



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “LUIGI SETTEMBRINI”

Via Brecciamme, 46 - 81024 - Maddaloni (CE) - C.F. 93086080616

C.M. CEIC8AU001 - Distretto Scolastico 13

Contatti: Presidenza: tel. 0823 408602 - Segreteria: tel. 0823 408721 - Segreteria Didattica: tel. 0823 408602

e-mail: ceic8au001@istruzione.it - [pec: ceic8au001@pec.istruzione.it](mailto:ceic8au001@pec.istruzione.it) - sito web: www.icluigisettembrini.edu.it

IL CURRICOLO PER COMPETENZE

SECONDO LE INDICAZIONI NAZIONALI 2025



INDICE

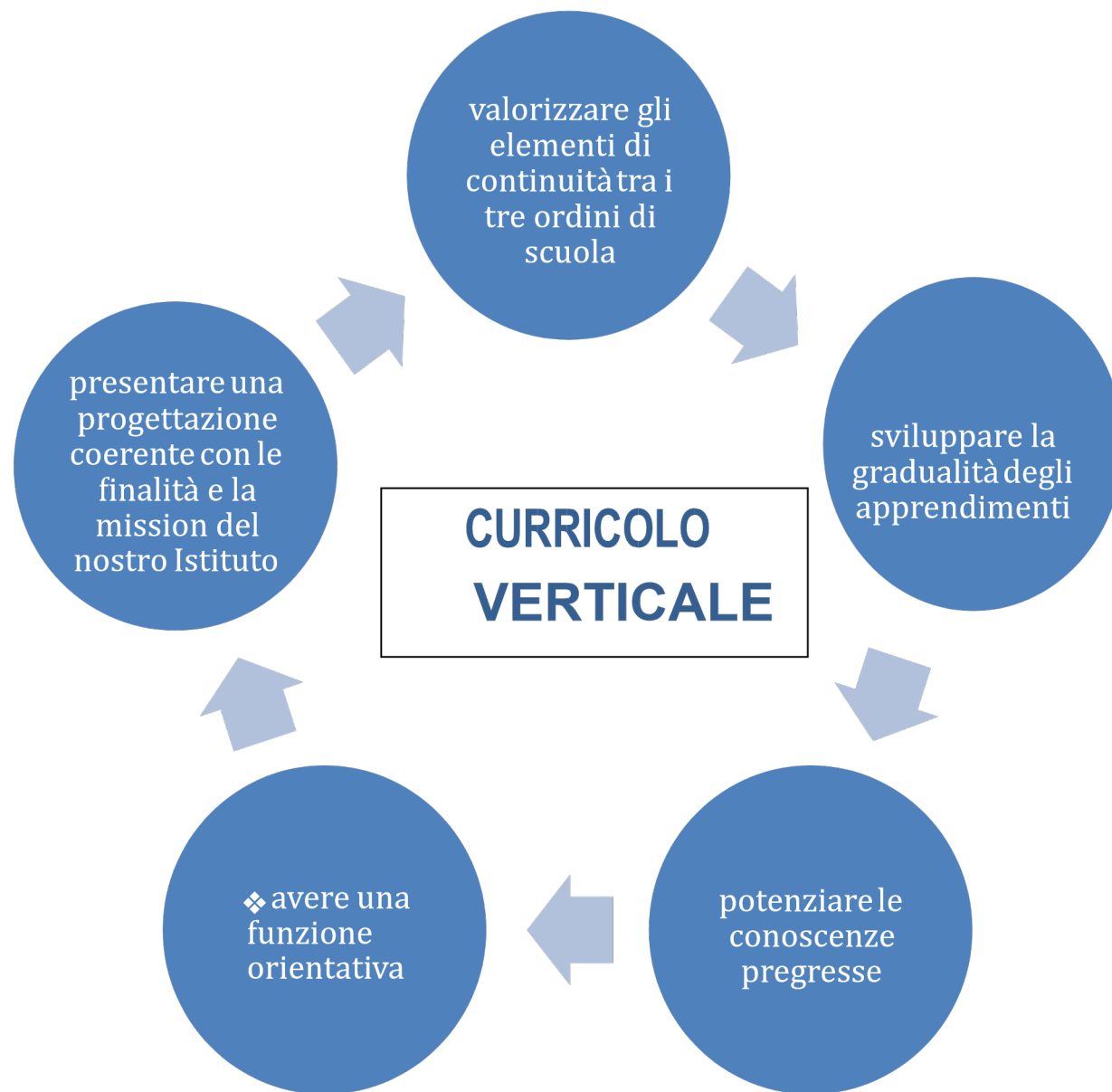
Premessa	2
L'ambiente di apprendimento	5
Il Curricolo d'Istituto	9
Normativa di riferimento	10
Le nuove competenze chiave Europee per l'apprendimento permanente	13
Le competenze chiave riferite alle discipline	14
Tabella verticale OSA e traguardi	18
Il Curricolo della Scuola dell'Infanzia	22
Il Curricolo della Scuola Primaria	52
Orientamento Scuola Primaria	113
Griglie di valutazione Scuola Primaria	122
Il Curricolo della Scuola Secondaria di primo grado	151
Orientamento Scuola Secondaria di primo grado	222
Competenze digitali Scuola Secondaria di primo grado	230
Curricolo essenziale Scuola Secondaria di primo grado	231

PREMESSA

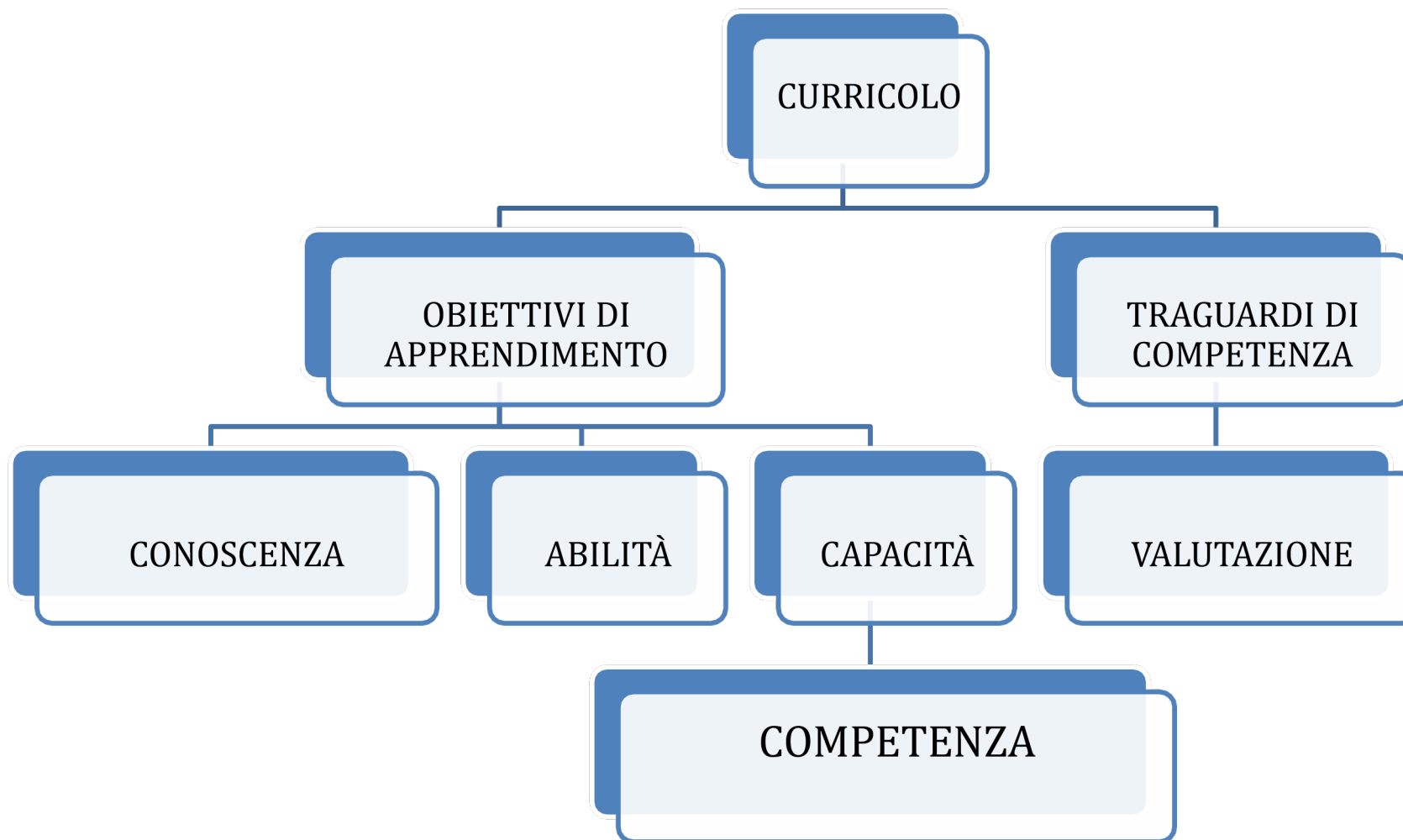
Nella costruzione del Curricolo d'Istituto nasce la necessità di realizzare la continuità educativa verticale, metodologica e didattica, fra i tre ordini di scuola (Infanzia-Primaria-Secondaria di I grado), al fine di rispettare i tempi individuali di apprendimento e di garantire ad ogni alunno un percorso di crescita continuo e graduale. Nel passaggio da un ordine di scuola all'altro, il curricolo assicura gradualità, progressione e continuità nella costruzione del patrimonio conoscitivo, nell'affinamento dei linguaggi, nell'interiorizzazione di comportamenti sociali sempre più autonomi e riflessivi.

Le Indicazioni Nazionali 2025 costituiscono il quadro di riferimento per la progettazione curricolare elaborando specifiche scelte relative a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione con particolare attenzione alla continuità del percorso educativo dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado, assumendo come linea guida una visione unitaria, coerente e progressiva del percorso formativo.

Il Presente Curricolo Verticale, parte integrante del PTOF, definito sulla base dei documenti nazionali ed europei, si propone di tradurre le scelte didattiche del nostro Istituto in azioni efficaci.



