Alleanza educativa con la famiglia e il territorio:** Costruzione di una forte sinergia tra scuola, famiglie e comunità locale per sostenere lo sviluppo armonico di bambini e bambine.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE I

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali; competenza digitale.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA:

- Ascoltare e partecipare agli scambi comunicativi, rispettando le regole di conversazione.
- Apprendere il principio alfabetico e il codice scritto.
- Leggere sillabe, parole, brevi frasi in stampato maiuscolo e minuscolo.
- Comprendere il significato di semplici testi letti.
- Acquisire la tecnica grafica dello stampato maiuscolo.
- Acquisire la tecnica grafica dello stampato minuscolo.
- Scrivere sillabe, parole e brevi frasi sotto dettatura.
- Produrre semplici testi scritti (didascalie, brevi descrizioni o narrazioni).
- Rispettare le prime convenzioni ortografiche (maiuscole, punto).
- Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze e letture.
- Comprendere e usare parole nuove in contesti significativi.
- Individuare relazioni tra parole (sinonimi, contrari elementari).
- Riconoscere e distinguere suoni, sillabe, parole, frasi.
- Comprendere la funzione della frase come unità di senso.
- Conoscere le prime convenzioni ortografiche.
- Avviare una prima riflessione metalinguistica.

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere comunicazioni orali di vario tipo. • Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni, rispettando i turni di parola. • Raccontare esperienze personali in modo comprensibile rispettando l'ordine temporale. • Ascoltare testi narrativi e poetici letti dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze personali • Storie, fiabe, filastrocche • Giochi linguistici e drammatizzazioni • Descrizione di immagini e situazioni
LETTURA, INTERPRETAZIONE ED ESPOSIZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e leggere le lettere dell'alfabeto in stampatello maiuscolo. • Riconoscere e leggere le lettere dell'alfabeto in stampato minuscolo. • Leggere sillabe dirette, inverse e gruppi consonantici semplici. • Leggere parole e brevi frasi con correttezza. • Comprendere il senso globale di un breve testo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alfabeto in stampato maiuscolo e minuscolo • Sillabe dirette e inverse (ma, me, mi, mo, mu; am, em...) • Parole bisillabe e trisillabe • Brevi testi narrativi e descrittivi • Filastrocche e testi poetici semplici
SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere correttamente le lettere dell'alfabeto in stampato maiuscolo. • Scrivere correttamente le lettere dell'alfabeto in stampato minuscolo. • Scrivere le lettere dell'alfabeto in corsivo. • Copiare e scrivere sotto dettatura sillabe e parole. • Scrivere brevi frasi autonome legate all'esperienza. • Scrivere didascalie e brevi testi descrittivi o narrativi. • Usare la lettera maiuscola a inizio frase e il punto finale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnica grafica dello stampato maiuscolo. • Tecnica grafica dello stampato minuscolo. • Dettato di sillabe, parole e frasi • Didascalie e brevi testi descrittivi o narrativi. • Primi elementi ortografici: punto, maiuscola, apostrofo • Scrittura in corsivo (avvio)
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato di parole nuove dal contesto. • Usare vocaboli appropriati in situazioni comunicative 	<ul style="list-style-type: none"> • Campi semantici (famiglia, scuola, natura, stagioni, colori)

	<p>concrete.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere coppie di contrari e semplici sinonimi. • Arricchire il proprio vocabolario attraverso ascolto e lettura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Parole nuove incontrate nei testi • Giochi lessicali: contrari, sinonimi, categorizzazioni • Nomi, azioni, qualità (prime categorie morfologiche intuitive)
RIFLESSIONE SULLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • Segmentare le parole in sillabe (clapping, conteggio). • Distinguere parole/non parole; riconosce rima. • Comprendere la differenza tra lettera, sillaba, parola, frase. • Applicare regole ortografiche di base (ca/co/cu, ga/go/gu, h, apostrofo). 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi fonologica: suono iniziale/finale, conteggio sillabe • Principio alfabetico e corrispondenza grafema-fonema • Ortografia: digrammi (ch /gh/gn/gl/sc), divisione sillabica • La frase minima: soggetto e predicato (livello intuitivo) • Punteggiatura essenziale: punto, punto interrogativo, esclamativo

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: LINGUA INGLESE

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza multilinguistica; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Comprendere e rispondere a stimoli orali e scritti.
- Utilizzare il lessico e le strutture linguistiche di base per la comunicazione quotidiana.
- Interagire in contesti sociali.
- Partecipare attivamente a giochi e attività di gruppo utilizzando semplici espressioni in lingua inglese appropriate al contesto.
- Riconoscere e comprendere elementi culturali.
- Identificare e confrontare aspetti culturali dei paesi anglofoni comprendendone le differenze e le similitudini con la propria cultura.
- Utilizzare una corretta pronuncia e intonazione.
- Interagire in modo semplice esprimendo bisogni primari, salutando, presentandosi e denominando oggetti, colori ed elementi del proprio vissuto quotidiano.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ASCOLTO (COMPRENSIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none">• Individuare e produrre suoni.• Conoscere e comprendere vocaboli, semplici istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, relativi a sé stessi, ai compagni e alla famiglia.	<ul style="list-style-type: none">• Formule di saluto e convenzioni sociali di base (<i>Hello, Goodbye, Please, Thank you</i>).• Vocabolario di base: colori, numeri da 1 a 10, oggetti della scuola, animali domestici, ...• Istruzioni e comandi operativi principali.

	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e numerare gli oggetti. 	
PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre semplici frasi riferite ad oggetti e situazioni note. • Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando semplici espressioni e frasi memorizzate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formule per l'interazione e la presentazione personale. • Lessico ad alta frequenza legato all'esperienza immediata dell'alunno. • Suoni e intonazioni caratteristiche della lingua inglese attraverso la ripetizione di filastrocche e canti.
LETTURA (COMPRENSIONE SCRITTA)	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere parole e brevi frasi accompagnati da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. • Individuare e numerare gli oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relazione essenziale tra parola scritta, immagine corrispondente e suono appreso.
SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)	<ul style="list-style-type: none"> • Ricopiare parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grafia delle parole ad alta frequenza (colori, numeri, oggetti).

SCUOLA PRIMARIA
CLASSE I

DISCIPLINA: STORIA		
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza alfabetica funzionale; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza digitale.		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA: <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la successione temporale di azioni ed eventi (prima, dopo, infine). • Comprendere il concetto di contemporaneità in situazioni quotidiane. • Percepire la durata delle azioni (breve/lunga). • Riconoscere e descrivere il tempo ciclico (giorno, settimana, mesi, stagioni). • Ricostruire semplici esperienze personali in ordine cronologico. • Riconoscere elementi del proprio passato attraverso esperienze e ricordi. • Conoscere aspetti della propria storia personale e familiare. • Individuare semplici fonti per ricostruire il passato (foto, racconti, oggetti). • Comprendere che il passato lascia tracce. • Riconoscere e descrivere il proprio ambiente di vita (casa, scuola, paese). • Acquisire familiarità con il proprio contesto territoriale. • Comprendere il valore delle regole nella vita sociale. • Avviarsi alla conoscenza della vita comunitaria e delle prime forme di organizzazione. 		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
TEMPORALITÀ E STRUMENTI DEL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinare sequenze di immagini o eventi. • Utilizzare indicatori temporali (prima, dopo, ieri, oggi...). • Distinguere azioni contemporanee e successive. • Riconoscere routine quotidiane e cicliche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Indicatori temporali. • Concetti di successione, contemporaneità e durata. • Tempo ciclico: giorno/notte, settimana, mesi, stagioni.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Rappresentare semplici sequenze temporali con disegni o schemi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Routine quotidiane e scolastiche. ● Prime rappresentazioni del tempo (sequenze, linee semplici).
IDENTITÀ, MEMORIA E FONTI	<ul style="list-style-type: none"> ● Osservare immagini, fotografie e oggetti personali. ● Ricavare informazioni da semplici fonti. ● Raccontare esperienze personali in ordine temporale. ● Confrontare passato e presente nella propria esperienza. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fonti personali: fotografie, oggetti, racconti familiari. ● La storia personale e familiare. ● Cambiamenti nel tempo (crescita, esperienze). ● Memoria individuale e collettiva.
SPAZIO STORICO, CITTADINANZA E CULTURA	<ul style="list-style-type: none"> ● Descrivere ambienti e luoghi conosciuti. ● Riconoscere funzioni di alcuni luoghi del territorio. ● Partecipare alla vita di gruppo rispettando regole condivise. ● Riconoscere semplici elementi della vita sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ambienti di vita: casa, scuola, quartiere/paese. ● Luoghi significativi del territorio (piazza, servizi, monumenti). ● Prime regole della convivenza civile. ● Vita di comunità e appartenenza. ● Racconti e narrazioni per avviare alla dimensione storica.