L'organizzazione del Curricolo verticale è stata preceduta da una fase di riflessione e di condivisione che si attiene alle nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo, approvate con DM 221/2025. Il Curricolo è stato strutturato tenendo conto dei seguenti concetti-chiave:



L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

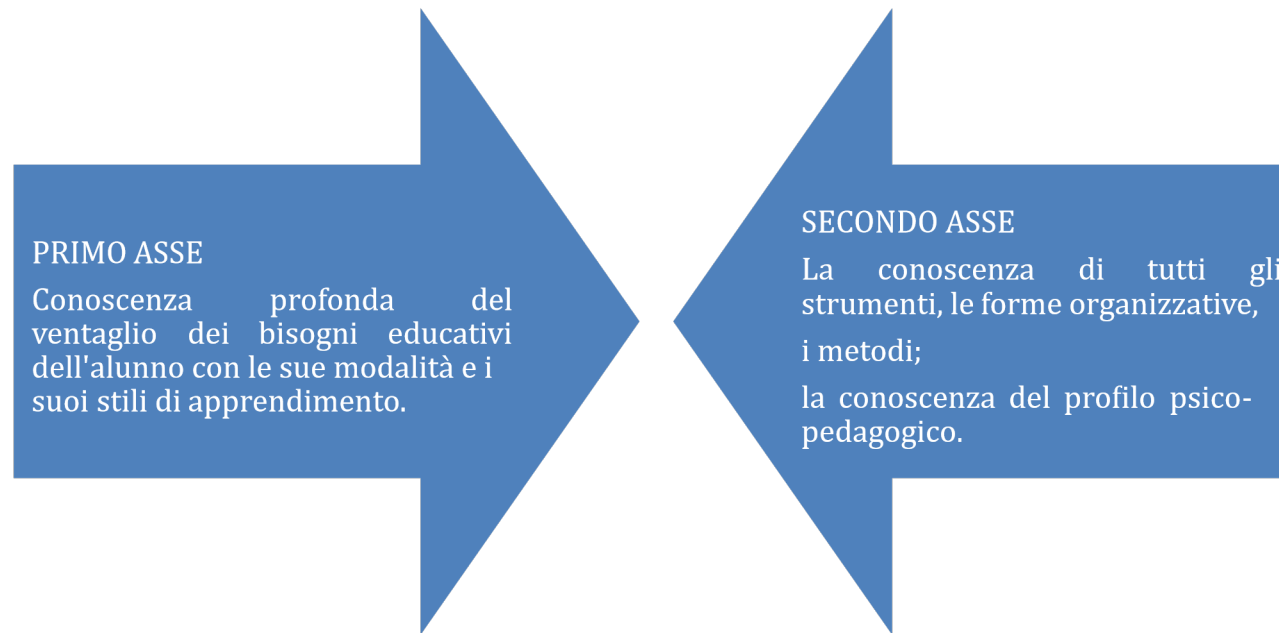
La progettazione del curricolo, espressione dell'autonomia e dell'originalità della scuola, è la predisposizione:

- ❖ degli ambienti di apprendimento e dei compiti autentici per raggiungere i risultati attesi individuati
- ❖ delle modalità di valutazione del raggiungimento dei risultati finali che vanno considerati in progressione e continuità.

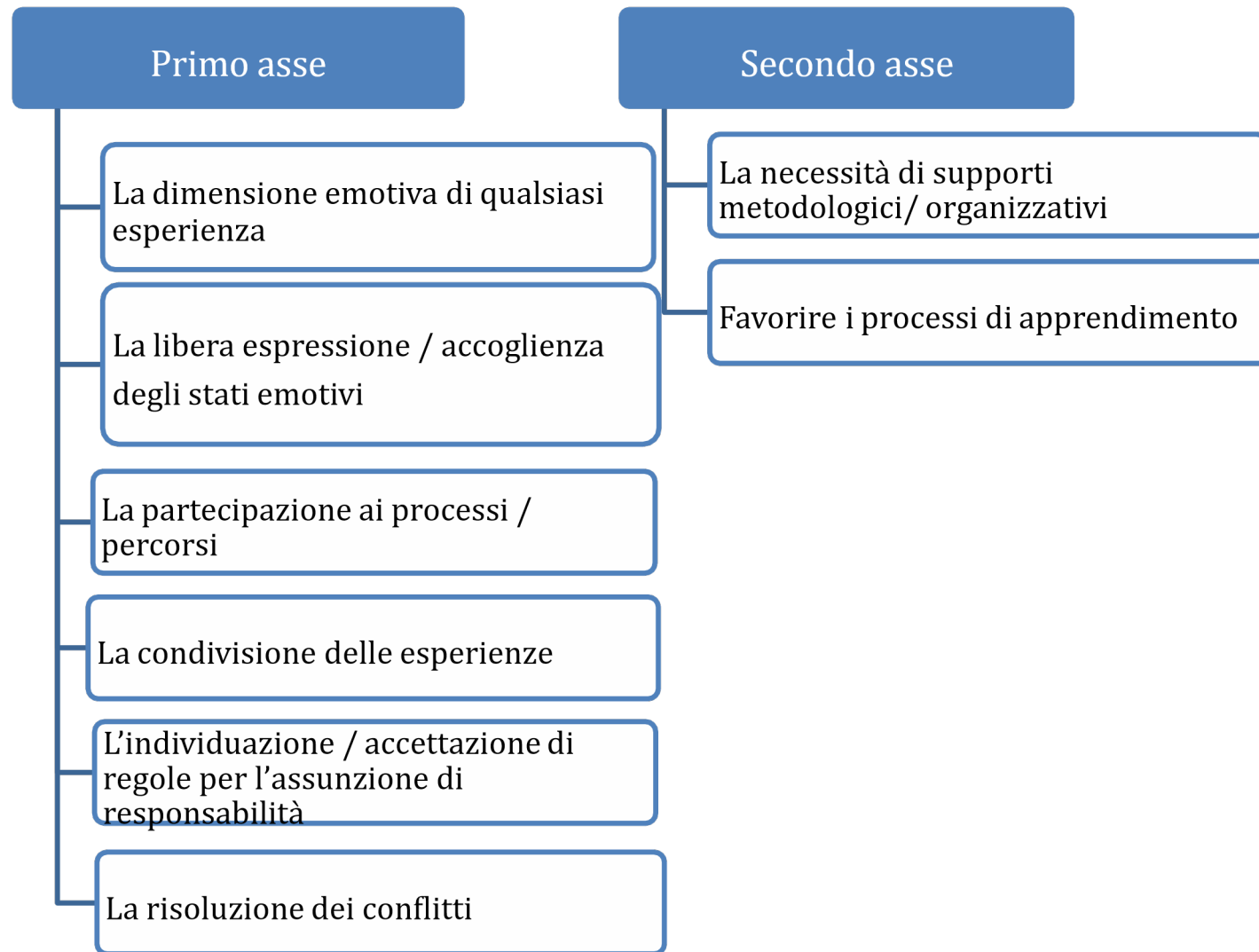


Definire l'ambiente di apprendimento come uno "spazio d'azione" intenzionalmente predisposto dall'insegnante è già disegnare idealmente uno scenario di relazione, in cui l'azione (cioè l'agire di conoscenze, abilità e competenze di vario genere) sia in grado di restituire ai soggetti che interagiscono nuovi sfondi d'azione per nuove relazioni e nuovi apprendimenti. "L'azione" è al tempo stesso scopo, ossia opportunità di esperienze significative sul piano cognitivo, affettivo/emotivo, interpersonale/sociale.

Costruire un siffatto ambiente di apprendimento presuppone che l'insegnante sia in grado di raccordare la sua capacità progettuale intorno a due assi importanti:



L'insegnante deve cioè conoscere i “dati” di cui dispone, per costruire un ambiente di apprendimento che sia il più utile possibile al raggiungimento degli obiettivi / finalità dichiarati in sede progettuale.





La didattica laboratoriale, che va al di là della logica dello spazio fisico strutturato, ha lo scopo di essere la didattica del “fare”, dove il tentativo ripetuto e perfino l’errore siano percepiti in chiave creativa, come una modalità nuova per esperire forme più congeniali alla soluzione di problemi. Essa diventa lo spazio “agito” del confronto, della discussione, dell’assunzione di più punti di vista (il proprio e quello degli altri), della sperimentazione, della progettualità.

La strutturazione dello spazio fisico (apposite aule o piccoli angoli, strumenti e materiali ad hoc) si pone come conseguenza logica.

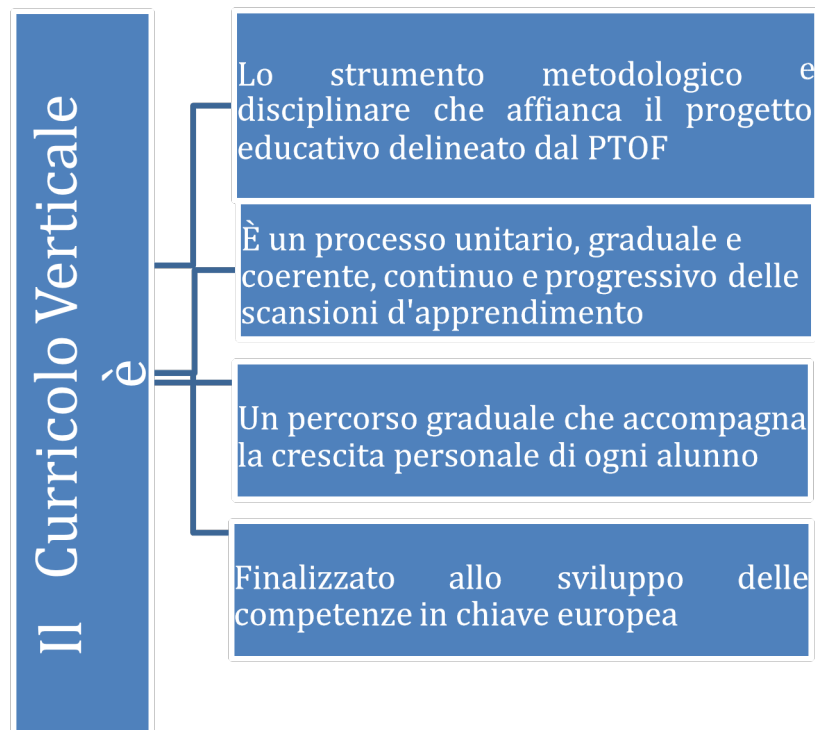


L’ apprendimento cooperativo favorisce il passaggio dell’alunno dalla percezione della solitudine alla condivisione degli stili cognitivi e del successo; pone in essere lo sforzo del riconoscimento e del rispetto dell’altro.

Agli insegnanti spettano compiti articolati: compiti di progettazione, gestione, coordinamento, facilitazione, monitoraggio, attenzione costante centrata sul singolo, affinché si senta sempre a suo agio come parte attiva e integrante dell’ambiente di apprendimento, e sull’ambiente, affinché sia in itinere modulato e rimodulato in funzione dei singoli bisogni.

IL CURRICOLO D'ISTITUTO

Il Curricolo d'Istituto è espressione della libertà di insegnamento e dell'autonomia scolastica, ne esplicita le scelte e l'identità. La costruzione del Curricolo è il processo attraverso il quale si sviluppano e organizzano la ricerca e l'innovazione educativa.



A partire dal curricolo verticale d'Istituto, i docenti elaborano i diversi curricula orizzontali, ossia quei percorsi per classi parallele che permettono la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi annuali; individuano, mediante l'elaborazione delle Unità di apprendimento, le esperienze più efficaci, le scelte educative più significative, le strategie più idonee, i contenuti più funzionali, l'organizzazione più rispondente, gli strumenti di verifica funzionali e la valutazione più coerente al perseguimento dei traguardi formativi prescritti dal documento nazionale (PTOF).

Normativa di riferimento

D.P.R. 275/1999, art. 8

Curricolo di istituto

D.lgs. 62/2017

Valutazione nel primo ciclo

O.M. 3/2025

Valutazione periodica e finale
alla scuola primaria

D.M. 14/2024

Modelli di certificazione delle
competenze

Raccomandazione UE
n. 189/2018

Competenze chiave per
l'apprendimento permanente

L. 92/2019

Insegnamento scolastico
dell'educazione civica

D.M. 183/2024

Linee guida per l'insegnamento
trasversale dell'educazione civica

D.I. 176/2022

Disciplina dei percorsi a indirizzo
musicale delle scuole secondarie di
primo grado

D.M. 328/2022

Linee guida per l'orientamento

D.M. 184/2023

Linee guida per le discipline STEM

D.M. 254/2012

Indicazioni nazionali 2012

Nota 3645/2018

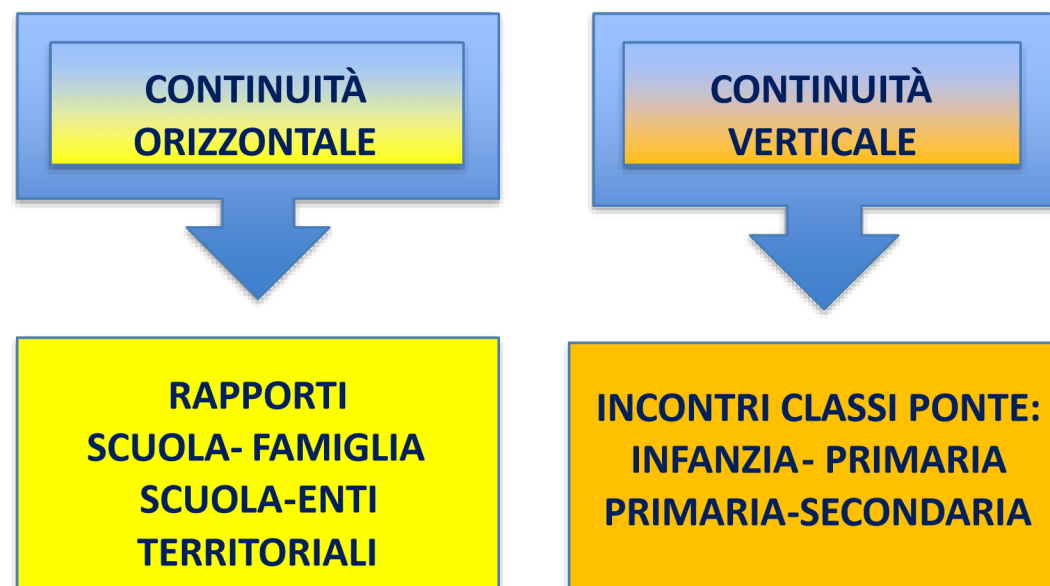
Indicazioni nazionali e nuovi scenari

D.M. 221/2025

Regolamento recante indicazioni
nazionali per il curriculum della scuola
dell'infanzia e del I ciclo d'istruzione

Il Curricolo Verticale fissa le competenze e i traguardi di competenza da raggiungere per ogni ordine di scuola, in un'ottica di progressione verticale che attraversa le dimensioni nelle quali si struttura la conoscenza.

La continuità didattico-educativa costituisce l'elemento fondante della comunità scolastica e si concretizza nelle forme dei raccordi pedagogico, formativo, disciplinare, metodologico, valutativo ed inclusivo, avendo come riferimento le Indicazioni Nazionali 2025.

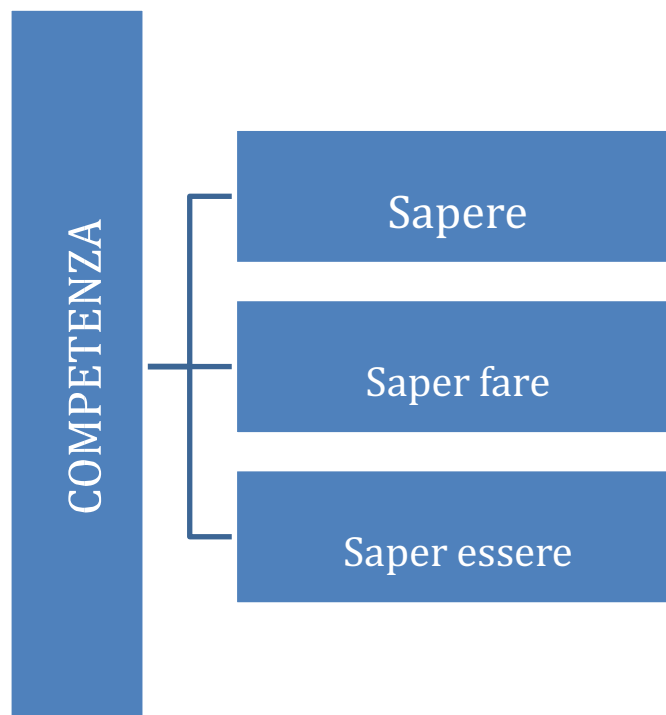


Il Curricolo del nostro Istituto Comprensivo garantisce una **continuità verticale e orizzontale**, assicurando percorsi formativi coerenti e progressivi dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di primo grado.

L'**educazione civica** e l'**educazione digitale** sono integrate trasversalmente, favorendo competenze di cittadinanza attiva, responsabilità e uso consapevole delle tecnologie.

La sinergia tra continuità educativa, trasversalità dei saperi e collaborazione con famiglie e territorio promuove un **apprendimento inclusivo e significativo**, orientato al successo formativo di ciascun alunno.

Il raccordo disciplinare individua e unisce i campi del sapere, abilità e conoscenze al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. La costruzione del curricolo si basa su un ampio spettro di strategie e competenze in cui sono collegati il sapere, il saper fare, il saper essere.



LE COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE RIFERITE ALLE DISCIPLINE

Le competenze sono intese come combinazione di conoscenze, abilità, atteggiamenti, emozioni, potenzialità e attitudini personali. La competenza è una dimensione della persona che di fronte a situazioni e problemi, mette in gioco ciò che sa e ciò che sa fare in contesti diversi.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE Discipline di riferimento: lingua italiana Discipline concorrenti: tutte	COMPETENZA MULTILINGUISTICA Discipline di riferimento: prima e seconda lingua straniera Discipline concorrenti: tutte	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA Discipline di riferimento: matematica, scienze, geografia, tecnologia. Discipline concorrenti: tutte	COMPETENZA DIGITALE Discipline e insegnamenti di riferimento: tecnologia e informatica. Discipline concorrenti: tutte
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE Discipline di riferimento e concorrenti: tutte	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA Discipline e insegnamento di riferimento: tutte	COMPETENZA IMPRENDITORIALE Discipline e insegnamenti di riferimento: tutte	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI Discipline e insegnamenti di riferimento: storia, cittadinanza e Costituzione. Discipline concorrenti: tutte.

COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE

È la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIE

La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico - matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche, trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

COMPETENZA DIGITALE

Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza. Le persone dovrebbero comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

È la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

È la capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture, tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

Tabella verticale OSA e Traguardi

Infanzia e Classi Prime Scuola Primaria e Secondaria

La seguente tabella rappresenta una **sintesi esplicativa** degli **Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)** e dei **Traguardi di Competenza** declinati verticalmente per aree disciplinari.