SCUOLA PRIMARIA
CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: GEOGRAFIA		
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza in materia di cittadinanza; competenza matematica e competenze in scienze, tecnologia e ingegneria; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza alfabetica e funzionale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali; competenza digitale.		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA: <ul style="list-style-type: none">• Sapersi orientare nello spazio geografico.• Utilizzare punti di riferimento occasionali e fissi (indicatori topologici, punti cardinali...).• Rappresentare gli spazi quotidiani utilizzando rappresentazioni grafiche.		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ORIENTAMENTO E SPAZIO	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi geografici.• Descrivere percorsi e posizioni.• Orientarsi nello spazio noto utilizzando punti di riferimento personali.	<ul style="list-style-type: none">• Lo spazio personale, la funzione e l'uso degli spazi a partire dallo spazio vissuto: lo spazio scolastico.• Orientamento spaziale attraverso concetti topologici.
LINGUAGGIO	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere le principali caratteristiche degli ambienti fisici ed antropici.• Rappresentare luoghi noti attraverso disegni e utilizzare operatori topologici.	<ul style="list-style-type: none">• Elementi naturali e antropici.• Percorsi e luoghi disegnati attraverso indicatori spaziali.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: competenza matematica e competenze in scienze tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza imprenditoriale; competenza alfabetica funzionale.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Individuare e formulare semplici problemi, partendo da situazioni concrete o domande significative e cercare strategie per risolverli.
- Affrontare e risolvere problemi matematici, anche legati a contesti reali di adeguata complessità, utilizzando strategie personali, confrontandole discutendole con i compagni.
- Ricavare informazioni dalla lettura di dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Stimare e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Rappresentare e classificare forme e figure nel piano e nello spazio.

Per Informatica:

- Esprimere informazioni mediante dati di varia natura e codificare tali dati anche digitalmente.
- Descrivere procedure per lo svolgimento di compiti pratici mediante algoritmi.
- Scrivere e comprendere semplici programmi.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
NUMERI	<ul style="list-style-type: none">• Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, per mezzo di segni e mentalmente in modo progressivo e regressivo;• leggere e scrivere i numeri naturali (entro il 20), riconoscendo i due aspetti cardinale e ordinale;• eseguire semplici addizioni e sottrazioni con i numeri naturali e argomentare per giustificarle.	<ul style="list-style-type: none">• Il numero naturale nei tre aspetti cardinale, ordinale e ricorsivo e la sua scrittura in notazione posizionale decimale.• i numeri naturali e loro rappresentazione sulla retta;• le operazioni aritmetiche (addizione, sottrazione) con numeri naturali interi.

SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e fornire istruzioni per far compiere un semplice percorso desiderato. • Riconoscere e denominare le principali figure geometriche. • Disegnare semplici figure geometriche. • Misurare grandezze con strumenti e unità di misura non convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Posizione di oggetti nello spazio a partire dal proprio corpo; binomi topologici (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori); • punti di riferimento e descrizione di un percorso; • prima classificazione di figure geometriche; • principali grandezze (lunghezza) e misure non convenzionali;
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure e oggetti in base a una o due proprietà e ricorrendo a semplici rappresentazioni. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. • Cogliere, rappresentare e risolvere operativamente semplici situazioni problematiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagrammi, schemi e tabelle per rappresentare e leggere dati e relazioni
INFORMATICA	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere ed utilizzare oggetti o simboli per rappresentare informazioni o dati. • Descrivere a parole attività della vita quotidiana tramite sequenze di passi precisi. • Scrivere semplici programmi e verificare, mediante la loro esecuzione, se svolgono il compito previsto ed eventualmente correggerli (CODING) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione di dati e informazioni e loro differenza; • semplici algoritmi.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza in matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza digitale; competenza imprenditoriale; competenza alfabetica funzionale.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Osservare e interpretare i fenomeni naturali con curiosità scientifica, formulando domande, individuando relazioni tra grandezze misurabili e utilizzando un linguaggio appropriato.
- Comprendere la struttura e il funzionamento degli ecosistemi, riconoscendo le interazioni tra elementi naturali e tra uomo e ambiente, e sviluppando un atteggiamento di cura verso l'ambiente.
- Adottare comportamenti responsabili per la salute, attraverso lo sviluppo di abitudini alimentari corrette e stili di vita sani e rispettosi della propria salute.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ESPLORAZIONE E OSSERVAZIONE DELLA NATURA	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare direttamente elementi naturali. • Osservare il susseguirsi delle stagioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici criteri di classificazione di elementi naturali: forma, colore, struttura. • Susseguirsi delle stagioni realizzando registrazioni periodiche dei cambiamenti nelle piante, nelle temperature...
MATERIA E TRASFORMAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare e classificare oggetti e materiali 	<ul style="list-style-type: none"> • Criteri di classificazione di oggetti e materiali in base a: forma, colore, durezza, trasparenza..., (attraverso i 5 sensi).
ESSERI VIVENTI E CORPO UMANO	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli organi di senso e la loro funzione nella percezione dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organi di senso e loro funzioni

SCIENZA E AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none">• Riflettere su come le proprie azioni influenzano l'ambiente.	<ul style="list-style-type: none">• Importanza di comportamenti responsabili a scuola e nell'ambiente circostante.
---------------------------	--	--

SCUOLA PRIMARIA
CLASSE I

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE		
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Consapevolezza ed espressione culturali; consapevolezza personale e sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica; competenza digitale.		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA: <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare tecniche, materiali e linguaggi diversi per produrre elaborati personali e creativi. • Osservare, descrivere e interpretare immagini, opere d'arte e messaggi visivi cogliendone gli elementi principali. • Riconoscere il valore del patrimonio artistico e culturale e sviluppare atteggiamenti di rispetto e tutela. • Sperimentare strumenti tradizionali e digitali per comunicare idee, emozioni e contenuti. 		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare esperienze, emozioni e vissuti attraverso immagini. • Disegnare semplici forme umane, animali, vegetali ed architettoniche anche fantastiche per rappresentare persone, oggetti o storie con tratti definiti. • Esercitare abilità manuali di base, come l'impugnatura della matita, per tracciare segni chiari e leggibili. • Utilizzare tecniche grafico-pittoriche e manipolative. • Organizzare gli elementi dello spazio visivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colori primari e secondari. • Linea, forma, punto, texture. • Tecniche grafico-pittoriche e plastiche. • Elementi del linguaggio visivo. • Corretta impugnatura degli strumenti grafici.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare immagini e opere d'arte individuandone gli elementi principali. • Riconoscere colori, forme, linee e composizioni. • Descrivere immagini utilizzando un lessico appropriato. • Interpretare semplici messaggi visivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi del linguaggio iconico-visivo. • Rapporto figura-sfondo. • Simboli e segni nelle immagini. • Funzioni comunicative delle immagini.

COMPRENDERE E APPREZZARE IL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere opere, artisti e monumenti del territorio. • Riconoscere il valore del patrimonio culturale. • Sviluppare atteggiamenti di rispetto e di tutela dei beni artistici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Patrimonio artistico locale e nazionale. • Concetto di bene culturale. • Arte come espressione culturale e storica.
UTILIZZARE LINGUAGGI E STRUMENTI VISIVI, ANCHE DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici applicazioni per la produzione di immagini. • Sviluppare un uso consapevole delle immagini digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi base della grafica digitale. • Regole essenziali per l'uso responsabile delle tecnologie.

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA		
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza digitale; Competenza imprenditoriale; Competenza in materia di cittadinanza.		
Competenze attese al termine della classe prima <ul style="list-style-type: none"> • Produrre semplici rappresentazioni grafiche utilizzando strumenti multimediali. Per Informatica: <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la presenza dei computer nella vita quotidiana. • Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti delle applicazioni informatiche. 		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e classificare elementi artificiali presenti nell'ambiente scolastico e urbano. 	Osservazione e individuazione di oggetti, nel loro contesto di uso, per rilevarne differenze nella forma, nei materiali e nelle funzioni.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Misurare grandezze ambientali con unità arbitrarie 	Misure arbitrarie
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire interventi di decorazione realizzando un oggetto. 	Realizzazione di un semplice oggetto seguendo una sequenza operativa.
INFORMATICA	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la presenza delle tecnologie informatiche nella vita comune. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei componenti base del computer (mouse, tastiera, monitor).
	<ul style="list-style-type: none"> • Creare, selezionare e usare semplici testi o disegni, usando strumenti informatici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del programma paint e word