Area disciplinare	Ordine di scuola	OSA – Obiettivi di apprendimento	Traguardi di competenza
Italiano	Infanzia	Ascoltare e comprendere semplici narrazioni; arricchire il lessico; esprimersi oralmente.	
	Primaria classe 1 ^a	Leggere e comprendere frasi e brevi testi; produrre testi guidati; usare convenzioni ortografiche.	L'alunno legge e comprende brevi testi; scrive frasi semplici e corrette; partecipa a scambi comunicativi.
	Secondaria classe 1 ^a	Comprendere testi narrativi e descrittivi; produrre testi coerenti; riflettere sulla lingua.	Lo studente comprende e interpreta testi; produce testi adeguati; usa conoscenze grammaticali.
Lingua Inglese	Infanzia	Familiarizzare con suoni e parole tramite giochi e routine.	
	Primaria classe 1 ^a	Comprendere e usare parole e istruzioni semplici; interagire oralmente in situazioni guidate	Comprende semplici messaggi; usa parole/frasi memorizzate; partecipa a scambi guidati

	Secondaria classe 1 ^a	Comprendere e produrre semplici messaggi orali e scritti; brevi scambi comunicativi.	Comprende messaggi essenziali; comunica in modo semplice; usa strutture di base.
Matematica	Infanzia	Classificare oggetti; riconoscere quantità; orientarsi nello spazio.	
	Primaria classe 1 ^a	Leggere/scrivere numeri; eseguire operazioni; risolvere problemi concreti	Usa i numeri per contare e operare; risolve semplici problemi; riconosce relazioni.
	Secondaria classe 1 ^a	Usare numeri naturali e decimali; risolvere problemi con più passaggi; introdurre linguaggio matematico	Applica procedure di calcolo; risolve problemi in contesti diversi; usa linguaggio matematico.
STEM – Scienze e Tecnologia	Infanzia	Osservare fenomeni; formulare ipotesi; partecipare a laboratori.	
	Primaria classe 1 ^a	Osservare e descrivere fenomeni; usare strumenti semplici; avvio al metodo scientifico.	Osserva e descrive la realtà; usa strumenti; formula ipotesi guidate.
	Secondaria classe 1 ^a	Analizzare fenomeni; raccogliere dati; rappresentare risultati.	Osserva, analizza e descrive fenomeni; usa dati e modelli; applica metodo scientifico.
Digitale/Informatica	Infanzia	Familiarizzare con strumenti digitali in modo ludico.	
	Primaria classe 1 ^a	Usare dispositivi digitali per attività di base; avvio al pensiero computazionale.	Usa strumenti digitali in modo guidato; segue istruzioni; riconosce regole base.

	Secondaria classe 1 ^a	Usare strumenti digitali per ricerca e produzione; cittadinanza digitale.	Usa strumenti digitali in modo consapevole; produce contenuti; adotta comportamenti responsabili.
Storia	Infanzia	Riconoscere successioni temporali nelle esperienze quotidiane.	
	Primaria classe 1 ^a	Ordinare eventi; distinguere prima/dopo; riconoscere cambiamenti nel tempo.	Colloca eventi in successione; racconta esperienze rispettando l'ordine temporale.
	Secondaria classe 1 ^a	Comprendere il concetto di tempo storico; leggere semplici fonti.	Colloca eventi nel tempo; interpreta fonti elementari; descrive trasformazioni storiche essenziali.
Geografia	Infanzia	Orientarsi negli spazi vissuti; riconoscere luoghi familiari.	
	Primaria classe 1 ^a	Riconoscere elementi dello spazio vicino; usare rappresentazioni semplici.	Si orienta nello spazio vissuto; descrive ambienti noti; legge semplici mappe.
	Secondaria classe 1 ^a	Comprendere lo spazio geografico; leggere carte e rappresentazioni.	Interpreta carte; descrive fenomeni geografici essenziali; analizza semplici paesaggi.
Arte e Immagine	Infanzia	Disegno, pittura, manipolazione; riconoscere colori e forme.	
	Primaria classe 1 ^a	Usare tecniche grafico-pittoriche di base; rappresentare esperienze.	Produce elaborati grafici; usa colori e materiali in modo appropriato.

	Secondaria classe 1 ^a	Usare tecniche espressive diverse; osservare e descrivere immagini.	Realizza elaborati personali; legge e interpreta immagini semplici.
Musica	Infanzia	Ascoltare e riprodurre suoni e ritmi; partecipare a canti.	
	Primaria classe 1 ^a	Riconoscere suoni e ritmi; eseguire sequenze ritmiche/melodiche.	Partecipa ad attività musicali; riproduce ritmi e canti.
	Secondaria classe 1 ^a	Riconoscere elementi del linguaggio musicale; eseguire brani.	Esegue semplici brani; riconosce e descrive elementi musicali.
Educazione fisica	Infanzia	Sviluppare schemi motori; giochi di movimento.	
	Primaria classe 1 ^a	Coordinare movimenti; partecipare a giochi con regole.	Controlla il corpo; partecipa ai giochi rispettando le regole.
	Secondaria classe 1 ^a	Migliorare capacità coordinative e condizionali; conoscere regole e fair play.	Usa schemi motori in modo efficace; rispetta regole e compagni.

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA



MOTIVAZIONI	FINALITA'	METODOLOGIE
• Promuovere un percorso formativo unitario e coerente, evitando la frammentazione degli apprendimenti. • Adottare una visione sistemica dei processi di insegnamento-apprendimento, superando una logica meramente sequenziale basata su conoscenze, abilità e competenze. • Assicurare verticalità del percorso educativo come costruzione progressiva e integrata di saperi, che si sviluppano e si intrecciano nel tempo, nel rispetto dei ritmi di crescita. • Porre al centro la persona che apprende, valorizzandone unicità e potenzialità, e configurare la scuola come ambiente di costruzione attiva della conoscenza, in cui gli alunni sono protagonisti del proprio apprendimento.	Garantire la continuità e la coerenza del percorso formativo tra i diversi ordini di scuola, orientando progressivamente l'alunno nella costruzione del proprio progetto di vita. Promuovere lo sviluppo armonico e integrale della persona, attraverso l'acquisizione di conoscenze, abilità e competenze, al fine di formare un cittadino consapevole, responsabile e capace di partecipare attivamente alla vita sociale.	▪ Laboratoriale ▪ Esperienziale ▪ Comunicativa ▪ Partecipativa ▪ Ludico-espressiva ▪ Esplorativa (di ricerca) ▪ Collaborativa (di gruppo)

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI					
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA			COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
CAMPO DI ESPERIENZA			DISCORSI E PAROLE		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	VERIFICA/ VALUTAZIONE
Ascoltare e comprendere messaggi verbali quali narrazioni, consegne, comunicazioni riferite alla vita quotidiana. Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale da utilizzare in differenti situazioni comunicative. Usare il linguaggio per progettare attività e per definire regole. Chiedere e offrire spiegazioni. Avvalersi della lingua italiana per produrre e comprendere semplici enunciati a partire	Saper utilizzare la lingua italiana in maniera appropriata, per comprendere parole e discorsi. Esprimere attraverso il linguaggio verbale i propri stati d'animo ed emozioni. Familiarizzare con elementi di una lingua diversa dall'italiano. Incontrare e sperimentare prime forme di linguaggio scritto.	Comprende comunicazioni e indicazioni, intervenendo in modo appropriato. Si esprime in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, sentimenti. Conosce vocaboli appropriati per formulare delle frasi con soggetto, predicato e qualche complemento. Riferisce il contenuto di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi fruiti, rispettando la	Principali strutture della lingua italiana. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. Elementi principali della frase semplice. Simboli rappresentanti oggetti. Codice alfabetico.	Raccontare una storia o un episodio vissuto rispettando le sequenze temporali. Ripetere e inventare semplici filastrocche in rima. Individuare i sentimenti espressi da personaggi di storie illustrate o di fumetti e ipotizzare le situazioni che li hanno causati. Esprimere semplici valutazioni su un fatto accaduto ragionando sulle motivazioni dei diversi personaggi. Riassumere con parole proprie una storia narrata anche confrontandosi mediante una	<u>Verifica</u> conversazioni guidate e libere circle time ascolto di storie giochi fonologici. <u>Valutazione</u> Arricchimento lessicale Capacità comunicativa Comprensione linguistica. <u>Strumenti</u> osservazioni sistematiche, schede.

dalle occasioni offerte dalla vita quotidiana. Ascoltare e narrare racconti, rielaborare contenuti e inventare storie. Avere una prima consapevolezza dell'esistenza di lingue e culture differenti, anche attraverso prime esperienze di apprendimento di una seconda lingua. Esplorare e sperimentare il linguaggio scritto anche in forma creativa e fantasiosa incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.		sequenza temporale degli eventi. Inventa semplici narrazioni a scopo di gioco o di racconto. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Incontra e sperimenta prime forme di linguaggio scritto anche in forma creativa. Utilizza giochi interattivi, con l'aiuto dell'insegnante, per esercitare il linguaggio scritto, attraverso riconoscimento di suoni, associazioni di immagini alle parole scritte, creazioni di parole.		conversazione di gruppo. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco, di un'esperienza. Ascoltare una storia, saperla narrare, rielaborarne il contenuto e rappresentarla.	
---	--	--	--	---	--

SEZIONE B. TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
CAMPO DI ESPERIENZA		DISCORSI E PAROLE	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Comunica attraverso parole o enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste “qui e ora”; nomina oggetti noti. Descrive vissuti ed esperienze personali, se supportato da domande stimolo da parte dell’insegnante. Esprime bisogni ed esigenze personali. Comprende racconti e storie mostrando, attraverso l’interesse e la partecipazione, di comprenderne il senso globale. Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate. Legge immagini singole Illustra singole azioni Distingue i simboli delle lettere dai numeri, riconosce qualche lettera dell’alfabeto.	Comunica ed esprime stati d’animo e sentimenti attraverso enunciati minimi comprensibili. Descrive i propri vissuti in modo comprensibile collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine. Comprende racconti ed episodi appartenenti alla realtà quotidiana individuando l’argomento generale e qualche particolare. Esegue consegne riferite ad azioni semplici. Legge immagini di ambienti e Situazioni. Illustra semplici racconti. Riconosce le lettere del proprio nome e sa scriverlo, fa tentativi di scrittura. Dato un esempio, sa sillabare semplici parole Memorizza sequenze di parole	Comunica ed esprime sentimenti e opinioni con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Descrive esperienze e fatti quotidiani in modo pertinente, collocando correttamente i fatti nel tempo. Comprende narrazioni, letture, descrizioni riconoscendo i particolari e i fatti rilevanti, pone domande. Esegue consegne e svolge incarichi con più di un’azione in successione. Legge immagini complesse e analizza i singoli elementi Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni. Sillaba spontaneamente parole, riconosce i fonemi iniziali delle parole Riconosce rime, memorizza semplici poesie	Comunica utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi. Descrive correttamente situazioni, evoca fatti accaduti in modo particolareggiato, ipotizza azioni future. Comprende diversi tipi d’informazione, racconti e pone domande. Esegue nuovi incarichi aiutando i compagni o l’insegnante. Legge simboli e codici. Illustra un racconto in sequenze e, al contrario, ricostruisce una trama a partire da sequenze illustrate. Scrive semplici parole, associa il fonema al grafema, sa fondere sillabe in parole.

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI					
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA			COMPETENZA MULTILINGUISTICA		
CAMPO DI ESPERIENZA			DISCORSI E PAROLE		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	VERIFICA/ VALUTAZIONE
Avvalersi della lingua italiana per produrre e comprendere semplici enunciati a partire dalle occasioni offerte dalla vita quotidiana. Riconoscere e associare parole, oggetti, immagini. Comprendere il significato di semplici messaggi in lingua straniera.	Acquisire un patrimonio lessicale progressivamente più ricco ed esteso. Elaborare ipotesi circa i significati di parole sconosciute o inventate, cogliendo somiglianze e analogie tra suoni e significati.	Comprende e utilizza in maniera appropriata parole e frasi imparate. Gioca con la lingua attraverso rime, filastrocche, canzoncine e invenzioni di parole riconoscendo analogie tra suoni e significati. Nomina oggetti noti in contesti reali o illustrati. Riconosce parole chiave e comandi in contesti noti.	Lessico di base legato alla vita quotidiana. Rime, assonanze e somiglianze tra parole; filastrocche e canzoncine. Lessico di base in lingua straniera relativo a oggetti di uso quotidiano (materiali scolastici, numeri, colori, animali, persone...). Parole ed espressioni di uso frequente.	Partecipare a conversazioni quotidiane (accoglienza, circle time, routine) esprimendo bisogni, emozioni e richieste. Partecipare a giochi linguistici di gruppo. Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo. Salutare, presentarsi.	<u>Verifica</u> Conversazioni individuali e di gruppo Racconto di esperienze Ascolto e comprensione di storie. <u>Valutazione</u> Arricchimento lessicale Capacità narrativa e comunicativa Comprensione linguistica. <u>Strumenti</u> osservazioni sistematiche, schede descrittive.

SEZIONE B: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
CAMPO DI ESPERIENZA		DISCORSI E PAROLE	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Ascolta canzoncine, poesie e filastrocche prodotte dai compagni, dall'insegnante o da strumenti audio-video.	Riproduce parole ascoltate. Riproduce semplici filastrocche. Abbina l'oggetto al termine straniero ascoltato.	Nomina oggetti di uso quotidiano. Conosce il nome dei colori principali, dei propri materiali, degli indumenti, delle parti del corpo. Ripete filastrocche e canzoncine ascoltate. Abbina le parole alle illustrazioni corrispondenti. Sa utilizzare in modo pertinente semplici formule comunicative imparate a memoria per presentarsi, chiedere il nome del compagno, indicare oggetti.	Recita poesie e canzoncine memorizzate. Utilizza semplici frasi per comunicare, per presentarsi e per chiedere oggetti di uso quotidiano.

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI					
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA			COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
CAMPO DI ESPERIENZA			LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	VERIFICA/ VALUTAZIONE
Sapersi muovere e collocarsi nello spazio in autonomia. Classificare, seriare e ordinare oggetti e figure geometriche secondo criteri percettivi e logicomatematici, identificandone le proprietà. Operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione, confronto. Collocare le proprie azioni nel tempo della giornata, della settimana e dell'anno.	Individuare la posizione delle persone e degli oggetti nello spazio, imparando ad utilizzare categorie come sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra, lontano/vicino, dentro/fuori. Osservare, descrivere, appresentare e denominare semplici forme geometriche nello spazio e nel piano, facendo riferimento alle loro caratteristiche Raggruppare, contare, ordinare, misurare e	Distingue concetti spaziali e topologici Raggruppa, conta, ordina, misura e quantifica oggetti di vario genere, confrontandoli e classificandoli secondo differenti criteri condivisi. Riconosce il susseguirsi dei giorni della settimana e delle stagioni dell'anno. Osserva e individua caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio; coglie le trasformazioni causate dal trascorrere del tempo	Concetti spaziali e topologici: sottosopra; vicino-lontano, davanti-dietro, apertochiuso, dentro- fuori, in alto-in basso, al centro-ai lati. Caratteristiche percettive degli oggetti di uso quotidiano (colore, forma, dimensione). Caratteristiche logiche degli oggetti (funzione, provenienza, appartenenza). Codice numerico. Concetti temporali: prima, adesso, dopo, durante.	Eseguire giochi e attività con i blocchi logici. Costruire insiemi secondo criteri percettivi e logici con oggetti e su figure. Costruire un calendario mensile collocandovi le rilevazioni metereologiche, le presenze dei bambini, le festività. Costruire cartelloni abbinando alle stagioni le trasformazioni dell'ambiente e le attività umane.	<u>Verifica</u> Attività di esplorazione e problem solving Giochi logici e classificazioni Esperienze pratiche guidate. <u>Valutazione</u> Capacità di osservare, confrontare, ordinare Sviluppo del pensiero logico Comprensione di relazioni causaeffetto. <u>Strumenti</u> compiti autentici, griglie di osservazione, documentazione.

Saper osservare e scoprire le connessioni esistenti in fenomeni come il ciclo di vita, le stagioni, i principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, le modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana	quantificare oggetti di vario genere, confrontandoli e classificandoli secondo differenti criteri condivisi. Riconoscere il susseguirsi dei giorni della settimana e delle stagioni dell'anno. Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat, i fenomeni naturali e artificiali, per riconoscere e descrivere i principali processi di cambiamento e le relative proprietà.	e/o dall'azione di agenti diversi.	Il susseguirsi delle fasi della giornata, giorni, settimane, mesi.	Eseguire semplici esperimenti scientifici, illustrarne le sequenze, verbalizzare e formulare ipotesi.	
---	--	---	---	--	--

SEZIONE B: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
CAMPO DI ESPERIENZA		LA CONOSCENZA DEL MONDO	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Si orienta nello spazio seguendo percorsi noti. Conosce i parametri spaziali e topologici: “sopra- sotto, avantidietro, dentro-fuori vicino-lontano” riferiti a sé stesso. Esegue correttamente azioni in sequenza, legate a momenti di vita quotidiana. Riconosce i parametri temporali “adesso, prima, dopo” riferiti a sé stesso e al proprio vissuto. Osserva i fenomeni atmosferici, gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi. Ordina gli oggetti negli spazi correttamente. Riproduce graficamente ritmi.	Si orienta nello spazio scolastico con sicurezza. Riconosce i concetti topologici “in mezzo, di fronte, di fianco, primo-ultimo”. Sa riferire azioni riguardanti la propria esperienza e ponendole in sequenza temporale. Distingue gli organizzatori temporali in base agli eventi o fatti della realtà quotidiana. Distingue gli eventi atmosferici e gli organismi viventi ponendo domande. Raggruppa oggetti e figure in base a caratteristiche percettive. Riproduce graficamente semplici sequenze ritmiche.	Si orienta nello spazio strutturato della scuola conoscendo la posizione, la denominazione e la funzione degli spazi. Distingue i parametri spaziali e topologici nelle rappresentazioni e tra oggetti nello spazio. Riordina in corretta successione azioni ed eventi personali. Utilizza correttamente gli organizzatori temporali riferendosi a racconti o situazioni evocate. Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici e organismi viventi servendosi di simboli convenzionali. Ordina oggetti e figure in base a caratteristiche logiche.	Si orienta negli spazi in completa autonomia collocando correttamente gli oggetti. Utilizza con proprietà i concetti topologici eseguendo percorsi, sapendoli ricostruire verbalmente e graficamente. Riordina in sequenza temporale fatti e avvenimenti anche passati descrivendoli nei dettagli. Ordina correttamente i giorni della settimana, nomina i mesi e le stagioni, mostrando di conoscerne i principali eventi e fenomeni ricorrenti. Riconosce i cambiamenti degli organismi animali e vegetali nel ciclo della vita e delle stagioni e sa rappresentarli graficamente.

Conosce i quantificatori “uno, molti, pochi, nessuno”. Riconosce numeri osservati. Opera con piccole quantità.	Confronta quantità diverse su oggetti con criterio percettivo. Distingue le lettere dell'alfabeto dai numeri. Effettua semplici misurazioni di quantità.	Riproduce graficamente sequenze ritmiche anche di più elementi. Distingue quantità diverse su oggetti e figure. Riconosce i quantificatori “una parte, alcuni”. Numera correttamente entro il 10. Impara a operare con piccole quantità per effettuare semplici misurazioni di peso, quantità, lunghezza, larghezza.	Raggruppa, confronta e ordina oggetti e materiali di vario genere secondo differenti criteri. Completa sequenze grafiche complesse di simboli. Individua e rappresenta graficamente quantità diverse operando corrispondenze biunivoche tra oggetti e su figure. Numera oltre il 10 avendo compreso il concetto di successione numerica. Opera con piccole quantità per effettuare misurazioni di peso, quantità, lunghezza, larghezza utilizzando simboli per registrarne i risultati.
---	---	--	--

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI					
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA			COMPETENZA DIGITALE		
CAMPO DI ESPERIENZA			IL SÉ E L'ALTRO; IL CORPO E IL MOVIMENTO; IMMAGINI, SUONI E COLORI; LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	VERIFICA/ VALUTAZIONE
Utilizzare le tecnologie in modo critico e creativo. Riconoscere il proprio corpo e le sue possibilità. Esprimere la propria curiosità attraverso le tecnologie. Utilizzare le tecnologie per conoscere e comprendere il mondo.	Esplorare strumenti e ambienti digitali in modo ludico, guidato e mediato dall'insegnante. Riprodurre semplici sequenze motorie osservate attraverso supporti digitali (video, animazioni). Sviluppare curiosità e atteggiamenti positivi verso le tecnologie come strumenti di scoperta, espressione e comunicazione. Riconoscere i principali componenti del computer e ne	Produce contenuti digitali semplici, esplora e disegna immagini. Crea un percorso di movimento, si diverte con un gioco di abbinamento. Genera un disegno con le forme, esplora un ambiente virtuale. Partecipa ad un gioco di memoria; crea un puzzle digitale.	Comprensione del concetto di digitale. Coordinazione motoria, schema corporeo. Percezione visiva, uditiva, creatività. Osservazione e comprensione del mondo attraverso il pensiero logico e il ragionamento.	Creare un disegno digitale con diversi colori e strumenti. Creare un percorso motorio con ostacoli e sfide. Utilizzare un'applicazione per creare un autoritratto digitale con le proprie caratteristiche fisiche. Utilizzare un'applicazione o un gioco con linee per creare un puzzle digitale con immagini o forme geometriche. Creare un album digitale con immagini e informazioni sugli animali.	<u>Verifica</u> Attività di esplorazione guidata di strumenti digitali (tablet, LIM). Giochi interattivi e applicazioni educative Produzione di elaborati digitali (disegni, immagini, storie). Visione e rielaborazione di contenuti multimediali. Attività collaborative con uso del digitale. <u>Valutazione</u> Capacità di utilizzare semplici strumenti digitali.