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza alfabetica funzionale e multilinguistica.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Comprendere e interpretare semplici messaggi sonori e musicali.
- Coordinare movimento e ritmo in risposta alla musica.
- Partecipare attivamente a pratiche corali e di musica d'insieme.
- Sviluppare la capacità di apprezzare la bellezza e l'espressività della musica.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
PERCEZIONE, ASCOLTO E ANALISI	<ul style="list-style-type: none">• Ascoltare e riconoscere suoni diversi.	<ul style="list-style-type: none">• Semplici brani e ritmi musicali.
CREATIVITA' ESECUZIONE E INTERPRETAZIONE	<ul style="list-style-type: none">• Creare semplici ritmi con voce, corpo e strumenti.• Partecipare al canto corale e a semplici attività di musica d'insieme.	<ul style="list-style-type: none">• Espressione emotiva di sé attraverso la pratica dei linguaggi musicali.• Gestione del rapporto tra sé e gli altri come strumento di arricchimento personale e relazionale.
RITMO, MOVIMENTO ED ESPRESSIONE CORPOREA	<ul style="list-style-type: none">• Seguire il ritmo con il movimento del corpo	<ul style="list-style-type: none">• Semplici brani con accompagnamento ritmico-motorio.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: EDUCAZIONE MOTORIA		
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA <ul style="list-style-type: none">• Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di uno stile di vita sano.• Acquisire la consapevolezza di sé attraverso la padronanza dei movimenti e la percezione del proprio corpo, delle possibilità motorie e dei suoi linguaggi.• Agire rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVI E SANI	<ul style="list-style-type: none">• Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte.• Utilizzare in modo attivo i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi.	<ul style="list-style-type: none">• Le principali parti del corpo.• Le principali norme di igiene legate all'attività motoria.• Le principali norme di sicurezza da adottare durante le lezioni di educazione motoria.
DIMENSIONE MOTORIA	<ul style="list-style-type: none">• Acquisire le abilità motorie fondamentali.• Esercitare abilità ed elementari tattiche praticabili nelle attività di gioco.	<ul style="list-style-type: none">• I concetti spaziali di base, riconoscimento della lateralità.• La nomenclatura base degli attrezzi.

DIMENSIONE COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e ricordare e rispettare le regole delle attività proposte. 	<ul style="list-style-type: none"> • La differenza tra gioco libero e gioco normato o gioco di regole.
	<ul style="list-style-type: none"> • Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento. 	
DIMENSIONE SOCIALE	Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.	<ul style="list-style-type: none"> • Il concetto di fair-play e del gioco normato. • L'importanza di avere regole comuni condivise.
DIMENSIONE EMOTIVO-RELAZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare e modulare le proprie emozioni. • Mostrare empatia per compagne e compagni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione ed espressione attraverso la mimica.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE I

DISCIPLINA: RELIGIONE		
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA: <ul style="list-style-type: none">• Riflettere su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e saper collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni del proprio ambiente di vita;• Riconoscere il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale;• Riconoscere che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni;• Identificare le caratteristiche essenziali di un brano biblico, analizzare con la guida del docente, le pagine più accessibili per collegarle alla propria esperienza;• Confrontare la propria esperienza religiosa e distinguere la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo;• Identificare nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento;• Cogliere il significato dei Sacramenti e interrogarsi sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Dio e l'uomo La Bibbia le altre fonti Il linguaggio religioso I valori etici e	<ul style="list-style-type: none">• Scoprire che Dio è Creatore e Padre.• Ascoltare alcune pagine bibliche fondamentali: la Creazione, l'Annunciazione, la nascita di Gesù e la Sua morte e Resurrezione.• Riconoscere i segni cristiani del Natale e della Pasqua.• Conoscere Gesù di Nazaret, l'Emmanuele, il Dio con noi.• Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio.	<ul style="list-style-type: none">• Il valore positivo dello stare insieme agli altri• La bellezza del mondo e della vita umana come dono gratuito di Dio Padre.• Il racconto biblico della creazione.• Il racconto evangelico del Natale e della Pasqua.

religiosi	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere Gesù, il Messia, crocifisso e risorto. • Individuare i tratti essenziali della Chiesa come comunità dei credenti. • Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cristiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche principali dell'ambiente di Gesù. • I segni del Natale e della Pasqua. • Le parabole e i miracoli. • La chiesa come edificio sacro e la Chiesa come comunità dei credenti.
------------------	---	--

LE METODOLOGIE

Le nuove Indicazioni per la primaria si fondano su metodologie attive, inclusive e orientate alle competenze, con un equilibrio tra digitale consapevole, scrittura manuale, pensiero computazionale, lettura e basi disciplinari solide.

Quadro pedagogico generale

Le NIN 2025 ridefiniscono il curriculum del primo ciclo, incidendo su **metodologie di insegnamento, organizzazione della scuola e scelte educative**.

L'impianto è coerente con tre assi:

- **centralità delle competenze:** progettazione per traguardi, obiettivi specifici e valutazione formativa;
- **verticalità del curriculum:** continuità tra infanzia, primaria e secondaria;
- **educazione integrata:** cittadinanza, ambiente, digitale, inclusione e rispetto delle diversità.

Metodologie implicite nelle nuove Indicazioni

1. Didattica per competenze

Le NIN sostituiscono le Indicazioni 2012 e ridisegnano competenze e obiettivi.

Ciò implica:

- progettazione per **unità di apprendimento**;

- attività che richiedono **applicazione, riflessione, problem solving**;
- valutazione tramite **rubriche** e osservazione dei processi (per la definizione delle quali si rimanda al Protocollo di Valutazione aggiornato).

2. Metodologie attive e laboratoriali

Il curriculum valorizza:

- **laboratori disciplinari** (linguistici, scientifici, digitali);
- **forme di cooperazione** (circle time, brain storming, cooperative learning, peer tutoring)
- attività di **manipolazione, esplorazione, sperimentazione**;
- compiti autentici e situazioni reali.

3. Educazione digitale e pensiero computazionale

Ciò comporta:

- uso del digitale come **oggetto di apprendimento**, non solo strumento;
- attività di **pensiero computazionale** (sequenze, logica, debugging);
- prime forme di **consapevolezza critica** sull'IA (utilizzata con la mediazione del docente).

Questo orienta verso metodologie come:

- coding unplugged;
- giochi logici;
- micro-progetti digitali guidati.

4. Ritorno alla scrittura manuale

Le NIN riportano al centro **corsivo, calligrafia e memorizzazione**:

- esercizi sistematici di scrittura;
- attività di copiatura, dettato, cura del gesto grafico;

- pratiche di memorizzazione (poesie, testi brevi).

La motivazione è pedagogica: coordinazione oculo-manuale, attenzione, ragionamento.

5. Lettura e italiano come baricentro

Le NIN rafforzano la centralità di:

- **lettura quotidiana;**
- comprensione del testo;
- ampliamento del lessico;
- pratiche di narrazione e produzione scritta.

6. Inclusione e personalizzazione

Il quadro delle NIN richiama scelte educative su **inclusione e rispetto delle diversità**:

- didattica differenziata;
- strategie cooperative;
- uso di strumenti compensativi quando necessario;
- attenzione ai ritmi e ai bisogni individuali.

7. Metodologie interdisciplinari

La revisione di storia, geografia e scienze

favorisce:

- percorsi integrati;
- mappe concettuali;
- attività di osservazione del territorio;
- collegamenti tra discipline.

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Introduzione e Quadro Normativo di Riferimento

Il curricolo della scuola secondaria di primo grado si configura come un percorso formativo unitario, progressivo e orientativo che, in continuità con la scuola primaria, consolida i saperi di base, promuove lo sviluppo delle competenze e accompagna ogni studente nella costruzione della propria identità e nell'elaborazione di scelte consapevoli. La progettazione curricolare valorizza l'autonomia scolastica, l'inclusione, la collegialità docente e il raccordo tra discipline, educazione civica e competenze trasversali.

1. Riferimenti Normativi Integrati

- **Indicazioni Nazionali per il Curricolo (D.M. 221/2025 e D.M. 254/2012 nella fase transitoria):** Il curricolo assume le nuove Indicazioni per il Profilo dello studente, gli obiettivi generali e specifici, le competenze attese e le conoscenze essenziali. Dall'anno scolastico 2026/2027 esse si applicano gradualmente alle classi prime; le classi intermedie già attive nel 2025/2026 proseguono con le Indicazioni del 2012 fino al termine del corso.
- **Autonomia scolastica e ordinamento del primo ciclo (D.P.R. 275/1999 e D.P.R. 89/2009):** Il curricolo verticale d'istituto, inserito nel PTOF, declina il quadro nazionale secondo i bisogni degli studenti, il contesto territoriale, il tempo scuola e il quadro orario.
- **Competenze chiave, valutazione e certificazione (Raccomandazione UE 2018, D.Lgs. 62/2017, L. 150/2024 e D.M. 14/2024):** La progettazione sviluppa le otto competenze chiave. La valutazione, formativa e orientativa, documenta i progressi, sostiene l'autovalutazione e accompagna la certificazione delle competenze al termine del primo ciclo.
- **Educazione civica e sostenibilità (L. 92/2019, D.M. 183/2024 e Agenda 2030 dell'ONU):** L'insegnamento trasversale integra Costituzione, sviluppo economico e sostenibilità e cittadinanza digitale, promuovendo partecipazione responsabile, tutela del patrimonio e dell'ambiente e consapevolezza di diritti e doveri.