	comprende l'uso (monitor, tastiera, mouse).				Partecipazione e interesse nelle attività multimediali. Capacità di comprendere e rielaborare contenuti digitali. Uso creativo degli strumenti. Rispetto delle regole condivise nell'uso dei dispositivi. <u>Strumenti</u> compiti autentici, griglie di osservazione, documentazione (foto, video, elaborati digitali)
--	--	--	--	--	---

SEZIONE B: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA DIGITALE	
CAMPO DI ESPERIENZA		IL SE' E L'ALTRO; IL CORPO E IL MOVIMENTO; IMMAGINI, SUONI, COLORI; LA CONOSCENZA DEL MONDO.	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Esplora le tecnologie e crea semplici disegni. Utilizza le tecnologie in modo semplice e guidato per esplorare il proprio corpo e il movimento. Adopera le tecnologie in modo guidato per esprimere la propria curiosità. Utilizza, con la guida dell'insegnante, le tecnologie (tablet, computer ecc.) per scoprire elementi del mondo intorno a lui.	Utilizza le tecnologie per creare immagini e suoni. Utilizza le tecnologie in modo più autonomo per rappresentare e esplorare il proprio corpo e il movimento. Impiega le tecnologie in modo autonomo per scoprire la propria curiosità. Utilizza le tecnologie in modo autonomo per esplorare e comprendere aspetti del mondo (animali, piante, ecc.).	Utilizza le tecnologie in modo creativo e critico. Utilizza le tecnologie in modo critico e creativo per rappresentare e esplorare il proprio corpo e il movimento. Sfrutta le tecnologie in modo critico e creativo per esprimere la propria curiosità. Utilizza le tecnologie in modo creativo per esplorare e condividere le proprie scoperte sul mondo (creando disegni, storie, ecc.).	Utilizza le tecnologie in modo avanzato e originale. Utilizza le tecnologie in modo avanzato e riflessivo per rappresentare e esplorare il proprio corpo e il movimento. Fa uso delle tecnologie in modo innovativo e collaborativo per esprimere la propria curiosità. Utilizza le tecnologie in modo innovativo per esplorare e comprendere il mondo e a condividere le proprie scoperte e idee con gli altri.

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI					
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA			COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE		
CAMPO DI ESPERIENZA			TUTTI		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	VERIFICA/ VALUTAZIONE
Giocare in modo costruttivo e creativo e sapersi relazionare in modo positivo con i pari e con gli adulti, imparando a gestire i piccoli conflitti. Saper dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo e saper trovare una prima risposta alle grandi domande sulla vita e sul mondo. Utilizzare il linguaggio orale per esprimersi, interagire con gli altri. Raccontare e inventare storie, anche in modalità ludica e drammatizzata.	Instaurare relazioni positive con pari e adulti, sviluppando atteggiamenti di collaborazione, rispetto e aiuto reciproco. Riconoscere ed esprimere i propri bisogni, emozioni e stati d'animo in modo sempre più adeguato. Utilizzare il linguaggio orale per esprimere bisogni, emozioni e pensieri, interagendo con gli altri in modo progressivamente autonomo e consapevole, partecipando agli scambi comunicativi e sviluppando fiducia nelle proprie capacità	Partecipa a giochi individuali e di gruppo in modo collaborativo. Riconosce e nomina emozioni proprie e altrui (gioia, rabbia, paura...). Esprime stati d'animo con parole, gesti o disegni. Utilizza il linguaggio per raccontare esperienze personali, per cooperare nei giochi di ruolo. Inventa semplici storie e riesce a drammatizzarle con gesti, mimica e voce.	Regole dei giochi di gruppo. Lessico di base per esprimere emozioni e sentimenti. Forme di comunicazione orale (domande, risposte, dialogo, narrazione). Ruoli e regole nei giochi simbolici e drammatizzati.	Partecipare a giochi di costruzione, manipolazione o simbolici collaborando con i compagni. Raccontare momenti felici o tristi della giornata e identificarne le emozioni. Raccontare oralmente una giornata o un'esperienza vissuta. Giocare usando il linguaggio appropriato e i ruoli assegnati.	<u>Verifica</u> Attività di routine quotidiana (cura di sé, gestione materiali). Giochi di gruppo e cooperativi. Circle time e conversazioni guidate. Attività di problem solving e gestione di piccole difficoltà. Esperienze di autonomia operativa (portare a termine un compito, scegliere attività). <u>Valutazione</u> Capacità di riconoscere e gestire emozioni e bisogni Autonomia nelle attività quotidiane. Capacità di collaborare e

	di espressione e apprendimento.				rispettare regole condivise. Perseveranza e attenzione nel portare a termine un compito Capacità di riflettere sull'esperienza (cosa ha fatto, come, con chi). <u>Strumenti</u> compiti autentici, griglie di osservazione, documentazione (annotazioni, elaborati, conversazioni).
--	---------------------------------	--	--	--	---

SEZIONE B: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
COMPETENZA – CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	
CAMPO DI ESPERIENZA		TUTTI	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
È consapevole dei propri bisogni ed esigenze. Pone domande su compiti da svolgere o problemi da risolvere. Esegue le consegne mantenendo la concentrazione per brevi periodi e procedendo per imitazione. È capace di descrivere il lavoro svolto in modo globale.	È consapevole dei propri stati d'animo e manifesta le proprie richieste. Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e deduce situazioni analoghe. Esegue le consegne concentrandosi e portando a termine l'attività. È capace di descrivere il lavoro svolto nella giusta sequenza.	Conosce in modo globale il proprio modo di essere e le attività preferite. Di fronte ad un compito nuovo individua strategie; se falliscono ne tenta altre; chiede aiuto all'insegnante o ai compagni. Esegue le consegne in modo preciso. È capace di descrivere la sequenza del lavoro svolto in modo accurato.	Conosce i propri punti deboli e le proprie abilità utilizzandole al meglio Di fronte a problemi nuovi, propone soluzioni ai compagni e all'insegnante, individuando anche altre soluzioni. Esegue le consegne correttamente organizzandosi in completa autonomia, aiuta i compagni. È capace di descrivere la procedura del lavoro in modo preciso e spiegare ciò che dovrà svolgere.

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI					
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA			COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
CAMPO DI ESPERIENZA			IL SÈ E L'ALTRO		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	VERIFICA/ VALUTAZIONE
Sviluppare il senso dell'identità personale, attraverso la consapevolezza delle proprie esigenze e dei propri sentimenti. Valorizzare, attraverso la conoscenza della propria storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia e della comunità. Imparare a comprendere il tempo e i cambiamenti che avvengono nella storia e nella vita. Riflettere sui diritti e sui doveri in quanto	Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo e riconoscere quelli altrui. Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro. Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti. Riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie formazioni sociali nel territorio di appartenenza.	Impara a riconoscere e nominare le proprie emozioni e stati d'animo. Ricerca le prime risposte, anche fantasiose ed immaginarie, ai grandi interrogativi sulla vita e sulla morte, partendo dalle proprie esperienze personali. Comprende che bisogna aspettare dal momento della richiesta al soddisfacimento del bisogno. Accetta e rispetta le regole, i ritmi, le turnazioni. Partecipa in modo attivo alle attività, ai	Regole della convivenza nel gruppo di appartenenza e della vita scolastica. Regole sulla sicurezza. Tradizioni del proprio territorio e di altri Paesi. Educazione ambientale. I rifiuti e la raccolta differenziata. Conoscenza del proprio territorio. Gli esseri viventi e il loro habitat naturale. Educazione alimentare. Cittadinanza attiva.	Individuare e distinguere immagini che rappresentano emozioni, sentimenti e stati d'animo e ipotizzarne le cause che li hanno determinati. Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare caratteristiche fisiche, di provenienza dei bambini presenti in sezione per rilevarne differenze e analogie. Conversare sull'importanza delle regole a scuola, a casa e rappresentarle graficamente.	<u>Verifica</u> Osservazioni in situazioni di vita quotidiana (routine, gioco libero, circle time). Rilevazione di comportamenti sociali (condivisione, rispetto delle regole). Conversazioni guidate e spontanee. <u>Valutazione</u> Livello di autonomia personale. Capacità di riconoscere e gestire emozioni. Qualità delle relazioni con pari e adulti. <u>Strumenti</u> griglie osservative, diario di bordo.

membro di una comunità. Ascoltare e confrontarsi con gli adulti e con i pari, considerando il proprio e altrui punto di vista. Partecipare alle attività di gruppo in modo costruttivo, collaborativo e creativo. Riconoscere le diverse forme di vita comunitaria maturando una prima consapevolezza dei valori condivisi, riconoscendo le tradizioni culturali, religiose e politiche, in un clima di dialogo e rispetto.		giochi (di gruppo, conversazioni). Collabora con gli altri per la realizzazione di un progetto comune. Rispetta le buone pratiche di benessere.		Racconti su usi e tradizioni di popoli diversi. Confronto delle diversità attraverso il gioco e la drammatizzazione. Riciclo creativo con attività laboratoriali. Racconti, filastrocche, canzoni, drammatizzazioni.	
---	--	--	--	---	--