- **Inclusione e personalizzazione (L. 104/1992, L. 170/2010, D.Lgs. 66/2017 e D.Lgs. 96/2019):** La progettazione garantisce accessibilità, individualizzazione e personalizzazione, valorizza le differenze e rimuove gli ostacoli alla partecipazione e all'apprendimento.
- **Orientamento, STEM e innovazione digitale (D.M. 328/2022, D.M. 184/2023 e D.M. 166/2025):** Il curriculum sviluppa capacità di scelta e competenze scientifiche, tecnologiche e digitali attraverso didattiche laboratoriali, problem solving e un uso sicuro, etico e responsabile delle tecnologie e dei sistemi di intelligenza artificiale.

Finalità Educative e Impianto Pedagogico

La scuola secondaria di primo grado accompagna gli studenti nella preadolescenza, in continuità con la scuola primaria, consolidando gli apprendimenti e ampliando la capacità di comprendere, interpretare e agire nella realtà. Il percorso integra saperi disciplinari e competenze trasversali, promuove autonomia nello studio, pensiero critico, responsabilità e orientamento. La progettazione collegiale valorizza le conoscenze essenziali, i collegamenti tra discipline e il rapporto con il territorio attraverso ambienti di apprendimento inclusivi, laboratoriali e cooperativi, accompagnando ogni studente verso:

- 1. Il consolidamento degli apprendimenti e lo sviluppo delle competenze:** Padronanza progressiva dei linguaggi disciplinari, capacità di collegare conoscenze, argomentare, risolvere problemi e applicare quanto appreso in contesti nuovi e reali.
- 2. La costruzione dell'identità e dell'autonomia:** Consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, assunzione di responsabilità, organizzazione del lavoro e sviluppo di strategie personali per imparare.
- 3. L'orientamento e il progetto di vita:** Riconoscimento di interessi, attitudini e potenzialità, conoscenza delle opportunità formative e maturazione di scelte motivate per il proseguimento degli studi.
- 4. La cittadinanza attiva, l'inclusione e il benessere:** Rispetto della Costituzione, dei diritti e dei doveri; dialogo, collaborazione e contrasto a discriminazioni, bullismo e cyberbullismo; cura del bene comune, dell'ambiente e delle

relazioni.

Nota sull'uso del digitale e della tecnologia: Nella scuola secondaria di primo grado gli strumenti digitali, gli ambienti online e i sistemi di intelligenza artificiale sono utilizzati in modo intenzionale, graduale e responsabile per apprendere, comunicare, collaborare e creare. Il loro impiego richiede guida educativa, verifica delle fonti, tutela dei dati personali, rispetto della proprietà intellettuale e attenzione al benessere digitale; integra, senza sostituirle, la relazione educativa, il confronto in presenza, la lettura, la scrittura, l'esperienza laboratoriale e il contatto con la realtà.

SCUOLA SECONDARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: competenza alfabetica funzionale; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Comprendere testi orali e scritti semplici, individuandone tema, messaggio, struttura e informazioni essenziali.
- Ordinare le conoscenze selezionando le informazioni essenziali e riorganizzandole mediante appunti, liste, schemi, mappe, tabelle e scalette.
- Riconoscere le caratteristiche dei testi narrativi, descrittivi e poetici, dei miti, delle leggende e dei poemi epici affrontati.
- Leggere autonomamente testi semplici, anche in forma integrale, e avviarne l'interpretazione; formulare un giudizio personale motivato con riferimenti a trama, personaggi, ambientazione e scelte linguistiche.
- Scrivere testi semplici, descrittivi e creativi, adeguati a situazione, argomento, scopo e destinatario; rielaborare e riassumere mantenendo le informazioni essenziali e curando coerenza, coesione e correttezza linguistica; produrre testi multimediali accostando linguaggi diversi.
- Interagire attraverso modalità dialogiche rispettose delle idee altrui ed esporre oralmente esperienze, argomenti di studio e di ricerca, organizzando parole-chiave e informazioni in modo ordinato.
- Comprendere e usare in modo appropriato il vocabolario di base e i termini specialistici incontrati; ampliare il patrimonio lessicale e utilizzarlo nei diversi contesti comunicativi.
- Applicare le conoscenze di fonologia, ortografia, punteggiatura e morfologia; riconoscere il verbo come nucleo organizzatore della frase e il suo rapporto con il soggetto e gli altri elementi.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con gli altri rispettando le regole della comunicazione e le idee altrui; riflettere su sé stessi e confrontare i propri sentimenti con quelli degli altri. • Ascoltare e comprendere testi di vario tipo, individuando tema, messaggio e struttura. • Produrre testi orali seguendo le indicazioni date e secondo la propria creatività; esporre oralmente argomenti di studio e di ricerca. • Prendere semplici appunti durante l'ascolto e da spiegazioni e testi. • Organizzare parole-chiave e informazioni in scalette, liste, mappe e tabelle per riferire esperienze e contenuti in modo ordinato; indicare in modo semplice le fonti utilizzate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrizione e narrazione. • Conoscenza di sé e degli altri: familiari e amici. • Regole e caratteristiche degli ambienti frequentati: casa e scuola; regole di comunicazione. • Esperienze di ragazzi di altre culture. • Appunti, parole-chiave, liste, mappe, tabelle e scalette.
LETTURA E INTERPRETAZIONE DEI TESTI	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere autonomamente testi semplici, anche in forma integrale, comprendendo ciò che vogliono comunicare; leggere in modo espressivo. • Individuare le caratteristiche essenziali di opere narrative adeguate all'età e formulare un giudizio personale motivato con riferimenti a trama, personaggi, ambientazione e scelte linguistiche. • Identificare le caratteristiche del mito e interpretarne tema, valore simbolico e informazioni sul popolo che lo ha elaborato. • Riconoscere gli elementi caratterizzanti del testo poetico e il suo linguaggio; individuare nei poemi epici valori, contesto storico e caratteristiche strutturali e linguistiche. • Parafrasare, analizzare e commentare semplici testi poetici; memorizzare e recitare brevi testi poetici significativi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche generali dei testi narrativi e descrittivi: favole, fiabe, fantasy e avventura. • Elementi del mito: temi, significati, simboli, linguaggio, personaggi, tempo, luogo e struttura. • Differenze tra miti e leggende. • Principali poemi epici classici. • Filastrocche e nonsense; poesia, rime, versi, strofe, ritmo e figure retoriche.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
SCRITTURA E RIELABORAZIONE DEI TESTI	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi semplici in modo autonomo o guidato, seguendo le indicazioni date e secondo la propria creatività; scrivere testi descrittivi adeguati a situazione, argomento, scopo e destinatario. • Selezionare i contenuti essenziali di testi di vario tipo e dividere un testo in sequenze. • Riassumere e riproporre i contenuti con un numero inferiore di parole, mantenendo le informazioni essenziali; controllare coerenza, coesione e correttezza linguistica. • Distinguere riassunto, parafrasi e citazione guidata. • Inventare epiteti e patronimici; comporre semplici testi poetici con giochi di suoni e di parole. • Produrre testi multimediali utilizzando in modo efficace l'accostamento di linguaggi diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrizione e narrazione; caratteristiche dei testi narrativi e descrittivi. • Caratteristiche del riassunto: riassunto dettagliato, breve e sintesi. • Sequenze e informazioni essenziali del testo; riassunto, parafrasi e citazione guidata. • Coerenza, coesione e correttezza linguistica. • Epiteti e patronimici; giochi di suoni e di parole nei testi poetici. • Accostamento di linguaggi diversi nei testi multimediali.
LESSICO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e usare in modo appropriato le parole del vocabolario di base. • Utilizzare il bagaglio lessicale acquisito nei diversi contesti comunicativi e ampliare il proprio patrimonio lessicale. • Riconoscere e usare termini specialistici. • Migliorare precisione e proprietà lessicale nell'uso dei verbi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabolario di base e termini specialistici. • Lessico dei testi narrativi, dei miti, dei poemi epici e della poesia. • Struttura del nome: nomi primitivi, derivati, alterati e composti. • Precisione e proprietà lessicale nell'uso dei verbi.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p align="center">GRAMMATICA E RIFLESSIONE SULLA LINGUA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e usare le regole dell'ortografia e della punteggiatura; conoscere la corretta pronuncia di vocali e consonanti. • Riconoscere, usare e svolgere l'analisi grammaticale di articoli, nomi, aggettivi, pronomi e verbi; analizzare e usare avverbi, preposizioni e congiunzioni e le rispettive locuzioni. • Usare correttamente i modi e i tempi verbali per parlare e per scrivere. • Riconoscere il verbo come nucleo organizzatore della frase e individuare il rapporto tra verbo, soggetto ed elementi necessari o facoltativi, anche con soggetto sottinteso o postposto. • Riconoscere la funzione delle congiunzioni come legami tra parole e frasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alfabeto, suoni e lettere dell'italiano; regole dell'ortografia; sillabe, elisione e troncamento; funzione e segni della punteggiatura. • Articolo e suoi tre tipi. • Nome: propri e comuni, astratti e concreti, individuali e collettivi; genere, numero e struttura. • Aggettivo qualificativo: forme, funzioni e gradi; aggettivi determinativi possessivi, dimostrativi, indefiniti, interrogativi, esclamativi e numerali. • Pronome: funzioni nel testo e diversi tipi. • Verbo: funzione, modi e tempi, genere transitivo e intransitivo, forme attiva, passiva e riflessiva; verbi impersonali, ausiliari, servili, fraseologici, irregolari, difettivi e sovrabbondanti; rapporto soggetto-predicato e relazioni con gli elementi che ne completano il significato. • Avverbio e locuzioni avverbiali: funzione, forma, tipi e gradi. • Preposizioni proprie, improprie e locuzioni prepositive; funzione nel discorso. • Congiunzioni semplici, composte e locuzioni congiuntive; funzioni coordinante e subordinante.

SCUOLA SECONDARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: LINGUA INGLESE

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza multilinguistica; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Comunicazione scritta e orale: comprendere e produrre semplici testi orali e scritti su argomenti familiari, descrivendo situazioni personali.
- Interazione sociale e consapevolezza culturale: partecipare a conversazioni su argomenti familiari, utilizzando un linguaggio appropriato e sviluppando strategie comunicative in ottica multiculturale.
- Applicazione interdisciplinare: utilizzare l'inglese in contesti interdisciplinari, partecipando a progetti collaborativi legati anche alla sostenibilità.
- Autonomia nell'apprendimento: sviluppare autonomia attraverso l'uso di strumenti digitali e risorse interattive.
- Comprensione e analisi critica: leggere e ascoltare semplici testi di vario tipo cogliendone le idee principali.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
FUNZIONI COMUNICATIVE E INTERAZIONE	<ul style="list-style-type: none">• Interagire in semplici scambi di saluto, identificazione e presentazione personale.• Chiedere e dare informazioni su età, provenienza, famiglia, casa, orari e preferenze.• Parlare di abilità, routine quotidiana, cibo e abbigliamento utilizzando strutture elementari.	<ul style="list-style-type: none">• Lessico relativo a scuola, dati personali, Paesi e nazionalità, famiglia, ambienti domestici, hobby, sport, routine, cibi e abbigliamento.• Funzioni linguistiche per salutare, presentarsi, descrivere persone e luoghi,

		prendere accordi e fare ordinazioni.
GRAMMATICA E STRUTTURE	<ul style="list-style-type: none"> • Usare correttamente il verbo essere, avere e i principali tempi verbali per la descrizione e la routine. • Applicare regole di accordo morfologico, plurale dei sostantivi, genitivo sassone e preposizioni di tempo e luogo. • Distinguere e utilizzare aggettivi possessivi, dimostrativi, quantificatori elementari e pronomi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verbo to be, have got, can/can't, present simple e present continuous. • Articoli, plurali, dimostrativi, genitivo sassone, some/any, much/many, avverbi di frequenza. • Strutture interrogative, negative ed affirmative di base.
FONOLOGIA E COMPETENZA AUDIO-ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e riprodurre i suoni fondamentali della lingua inglese. • Sviluppare una corretta pronuncia e intonazione nelle frasi d'uso quotidiano e nei dialoghi guidati. • Eseguire attività di ascolto focalizzate sulla comprensione globale e selettiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Suoni e fonemi specifici (es. /w/, /θ/, /ð/, /h/, suoni vocalici e consonantici principali). • Intonazione della frase affermativa, negativa e interrogativa. • Regole di pronuncia delle desinenze e dei gruppi di lettere.

SCUOLA SECONDARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: LINGUA FRANCESE

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza multilinguistica; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Comprensione e produzione orale: comprendere e produrre frasi ed espressioni di uso frequente su argomenti quotidiani (saluti, presentazioni, gusti e preferenze).
- Comprensione e produzione scritta: leggere testi brevi e semplici (messaggi, descrizioni) e scrivere dialoghi elementari su argomenti noti.
- Interazione e scambio comunicativo: partecipare a scambi comunicativi elementari in situazioni quotidiane e interagire con i pari.
- Riflessione sulla lingua e apprendimento: sviluppare consapevolezza delle strutture linguistiche confrontandole con l'italiano e l'inglese.
- Cultura e interculturalità: conoscere aspetti della cultura e delle tradizioni dei Paesi francofoni, valorizzando il plurilinguismo.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
FUNZIONI COMUNICATIVE E INTERAZIONE	<ul style="list-style-type: none">• Saper salutare, presentarsi, presentare qualcuno e chiedere l'età e l'indirizzo.• Parlare delle materie scolastiche, dei propri sport e passatempi preferiti.• Chiedere e dire come va, esprimere gusti e preferenze in modo semplice.	<ul style="list-style-type: none">• Lessico relativo a materiali scolastici, giorni, mesi, numeri, momenti della giornata, colori, materie, sport e passatempi.• Funzioni linguistiche per socializzare, presentarsi e comunicare bisogni immediati.

GRAMMATICA E STRUTTURE	<ul style="list-style-type: none"> • Usare correttamente i verbi ausiliari e i principali verbi regolari e irregolari al presente. • Applicare le regole per il femminile e il plurale di nomi e aggettivi. • Utilizzare articoli determinativi, indeterminativi, preposizioni articolate e la forma negativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verbi être, avoir, verbi in -er, s'appeler, aller, préférer. • Pronomi personali soggetto, articoli, aggettivi, forma negativa e interrogativa con est-ce que. • Strutture base della sintassi francese.
FONOLOGIA E COMPETENZA AUDIO-ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e riprodurre i suoni e i fonemi tipici della lingua francese. • Eseguire il corretto spelling e leggere ad alta voce rispettando le liaison e le consonanti mute. • Sviluppare abilità di ascolto mirate alla comprensione globale di brevi dialoghi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fonetica di base: suoni vocalici e consonantici (es. oi, on, u, ch, gli accenti). • Regole di pronuncia delle consonanti finali mute. • Intonazione della frase interrogativa e dichiarativa.
CIVILTÀ E FRANCOFONIA	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la geografia della Francofonia e i principali Paesi in cui si parla francese. • Scoprire aspetti della vita quotidiana, scolastica e delle feste nei Paesi francofoni. • Realizzare semplici prodotti digitali di presentazione culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi di civiltà: il college in Francia, faire la bise, feste regionali. • Geografia della Francofonia nel mondo. • Connessioni interculturali e confronto con la realtà italiana.

SCUOLA SECONDARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: competenza alfabetica funzionale; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Conoscenza storica: conosce e comprende i principali fatti, processi e personaggi del Medioevo e della prima età moderna fino alla pace di Westfalia (1648); colloca eventi e processi nel tempo e sulle carte geostoriche e ne riconosce i principali nessi di causa ed effetto.
- Comunicazione delle conoscenze storiche: comprende testi storici e rielabora le informazioni con un personale metodo di studio, anche mediante risorse digitali; espone oralmente e per iscritto una narrazione coerente, utilizzando il lessico disciplinare e organizzando le conoscenze in schemi e mappe.
- Orientamento nel presente e cittadinanza attiva: utilizza le conoscenze del passato per riconoscere semplici rapporti fra passato e presente, comprendere opinioni e culture diverse e collegare aspetti del patrimonio culturale italiano e locale ai fenomeni storici studiati.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
CONOSCENZA E COMPRENSIONE DEI PROCESSI STORICI	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le trasformazioni politiche, religiose e sociali dell'Alto Medioevo, collegando migrazioni, caduta dell'Impero, società medievale e sviluppo del sistema feudale e dell'incastellamento. • Cogliere l'importanza storica dell'Islam e i caratteri peculiari della cultura araba. • Analizzare i conflitti fra Papato e Impero e fra Impero e Comuni; individuare le ragioni delle crociate. • Individuare cause ed effetti della rivoluzione agricola e le implicazioni politiche e sociali dello sviluppo dell'economia di mercato, delle città e dei commerci. • Ricostruire le connessioni fra crisi demografica, peggioramento climatico, carestie, epidemia e rivolte contadine e urbane. • Comprendere l'impatto delle invenzioni e della stampa sulla circolazione delle idee e le conseguenze delle scoperte geografiche sulla percezione del nuovo mondo e sui commerci. • Riconoscere le cause della Riforma e della rivalità fra i principali Stati europei. • Analizzare il rapporto tra demografia ed economia e comprendere l'importanza della nuova scienza e del pensiero scientifico. 	<ul style="list-style-type: none"> • I primi secoli del Medioevo; Europa carolingia; Europa dei castelli e delle invasioni; nuovo impero e scontro con il papato. • La società verso il Mille: rivoluzione agricola e sviluppo delle città e dei commerci. • Scontro tra poteri universali; crociate; città e autonomie comunali in rapporto all'Impero. • Crisi del Trecento; nascita delle monarchie nazionali; Italia degli Stati regionali. • Umanesimo e Rinascimento: movimenti culturali, signorie e mecenatismo. • Stampa a caratteri mobili, nuove invenzioni e strumenti per la navigazione. • Nuove rotte per le Indie; scoperta dell'America. • Riforma e Controriforma: cause e schieramento politico; rivalità tra Stati europei. • Guerra dei Trent'anni e pace di Westfalia (1648); espansione sui mari, commerci e colonie. • Nuova scienza e pensiero scientifico.
FONTI E STRUMENTI DELLA STORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Selezionare informazioni da documenti storici di diversa fonte. • Comprendere il valore della diffusione della scrittura nella costruzione del sapere storiografico. • Interpretare semplici documenti, come le tesi di Lutero e le caricature dell'epoca, cogliendone il messaggio principale. • Comprendere e rielaborare testi storici, individuando parole chiave e informazioni essenziali, anche attraverso risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avvio al lavoro storico; ricerca storica e rapporto fra passato e futuro. • Fonti e documenti storici di diverso tipo: narrativi, iconografici e digitali. • Documenti della Riforma: tesi di Lutero e caricature dell'epoca.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ORIENTAMENTO NEL TEMPO E NELLO SPAZIO	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare eventi e processi su linee del tempo e carte geostoriche con date significative. • Collocare il Rinascimento nel XV–XVI secolo, distinguendolo dal Medioevo; individuare i principali centri italiani e la sua diffusione in Europa. • Localizzare i principali Stati regionali sulla carta dell'Italia del Quattrocento. • Riconoscere su un planisfero le principali rotte di Colombo, Magellano, da Gama e Diaz. • Identificare sulle carte geostoriche la frammentazione religiosa dell'Europa dopo il 1517. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cronologia e periodizzazioni: Medioevo, Rinascimento e prima età moderna fino al 1648. • Linee del tempo, date significative, carte geostoriche e tematiche; Europa e Mediterraneo medievali. • Carte dell'Italia del Quattrocento e dei centri rinascimentali; planisferi delle rotte delle esplorazioni; carte della frammentazione religiosa europea dopo il 1517.
COMUNICAZIONE DELLE CONOSCENZE STORICHE	<ul style="list-style-type: none"> • Connettere logicamente i fatti e raccontarli in forma narrativa, distinguendo cause, sviluppi e conseguenze. • Organizzare le informazioni in schemi, sintesi, grafici, tabelle e mappe concettuali. • Produrre brevi testi attraverso la rielaborazione delle conoscenze acquisite. • Esporre e argomentare i fatti storici con linguaggio specifico e terminologia appropriata, motivando i nessi fra gli eventi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico e terminologia storica relativi agli argomenti studiati. • Narrazione storica: cause, sviluppi e conseguenze degli eventi. • Schemi, sintesi, grafici, tabelle e mappe concettuali per la rielaborazione delle conoscenze.
ORIENTAMENTO NEL PRESENTE E CITTADINANZA ATTIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Rilevare analogie e differenze di costume e di istituzioni tra i popoli barbarici e il mondo romano. • Confrontare gli elementi della cultura cristiana e islamica e, in modo semplificato, i punti chiave del Cattolicesimo e del Luteranesimo. • Riconoscere nell'impero carolingio e nella formazione delle monarchie nazionali radici culturali e geografiche dell'Europa moderna. • Mettere in relazione il patrimonio culturale italiano e locale con i fenomeni storici studiati e utilizzare le conoscenze del passato per orientarsi nel presente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Costumi e istituzioni dei popoli barbarici e del mondo romano; cultura cristiana e islamica; punti essenziali del Cattolicesimo e del Luteranesimo. • Radici culturali e geografiche dell'Europa moderna e delle attuali nazioni europee. • Patrimonio culturale italiano e locale in relazione ai fenomeni storici studiati.

SCUOLA SECONDARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: competenza alfabetica funzionale; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Sapersi collocare nello spazio geografico e orientarsi sulle carte di diversa scala, anche digitali, riconoscendo luoghi ed elementi fisici del territorio italiano e comprendendo le relazioni tra scale diverse.
- Leggere e interpretare i paesaggi italiani negli aspetti fisici e antropici, individuando le relazioni tra società e ambiente e riconoscendo il patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.
- Osservare e analizzare le interazioni tra attività umane e ambiente, distinguendo spazio naturale e territorio modificato e sviluppando consapevolezza degli impatti sulle risorse e della cura dello spazio vissuto.
- Comprendere l'organizzazione politico-amministrativa del territorio italiano e le sue diversità locali e regionali; riconoscere le relazioni tra territorio, popolazione, economia, società e cultura e comunicare informazioni spaziali con carte, immagini, grafici, dati e lessico appropriato.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare carte geografiche anche digitali, bussole, coordinate e punti cardinali, per orientarsi nello spazio geografico riconoscendo le diversità culturali dei luoghi. • Localizzare luoghi e riconoscere forme della superficie terrestre su una carta geografica. • Conoscere e utilizzare la cartografia storica e le carte tematiche per interpretare fenomeni e leggere paesaggi. • Analizzare rappresentazioni spaziali alle diverse scale ed epoche, comprendendo le relazioni tra locale e globale nel loro divenire. • Conoscere, comprendere e applicare il concetto di transcalarità nella lettura dello spazio geografico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientamento: punti cardinali, coordinate geografiche, strumenti. • Planisfero e carte geografiche a diverse scale, anche digitali; cartografia storica e carte tematiche. • Concetti di luogo, regione e transcalarità.
LINGUAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare il lessico geografico di base relativo ai sistemi naturali e all'interazione umana con l'ambiente. • Interpretare simboli e legende delle carte geografiche. • Impiegare immagini, carte geografiche, dati statistici, immagini satellitari e semplici rappresentazioni GIS, tecnologie informatiche (Google Maps), per analizzare fenomeni geografici. • Leggere e interpretare carte geografiche. • Leggere, interpretare e confrontare grafici e dati statistici relativi ai fenomeni demografici ed economici. • Relazionare con terminologia appropriata. 	<ul style="list-style-type: none"> • La cartografia: planisfero e carte geografiche (scale di riduzione, legenda), anche digitali. • Rappresentazione dei dati. • Immagini satellitari, grafici, dati statistici, semplici rappresentazioni GIS e tecnologie informatiche per l'analisi dei fenomeni geografici. • Lessico geografico di base relativo ai sistemi naturali e all'interazione umana con l'ambiente.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
PAESAGGIO E TERRITORIO	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi fisici del territorio italiano. • Conoscere la differenza tra spazio naturale e territorio modificato dalle comunità umane. • Riconoscere e analizzare l'impatto delle attività umane sull'ambiente, in particolare sulla biosfera e sui beni naturali. • Riconoscere nei paesaggi italiani gli elementi fisici, storici, sociali e artistici come patrimonio culturale da tutelare e valorizzare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti di paesaggio e territorio. • Climi e ambienti; rilievi e pianure; fiumi, laghi e mari. • Territorio italiano e caratteri dei paesaggi italiani. • Evoluzione fisica e storica del paesaggio, interpretazione dei paesaggi osservati direttamente e di paesaggi rappresentati. • Impatti delle attività umane sugli ambienti e sulle risorse naturali. • Tutela e valorizzazione del paesaggio.
RELAZIONI E DINAMICHE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i processi di trasformazione del territorio. • Riconoscere il contributo dell'economia allo sviluppo di un territorio. • Riconoscere il ruolo della cultura, della società e delle istituzioni nella caratterizzazione di un territorio a diverse scale geografiche. • Sviluppare consapevolezza della relazione tra cittadinanza e territorio, tra spazio vissuto e sua cura. 	<ul style="list-style-type: none"> • La popolazione: movimenti demografici, distribuzione, insediamenti umani e vie di comunicazione, lingua, religione, popolazione italiana. • L'economia e il lavoro: settore primario, secondario e terziario; economia e lavoro in Italia. • Dinamiche demografiche; relazioni tra territorio e sviluppo economico, sociale, culturale. • Le grandi sfide contemporanee: questioni climatiche e sostenibilità.
ORGANIZZAZIONE TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'organizzazione politico-amministrativa del territorio italiano e le diversità locali e regionali. • Individuare analogie e differenze tra alcune regioni. • Descrivere gli aspetti fisici e il sistema antropico di alcune regioni italiane, utilizzando la terminologia geografica appropriata. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'organizzazione e l'amministrazione dello Stato italiano. • Localizzazione, aspetti fisici e sistema antropico di alcune regioni d'Italia. • Organizzazione dei territori, a scale diverse, dall'Italia al Mondo.

SCUOLA SECONDARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: competenza alfabetica funzionale; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Muoversi con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, padroneggiarne le diverse rappresentazioni e stimare la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.
- Riconoscere e denominare le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e coglierne le relazioni tra gli elementi.
- Spiegare il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.
- Riconoscere e risolvere problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
- Utilizzare e interpretare il linguaggio matematico e coglierne il rapporto con il linguaggio naturale.
- Utilizzare gli strumenti matematici appresi per affrontare e risolvere situazioni reali, sviluppando un atteggiamento positivo, consapevole e proattivo nei confronti della matematica.

NUCLEO FONDANTE

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

CONOSCENZE

<p style="text-align: center;">NUMERI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire le quattro operazioni e le potenze con numeri naturali e decimali, stimando il risultato e scegliendo tra calcolo mentale, scritto o digitale. • Calcolare il valore di espressioni aritmetiche e rappresentare i numeri sulla retta. • Applicare i criteri di divisibilità; scomporre un numero in fattori primi; calcolare e applicare M.C.D. e m.c.m., descrivendo e confrontando i procedimenti. • Conoscere e operare con i numeri razionali; rappresentarli sulla retta e applicare percentuali e rapporti a contesti reali. • Comprendere e risolvere problemi, controllando la coerenza delle informazioni e spiegando le difficoltà incontrate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema di numerazione decimale. • Operazioni con i numeri naturali e decimali. • Potenze dei numeri naturali ed espressioni aritmetiche. • Multipli e divisori; criteri di divisibilità; numeri primi e composti; scomposizione in fattori primi; M.C.D. e m.c.m. • Frazioni e numeri razionali; problemi e operazioni con le frazioni. • Metodi di risoluzione dei problemi.
<p style="text-align: center;">SPAZIO E FIGURE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare misurazioni e stime con unità convenzionali e non convenzionali e con strumenti adeguati, confrontando misura diretta e stima. • Eseguire equivalenze e risolvere problemi collegati alla realtà. • Rappresentare punti, rette e poligoni nel piano con strumenti analogici e digitali. • Costruire e descrivere figure piane, riconoscere simmetrie e utilizzare le prime coordinate nel piano. • Comprendere testi geometrici e descrivere e confrontare i procedimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetto di grandezza e di misura. • Misure di lunghezza, massa, volume, capacità e tempo. • Enti geometrici fondamentali. • Segmenti e operazioni con essi. • Angoli e operazioni con essi. • Figure geometriche piane, in particolare triangoli e quadrilateri, e relative proprietà; simmetrie e prime coordinate.

RELAZIONI E FUNZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare relazioni e regolarità e generalizzare semplici sequenze. • Passare tra linguaggio numerico, simbolico, grafico e verbale. • Organizzare semplici relazioni in tabelle e rappresentarle nel piano. • Descrivere e confrontare procedimenti usando un linguaggio matematico preciso. • Esplorare e modellizzare semplici situazioni con strumenti digitali, riconoscendo il ruolo della matematica nella tecnologia e nella vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relazioni, regolarità e semplici sequenze. • Tabelle e semplici rappresentazioni nel piano. • Linguaggio numerico, simbolico, grafico e verbale. • Prime connessioni tra rappresentazioni diverse.
DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere e rappresentare dati mediante tabelle, ideogrammi, ortogrammi e diagrammi cartesiani. • Leggere criticamente dati e grafici, confrontare rappresentazioni diverse, rilevare prime frequenze e formulare semplici conclusioni logiche. • Applicare il concetto di insieme e operare con insiemi e sottoinsiemi. • Descrivere una procedura come algoritmo, confrontare i procedimenti e spiegare le difficoltà incontrate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabelle. • Ideogrammi, ortogrammi e diagrammi cartesiani. • Prime frequenze e confronto tra rappresentazioni. • Insiemi e sottoinsiemi; intersezione e unione di insiemi.
INFORMATICA	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare dati con simboli, tabelle o codifiche semplici. • Scrivere ed eseguire algoritmi come sequenze ordinate di istruzioni; introdurre condizioni e ripetizioni in contesti guidati. • Usare semplici variabili in ambienti visuali; seguire passo passo l'esecuzione di un programma e individuare errori elementari. • Confrontare una soluzione manuale con una procedura automatizzata, spiegandone vantaggi e limiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dati e informazioni; codifica e rappresentazione. • Algoritmo e sua esecuzione rigorosa; cenni al sistema binario. • Sequenza, condizione, ripetizione, variabile e operatori logici elementari in forma intuitiva. • Programma, esecuzione, controllo di correttezza e debug.

SCUOLA SECONDARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Conoscere e usare il linguaggio scientifico.
- Usare tecniche di sperimentazione, raccolta e analisi dei dati.
- Affrontare e risolvere situazioni problematiche.
- Osservare e interpretare fenomeni e strutture.
- Sviluppare semplici schematizzazioni e modelli.
- Essere responsabile verso sé stesso, gli altri e l'ambiente.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
METODO SPERIMENTALE E MISURE	<ul style="list-style-type: none">• Effettuare misurazioni e stime di grandezze fisiche valutandone l'ordine di grandezza e riconoscendo l'incertezza intrinseca della misura.• Eseguire equivalenze tra unità del sistema metrico decimale.• Progettare una semplice indagine; registrare dati in tabelle e grafici distinguendo dati, ipotesi e conclusioni.	<ul style="list-style-type: none">• Le fasi del metodo scientifico.• Gli strumenti e gli errori di misura.• Le unità di misura.• Grandezze fisiche fondamentali e derivate.

MATERIA E TRASFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare fenomeni fisici, raccogliere dati e riferire con termini specifici. • Risolvere problemi collegati alla realtà applicando le conoscenze matematico-scientifiche apprese. • Descrivere proprietà, stati e trasformazioni della materia collegando osservazioni e modelli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Che cos'è e com'è fatta la materia. • Il volume e la densità. • I cambiamenti di stato. • Il calore e la temperatura.
AMBIENTE, TERRA ED ECOSISTEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le componenti principali del sistema Terra e riconoscere caratteristiche e proprietà di atmosfera, idrosfera e suolo. • Raccogliere dati su parametri ambientali, riconoscere indicatori di inquinamento e proporre azioni di riduzione dell'impatto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche dell'aria, dell'acqua e del suolo. • Il meteo e la pressione atmosferica. • Le principali forme d'inquinamento e la tutela dell'ambiente.
I VIVENTI E LA BIODIVERSITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere somiglianze e differenze tra i viventi. • Osservare e classificare piante, animali, funghi e microrganismi con criteri espliciti. • Confrontare cellula animale e vegetale e mettere in relazione struttura, funzione e adattamento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cellule ed organismi unicellulari e pluricellulari. • I regni dei viventi e i microrganismi. • Le piante e gli animali (invertebrati e vertebrati).

SCUOLA SECONDARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Riconoscere nell'ambiente che ci circonda i principali sistemi tecnologici e le relazioni che essi stabiliscono con esseri viventi e altri elementi naturali.
- Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- Essere in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso comune ed essere in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
- Essere in grado di descrivere e classificare utensili e materiali cogliendone le diversità in relazione alle loro proprietà e al loro utilizzo.
- Sapere utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno geometrico e tecnico.
- Essere in grado di utilizzare le tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro in modo critico, etico e sicuro.

NUCLEO FONDANTE

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

CONOSCENZE

DISEGNO TECNICO E LINGUAGGI GRAFICI	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare strumenti per il disegno e i più comuni strumenti di misura, classificandoli e descrivendone il funzionamento. • Eseguire corrette misurazioni valutando gli errori e acquisendo il concetto di forma e dimensione. • Rappresentare graficamente figure geometriche piane applicando le norme del disegno geometrico. • Concepire semplici rappresentazioni grafiche e infografiche, comprendendo il disegno tecnico come linguaggio per descrivere oggetti, processi e sistemi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetto di grandezza fisica, misura e unità di misura. • Il linguaggio grafico, il disegno e gli strumenti tecnici. • Convenzioni grafiche relative ai tipi di linee e ai caratteri di scrittura. • Elementi di geometria piana e costruzione di figure. • Infografica, procedura e algoritmo come sequenza di istruzioni.
TECNOLOGIA, AMBIENTE E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i bisogni fondamentali dell'uomo e il problema delle risorse naturali disponibili sul pianeta. • Interpretare etichette, tabelle e semplici schede tecniche, ricostruendo il ciclo di vita di un prodotto. • Classificare i materiali in base alle loro proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche. • Valutare materiali e processi in termini di sicurezza, durata, riuso, riciclo e impatto lungo il ciclo di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Risorse naturali, ambiente, sostenibilità ed economia circolare. • Impatto ecologico del digitale (consumo energetico e idrico). • Ciclo tecnologico e ciclo di vita di un bene; nozioni di catena del valore e logistica. • Caratteristiche tecnologiche, classificazione e proprietà dei materiali (legno, carta, ceramica, vetro, fibre tessili).

INFORMATICA E CITTADINANZA DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la logica di base dell'informatica, distinguendo componenti hardware/software e tipi di computer.. • Mappare la presenza di Intelligenza Artificiale, robotica e IoT nella realtà quotidiana. • Agire in modo consapevole e responsabile proteggendo i dati personali e rispettando gli altri. • Usare strumenti digitali per organizzare informazioni, produrre semplici contenuti e documentare attività tecniche . 	<ul style="list-style-type: none"> • Architettura di base del computer: CPU, memorie, hardware e software . • Sistema operativo, file, cartelle, Internet, Web e servizi di rete . • Autenticazione, password, identità digitale, sicurezza e privacy. • Introduzione elementare a IA, r robotica, IoT e algoritmi. • Valutazione critica delle fonti online e dei contenuti generati da sistemi di IA.
--	--	--

SCUOLA SECONDARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza alfabetica funzionale; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Usare sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali.
- Essere in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione, semplici messaggi musicali.
- Partecipare in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani vocali e strumentali appartenenti a generi e culture diverse.
- Acquisire una corretta tecnica e una metodologia adatta ad affrontare lo studio di uno strumento.
- Comprendere e valutare eventi, materiali e opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza e ai diversi contesti storico-culturali.
- Integrare con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
GRAMMATICA E NOTAZIONE	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e mantenere la pulsazione• Riconoscere, scrivere e leggere suoni di durata diversa e direzione melodica.• Comprendere la grammatica musicale leggendo e interpretando semplici frasi con la voce o lo strumento	<ul style="list-style-type: none">• Elementi di base del codice musicale: pentagramma, note, figure musicali, punto e legatura di valore.• Parametri del suono.• Forme AB, ABA e strofa-ritornello; monodia, polifonia, imitazione e ostinato.
ESECUZIONE E PRATICA STRUMENTALE	<ul style="list-style-type: none">• Riprodurre con la voce o con gli strumenti semplici formule melodiche ascoltate.• Usare la tecnica elementare degli strumenti didattici e coordinare il movimento corporeo con la musica.• Collaborare nelle esecuzioni d'insieme rispettando ruoli, tempi e dinamiche.	<ul style="list-style-type: none">• Impostazione e respirazione diaframmatica; igiene e fisiologia vocale di base.• Canti per imitazione e lettura; uso dello strumentario ritmico e melodico.

IMPROVVISAZIONE E PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Creare brevi sequenze ritmiche e melodiche attraverso l'improvvisazione individuale e di gruppo. • Utilizzare strumenti digitali e multimediali in modo guidato e responsabile per registrare e rielaborare materiale sonoro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche elementari di improvvisazione con voce, corpo e strumenti. • Nozioni di base per la produzione di podcast, video e progetti
		multimediali (con uso dichiarato e critico dell'IA nel rispetto di copyright e privacy)..

SCUOLA SECONDARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: competenza alfabetica funzionale; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- **Espressività/Produzione:** realizzare elaborati personali e creativi, applicando gli elementi di base del linguaggio visivo e utilizzando correttamente tecniche grafiche, cromatiche e plastiche, anche integrate con fotografia e semplici prodotti audiovisivi.
- **Comunicazione:** progettare semplici messaggi visivi per rappresentare la realtà ed esprimere idee personali, usando consapevolmente colore e composizione e integrando testo e immagine.
- **Osservazione/Lettura:** osservare e leggere immagini, opere d'arte e semplici testi visivi e audiovisivi, riconoscendone elementi formali, funzioni comunicative e significati e usando il lessico specifico.
- **Analisi/Interpretazione/Comprensione:** leggere e confrontare le opere dell'arte preistorica, antica e medievale studiate fino al 1200, collocandole nei rispettivi contesti; riconoscere il valore culturale di opere e manufatti di culture diverse e possedere una conoscenza basilare del patrimonio locale, considerato come fonte storica.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ESPRESSIVITÀ / PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare correttamente tecniche, strumenti e materiali; scegliere una tecnica in funzione dell'effetto espressivo da produrre. • Programmare e applicare correttamente le fasi di lavoro e i relativi procedimenti operativi. • Disegnare dal vero soggetti semplici con esercizi gradualità; avviare lo studio delle proporzioni umane e animali e della rappresentazione del movimento. • Sperimentare modellazione, assemblaggio e materiali di recupero; rappresentare lo spazio attraverso piani, sovrapposizioni e proporzioni. • Sperimentare combinazioni e accostamenti cromatici con pastelli, pastelli acquerellabili, tempere e acquerelli. • Ideare un breve progetto audiovisivo dedicato a un monumento, a un'architettura o a un manufatto locale, con osservazione diretta ove possibile. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti, materiali e tecniche della disciplina; tecniche grafiche e cromatiche. • Disegno dal vero: linea, proporzioni, spazio e movimento. • Modellazione a tuttotondo e assemblaggio. • Fotografia di base; immagini fotografiche e materiali vari. • Combinazioni e accostamenti cromatici: pastelli, pastelli acquerellabili, tempere e acquerelli. • Segno calligrafico come pratica che unisce manualità, identità e dialogo interculturale.
COMUNICAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Usare gli elementi del linguaggio visuale in modo consapevole per rappresentare soggetti reali o inventati. • Rielaborare in modo personale e creativo gli elementi del codice visivo. • Progettare messaggi visivi strutturati usando consapevolmente colore, composizione e integrazione fra testo e immagine. • Integrare media e codici espressivi nella realizzazione di elaborati personali e creativi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi di base del codice visivo: punto, linea, superficie e texture. • Significato espressivo dei segni. • Natura e percezione del colore; teoria dei colori primari, secondari e complementari. • Codice comunicativo del colore nei testi visivi e audiovisivi. • Colore, composizione e integrazione fra testo e immagine.

OSSERVAZIONE / LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere i contenuti dei messaggi visivi, rapportandoli ai contesti in cui sono stati prodotti. • Individuare le funzioni comunicative di un'immagine e utilizzare in modo appropriato i termini specifici. • Riconoscere il segno nell'immagine e comprenderne il significato espressivo. • Confrontare il valore comunicativo dei colori in opere, fotografia, pubblicità e contenuti digitali, distinguendo significati espliciti e impliciti. • Leggere un'opera d'arte attraverso l'analisi degli elementi del linguaggio visivo e leggere le immagini prodotte. • Osservare criticamente gli stereotipi visivi e confrontare la realtà osservata con la sua rappresentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi formali di base delle immagini statiche e in movimento. • Prime distinzioni tra disegno, pittura, scultura, architettura, fotografia e video. • Stereotipi visivi e rapporto fra osservazione e rappresentazione spontanea. • Elementi del linguaggio visivo per la lettura di messaggi e opere d'arte. • Termini specifici del linguaggio visivo e della storia dell'arte.
ANALISI / INTERPRETAZIONE / COMPRENSIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Rapportare le opere d'arte studiate al contesto storico, culturale e ambientale in cui sono state prodotte. • Confrontare opere d'arte di epoche diverse. • Riconoscere il valore culturale di immagini, opere e oggetti artigianali prodotti in culture diverse dalla propria. • Riconoscere i beni artistici e culturali del territorio come fonti storiche e testimonianze della propria cultura, comprendendone l'importanza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali caratteristiche e funzioni dell'arte. • Percorso storico-artistico dall'arte preistorica al 1200: opere più significative dell'arte antica e medievale. • Contesto storico, culturale e ambientale delle opere studiate. • Beni artistici e culturali: architettura, artigianato e patrimonio locale. • Patrimonio locale in dialogo con culture diverse e come fonte storica.

SCUOLA SECONDARIA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; competenza alfabetica funzionale.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Acquisire consapevolezza delle proprie competenze motorie.
- Utilizzare le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.
- Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio e il fair play come modalità di relazione e di rispetto delle regole.
- Promuovere lo “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.
- Rispettare i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.
- Integrarsi nel gruppo, assumersi responsabilità e impegnarsi per il bene comune.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none">• Avviare la padronanza del corpo e l'orientamento autonomo nello spazio e nel tempo, valorizzando le esperienze motorie inclusive in ambienti diversi.• Consolidare i movimenti fondamentali e risolvere semplici compiti motori basati su riferimenti spazio-temporali e ambientali.• Mantenere gli equilibri statici, dinamici e in volo, ed eseguire movimenti con ampia escursione articolare.	<ul style="list-style-type: none">• Terminologia essenziale riferita agli esercizi individuali, a coppie e in gruppo.• Attrezzi e loro uso in relazione a spazio e tempo, attività motorie in ambiente naturale e urbano.• Cenni di anatomia e fisiologia: apparato locomotore, piani e assi del movimento.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio	<ul style="list-style-type: none">• Schemi motori di base e combinati

IL FAIR PLAY	praticando il fair play . <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare al gioco e allo sport con abilità e tattiche di base. • Applicare il regolamento dei giochi sportivi assumendo anche ruoli di arbitraggio o giuria. • Potenziare coordinazione e bilateralità con arti inferiori e superiori. 	nello spazio e nel tempo. <ul style="list-style-type: none"> • Capacità coordinative generali e speciali (destrezza e rapidità) e capacità condizionali (resistenza e velocità). • Regolamento tecnico dei giochi sportivi (es. palla rilanciata) e giochi di squadra.
SALUTE, BENESSERE, SICUREZZA E PREVENZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Promuovere lo “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. • Riconoscere comportamenti utili al benessere psico-fisico, alla prevenzione e alla sicurezza per sé e per gli altri. • Disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi in sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali norme igieniche e principi di sana alimentazione in relazione all’attività motoria. • Norme di comportamento in ambiente scolastico (palestra e classe) ed extrascolastico. • Elementi di sicurezza stradale, mobilità attiva (percorso casa-scuola) e conduzione della bicicletta.