SEZIONE B: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
COMPETENZA – CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
CAMPO DI ESPERIENZA		IL SÈ E L'ALTRO	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze se sollecitato dall'adulto. Interagisce principalmente con l'adulto e con i compagni in piccolo gruppo. Partecipa alle attività collettive. Osserva la routine della giornata guidato dalle istruzioni dell'insegnante. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni dell'insegnante. Stabilisce un rapporto emotivo positivo con l'ambiente naturale.	Manifesta curiosità rispetto a sé stesso, alla propria storia, alla realtà, racconta i propri vissuti. Interagisce con l'adulto e i compagni scambiando informazioni e intenzioni. Svolge attività collettive con interesse e attenzione. Partecipa alla routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nelle attività. Accoglie i nuovi compagni e quelli diversi da lui. Riconosce comportamenti non rispettosi dell'ambiente che contribuiscono alla perdita di biodiversità.	Esprime spontaneamente sentimenti, stati d'animo, emozioni. Pone domande sulla propria storia, racconta episodi passati, conosce alcune tradizioni della propria comunità. Interagisce con l'adulto e i compagni nel gioco e nelle attività rispettando le regole. Ha cura del proprio e altrui materiale, rispetta le regole in tutte le situazioni, si assume la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti evidenziati dall'adulto. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto. Riconosce l'autorevolezza dell'adulto. Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi. Comprende l'importanza della varietà e della diversità in natura.	Esprime opinioni, giudizi, stati d'animo in modo adeguato e personale. Conosce gli eventi salienti della propria storia personale. Riconosce le principali feste e tradizioni della propria comunità, sapendo riferire anche aspetti particolari. Interagisce con l'adulto e i compagni proponendo, inventando giochi e attività in modo rispettoso e propositivo. Nelle attività collettive è attento, rispettoso e propositivo. Accetta i nuovi compagni e quelli diversi da lui, cercando di stabilire contatti e scambi. Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà. Riconosce comportamenti verso modelli coerenti con la sostenibilità sociale, culturale ed ecologica

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI					
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA			COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA			TUTTI		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	VERIFICA/ VALUTAZIONE
Analizzare le informazioni e usarle per svolgere correttamente il proprio lavoro. Relazionarsi con gli altri in modo assertivo superando i conflitti e riconoscendo le esigenze di tutti. Organizzare un gioco o un'attività con i compagni. Trovare soluzioni nuove riferite al contesto di vita quotidiana.	Analizzare le informazioni e usarle per svolgere correttamente il proprio lavoro. Relazionarsi con gli altri in modo assertivo superando i conflitti e riconoscendo le esigenze di tutti. Organizzare un gioco o un'attività con i compagni. Trovare soluzioni nuove riferite al contesto di vita quotidiana.	Esprime valutazioni sulle proprie azioni e quelle degli altri per raggiungere un obiettivo comune. Svolge semplici procedure o sequenze di operazioni per la realizzazione di un compito o di un gioco. È capace di accordarsi con i compagni. Riesce a prendere decisioni e iniziative relative a giochi e attività didattiche anche in favore degli altri.	Regole della convivenza. Ruoli sociali inerenti al proprio vissuto	Giochi di ruolo e collettivi. Conversare rispettando i turni e ascoltare gli altri. Drammatizzazioni di vissuti quotidiani. Racconto di storie a tema. Attività di problem solving.	<u>Verifica</u> Attività di gioco simbolico e di ruolo. Proposte di problem solving e situazioni aperte. Realizzazione di piccoli progetti (costruzioni, attività creative). Scelta autonoma di materiali e attività. Attività collaborative con ruoli (organizzare, decidere, proporre). <u>Valutazione</u> Capacità di proporre idee e iniziative. Autonomia nelle scelte e nell'azione. Capacità di organizzare semplici attività.

	Ascoltare, osservare e selezionare informazioni provenienti da diverse esperienze, utilizzandole in modo pertinente per portare a termine un'attività o un semplice compito. Interagire con i pari in modo rispettoso e costruttivo, esprimendo i propri bisogni e punti di vista, ascoltando quelli degli altri e collaborando per superare semplici conflitti e trovare soluzioni condivise.				Collaborazione e assunzione di piccoli ruoli. Perseveranza nel portare a termine un compito. <u>Strumenti</u> compiti autentici, griglie di osservazione, documentazione (annotazioni, elaborati).
--	--	--	--	--	---

SEZIONE B: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
COMPETENZA – CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
CAMPO DI ESPERIENZA		TUTTI	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Esprime preferenze. Partecipa con interesse alle attività individuali o con un compagno su sollecitazione. Riconosce la propria identità Riconosce problemi che lo riguardano.	Esprime opinioni riguardo al suo operato. Partecipa a giochi ed attività in piccolo gruppo spontaneamente. Riconosce i ruoli all'interno della famiglia e della classe. Riconosce problemi di vissuto quotidiano e pone domande.	Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su esperienze o fatti quotidiani. Propone attività e giochi di gruppo e sa dare semplici istruzioni. Riconosce e accetta i ruoli. Evidenzia problemi collettivi.	Esprime giudizi costruttivi e valutazioni in vista di un obiettivo comune. Assume autonomamente iniziative, organizza giochi e attività collettive, collaborando e aiutando anche i compagni più piccoli e in difficoltà. Riconosce anche i ruoli esterni al suo contesto di vita. Formula ipotesi di soluzione a semplici problemi.

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI					
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA			COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
CAMPO DI ESPERIENZA			IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	VERIFICA/ VALUTAZIONE
Stimolare la creatività e le espressioni attraverso l'arte, la musica e le attività grafiche. Utilizzare linguaggi artistici per comunicare ed esprimere emozioni. Ampliare le proprie modalità espressive attraverso l'esplorazione, mediata dall'insegnante, delle potenzialità offerte dalle tecnologie multimediali.	Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali. Narrare le proprie esperienze o storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali (musica, drammatizzazione, disegno, pittura, fotografia, manipolazione.). Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette teatrali, filmati.), sperimentando le varie possibilità di	Disegna, canta, usa materiali artistici. Esprime emozioni e pensieri attraverso il disegno, la musica, la pittura e si accosta all'opera d'arte/musicale esprimendo le emozioni e i sentimenti che esse suscitano. Sviluppa interesse all'ascolto della musica, per la fruizione di opere d'arte e si interfaccia, con la mediazione didattica dell'insegnante, ai nuovi linguaggi della comunicazione.	Colori, strumenti musicali, tecniche espressive. Elementi essenziali per l'ascolto di un brano musicale, per la lettura di immagini o di un'opera d'arte e per la produzione di elaborati grafici, plastici e visivi. Filmati e animazioni con contenuto didattico	Realizzare elaborati artistici, spettacoli, drammatizzazione. Creare opera d'arte utilizzando materiali e strumenti diversi. Realizzare un progetto artistico collaborativo. Utilizzo delle tecnologie digitali per creare ed esplorare immagini e suoni.	<u>Verifica</u> Analisi degli elaborati grafico-pittorici Osservazione durante attività musicali e manipolative Partecipazione a drammatizzazioni <u>Valutazione</u> Capacità espressiva e creativa Uso dei materiali e delle tecniche Coinvolgimento nelle attività artistiche <u>Strumenti</u> raccolta elaborati, prodotti realizzati, foto e video

	apprendimento offerte dal proprio corpo, dalla propria voce e da materiali di varia natura. Partecipare ad esperienze di ascolto della musica, fruizione di opere d'arte e pratica coreutica, al fine di sviluppare primi interessi e gusti personali, anche sperimentando elementi musicali di base. Esplorare i primi alfabeti artistici, grafico-pittorici, plastici, musicali e audiovisivi.				
--	---	--	--	--	--

SEZIONE B: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
COMPETENZA – CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
CAMPO DI ESPERIENZA		IMMAGINI, SUONI, COLORI	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Riconosce e descrive le caratteristiche dei colori, dei suoni e delle forme teatrali in modo elementare.	Riconosce e descrive le caratteristiche dei colori, dei suoni e delle forme teatrali in modo dettagliato.	Riconosce e descrive le caratteristiche dei colori, dei suoni e delle forme teatrali in modo approfondito e critico.	Dimostra una padronanza completa dei linguaggi artistici e musicali.
Utilizza materiali e strumenti artistici e musicali per creare opere d'arte semplici.	Esprime emozioni e pensieri attraverso l'arte e la musica in modo più articolato.	Utilizza le tecniche artistiche e musicali e per creare opere d'arte più complesse.	Crea opere d'arti originali e innovative che esprimono una visione personale.
Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie digitali per creare e manipolare immagini e suoni.	Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie digitali per creare e manipolare immagini e suoni in autonomia.	Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie digitali per creare e manipolare immagini e suoni con sicurezza ed autonomia.	Esplora le possibili offerte dalle tecnologie digitali per creare e manipolare immagini e suoni con padronanza e creatività.

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI					
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA			COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
CAMPO DI ESPERIENZA			IL CORPO E IL MOVIMENTO		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	VERIFICA/ VALUTAZIONE
Vivere pienamente la propria corporeità, percependone il potenziale comunicativo ed espressivo. Utilizzare il corpo per comunicare e interagire con gli altri e con l'ambiente. Sperimentare schemi posturali e motori, applicarli nei giochi individuali e di gruppo. Imparare a prendersi cura del proprio corpo, a riconoscere le differenze sessuali, a sviluppare buone abitudini di salute e a rispettare il benessere degli altri.	Sapersi esprimere e comunicare attraverso il corpo, per migliorare le capacità percettive, la proprioccezione chinestesica, l'equilibrio e la conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente. Sapersi orientare, muovere e coordinare con gli altri, provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico. Saper eseguire gesti e movimenti corporei (fino-motori e grossomotori), attraverso esperienze ludiche, psicomotorie e coreutiche,	Controlla e coordina i propri movimenti. Sa muoversi seguendo suoni, rumori, musica e indicazioni. Padroneggia gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare e rotolare. Esplora l'ambiente utilizzando i vari canali sensoriali. Riconosce gli elementi che caratterizza il genere. Utilizza pratiche igienico-sanitarie e nutrizionali.	Conoscenza di schemi corporei. Conoscenza delle regole di alcuni giochi. Conoscenza di piccoli attrezzi e il loro utilizzo. Conoscenza dello spazio e del tempo. Conoscenza delle regole e delle norme per la sicurezza e la salute. Acquisizione delle prime conoscenze utili per il corpo e per alimentazione. Conoscenza del proprio corpo e delle sue parti.	Esprimersi con il corpo muovendosi a ritmo di musica; percorsi motori. Giochi allo specchio, mimici, di ruolo e simbolici. Conversazioni sui potenziali pericoli e simulazioni sui comportamenti adeguati di prevenzione sia nel gioco che nell'ambiente Routine quotidiane. Vestirsi e curare l'igiene personale. Creare un puzzle del corpo umano e identificazioni delle diverse parti.	<u>Verifica</u> Attività motorie strutturate e libere. Giochi di movimento e percorsi. Osservazione nelle routine (vestirsi, muoversi nello spazio). <u>Valutazione</u> Coordinazione motoria globale e fine. Consapevolezza del corpo. Autonomia nei movimenti <u>Strumenti</u> osservazione diretta, rilevazioni sistematiche delle competenze motorie.

Riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresentare il corpo fermo e in movimento. Assumere comportamenti e atteggiamenti rispettosi della propria salute e di quella altrui, avendo cura di sé e degli altri.	valutandone il rischio e imparando a interagire con rispetto con gli altri. Conoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti e attuare corrette pratiche quotidiane di cura di sé, di igiene, di alimentazione in vista di uno stile di vita sano e attivo, grazie a forme di apprendimento ludico e laboratoriale. Saper riconoscere le principali emozioni e sensazioni di benessere o malessere, per iniziare a gestirle in modo positivo in vista di una migliore crescita personale e delle relazioni con gli altri (famiglia, scuola, società).	Rappresenta graficamente la figura umana in maniera particolareggiata.			
---	--	---	--	--	--

SEZIONE B: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
COMPETENZA – CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
CAMPO DI ESPERIENZA		IL CORPO E IL MOVIMENTO	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Inizia a scoprire il proprio corpo e a percepirlo come mezzo di espressione.	Mostra una maggiore consapevolezza del proprio corpo e delle sue possibilità espressive.	Mostra una buona padronanza del proprio corpo e delle sue possibilità espressive.	Mostra un’alta padronanza del proprio corpo e delle sue capacità espressive.
Riesce a imitare i movimenti semplici e a ripeterli (es. saltare e battere le mani)	Riesce a combinare movimenti diversi per creare sequenze più complesse (correre e saltare).	Riesce ad utilizzare schemi posturali e motori per raggiungere schemi posturali specifici (es: saltare un ostacolo, lanciare un pallone).	Riesce a creare e ad applicare schemi posturali e motori innovativi in giochi individuali e di gruppo (es: creare un gioco di corsa con ostacoli).
Inizia a scoprire come utilizzare il proprio corpo in relazione agli altri ed all’ambiente.	Mostra una maggiore consapevolezza di come utilizzare il proprio corpo.	Mostra una buona padronanza di come utilizzare il proprio corpo in relazione agli altri e all’ambiente.	Mostra un’alta padronanza di come utilizzare il proprio corpo in relazione agli altri ed all’ambiente.
Inizia a scoprire il proprio corpo ed a comprendere le sue esigenze di base.	Mostra una maggiore consapevolezza del proprio corpo e delle sue esigenze.	Mostra una buona padronanza del proprio corpo e delle sue esigenze.	Mostra un’alta padronanza del proprio corpo e delle sue esigenze.
Inizia a riconoscere le diverse parti del proprio corpo.	Riconosce e nomina le diverse parti del corpo in modo più preciso.	Riconosce e descrive le funzioni delle diverse parti del corpo.	Riconosce e descrive le relazioni tra le diverse parti del corpo e le loro funzioni.

Il curriculum della scuola dell'infanzia si configura come un percorso unitario e intenzionale volto alla crescita armonica e integrale del bambino, in cui le esperienze educative si sviluppano in modo trasversale e significativo.

In questa prospettiva, l'**educazione civica** e l'**educazione digitale** rappresentano dimensioni fondamentali e interconnesse, che attraversano tutti i campi di esperienza. Attraverso la vita quotidiana, il gioco, le relazioni e le attività laboratoriali, i bambini sono accompagnati a sviluppare i primi atteggiamenti di cittadinanza attiva: rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, senso di responsabilità, partecipazione e consapevolezza delle regole condivise.

Parallelamente, l'approccio alle tecnologie digitali, mediato e guidato dall'adulto, favorisce un utilizzo consapevole e creativo degli strumenti, promuovendo lo sviluppo di competenze comunicative, espressive e cognitive in linea con le sfide della contemporaneità.

La trasversalità di tali ambiti consente di costruire apprendimenti significativi e duraturi, ponendo le basi per lo

sviluppo delle competenze chiave europee e garantendo una **continuità educativa con la scuola primaria**.

Pertanto, il curriculum della scuola dell'infanzia si collega a quello della primaria, garantendo **continuità degli apprendimenti e progressione delle competenze**.

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

Il **Curricolo d'Istituto per la Scuola Primaria**, redatto in linea con le recenti **Indicazioni Nazionali del 2025** non è una semplice lista di materie, ma una vera e propria mappa d'orientamento che mette al centro lo studente, valorizzandone l'unicità e le potenzialità attraverso percorsi personalizzati.

Questo impianto poggia su una solida **premessa pedagogica**: l'idea che l'istruzione sia un filo continuo. Per questo il curricolo è progettato in stretta **continuità** verticale sia con la scuola dell'infanzia sia con la secondaria di primo grado, garantendo un percorso graduale, coerente e progressivo lungo tutto il primo ciclo.

Dal punto di vista dei **riferimenti normativi e culturali**, il documento recepisce il Decreto n. 221 del dicembre 2025, integrando pilastri imprescindibili per la società contemporanea: le competenze chiave europee, l'Agenda 2030, le linee guida STEM e l'educazione civica unita alla cittadinanza digitale.

A guidare l'azione didattica quotidiana dei nostri docenti ci sono quattro grandi **principi pedagogici**:

1. La **verticalità degli apprendimenti**, per un cammino coerente nel tempo.
2. L'**essenzialità dei saperi**, seguendo il saggio principio del "*non multa, sed multum*" — ovvero preferire la qualità e la profondità dei contenuti alla quantità.
3. La **centralità dello studente**, per includere e valorizzare le differenze di ciascuno.
4. L'**interdisciplinarietà**, che permette di connettere le diverse materie per creare un apprendimento davvero significativo.

Il curricolo punta perciò con forza sullo sviluppo di **competenze trasversali**. Desideriamo che gli alunni acquisiscano una solida *cittadinanza digitale* (imparando l'uso critico e responsabile della rete), che sviluppino una profonda sensibilità verso la *sostenibilità* e la *tutela ambientale*, e che si avvicinino alle *discipline STEM* attraverso il pensiero scientifico, il coding e il problem solving.

Il nostro traguardo più alto è formare cittadini consapevoli, responsabili e competenti, capaci di affrontare a testa alta le sfide del domani nel rispetto di se stessi, degli altri e dell'ambiente, perché vogliamo essere una scuola che educa alla conoscenza, alla responsabilità e alla speranza.

ITALIANO
SCUOLA PRIMARIA CLASSE PRIMA
PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

L'insegnamento dell'italiano nella classe prima ha lo scopo di sviluppare negli alunni:

- la **competenza comunicativa orale**
- l'avvio alla **lettura e alla scrittura**
- la capacità di **comprendere e produrre messaggi**
- la consapevolezza della **lingua come strumento di relazione e conoscenza**

Secondo le **Indicazioni Nazionali 2025**, l'educazione linguistica rappresenta una dimensione trasversale di tutto il curricolo e favorisce lo sviluppo del pensiero, dell'identità e della partecipazione alla vita sociale.

Principi inclusivi trasversali (Indicazioni Nazionali 2025)

- Centralità dell'alunno e dei suoi bisogni
- Didattica **multisensoriale**
- Uso di **mediatori didattici** (immagini, schemi, mappe)
- **Personalizzazione e individualizzazione**
- Clima di classe accogliente e cooperativo

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	METODOLOGIE	VERIFICHE E VALUTAZIONE	COMPETENZE TRASVERSALI
Ascolto e parlato	L'alunno: Partecipa agli scambi comunicativi rispettando il turno di parola. Comprende semplici messaggi orali (istruzioni,	Ascoltare e comprendere semplici messaggi orali Partecipare a conversazioni rispettando il turno di parola	Comprendere racconti brevi Rispondere a domande su un testo ascoltato Descrivere situazioni quotidiane	Regole della conversazione (turno, ascolto, rispetto degli altri). Lessico di base della comunicazione quotidiana. Struttura di semplici	Didattica laboratoriale Circle time e conversazioni guidate Lezione frontale	Valutazione formativa e descrittiva, basata su: Osservazioni sistematiche Prove di lettura Produzione orale	Educazione civica Rispetto delle regole della conversazione Ascolto dell'altro

	racconti, consegne). Ascolta e comprende brevi testi narrativi o descrittivi. Racconta esperienze personali in modo comprensibile. Interagisce con compagni e insegnanti usando un linguaggio adeguato alla situazione	Raccontare esperienze personali Arricchire il lessico	Formulare frasi semplici	messaggi orali (chi, cosa, dove). Elementi essenziali del racconto orale (inizio, svolgimento, fine). Formule linguistiche di uso frequente (saluti, richieste, risposte).		Esercizi di scrittura creativa Attività di comprensione Progressi individuali Indicatori principali: Comprensione Correttezza Autonomia Partecipazione Arricchimento linguistico	Uso responsabile della parola Competenze STEM Sviluppo del pensiero logico attraverso il linguaggio Sequenze narrative e ordine temporale
Lettura e comprensione	Acquisisce le prime tecniche di lettura (strumentale). Legge parole, frasi e brevi testi in modo corretto e gradualmente fluente. Comprende il significato globale di semplici testi letti o ascoltati.	Acquisire la lettura strumentale Riconoscere lettere e sillabe Leggere parole e frasi semplici Comprendere il significato globale di brevi testi	Associare grafema e fonema Leggere sillabe e parole Leggere brevi frasi Comprendere semplici storie illustrate	Corrispondenza grafema– fonema. Sillabe, parole, frasi. Tecniche di lettura strumentale (decodifica). Segni di punteggiatura di base (punto, virgola, punto esclamativo e	Lettura ad alta voce Giochi linguistici		54

	Riconosce informazioni esplicite in testi brevi. Mostra interesse per la lettura (anche attraverso l'ascolto di letture dell'adulto).			punto interrogativo). Struttura di semplici testi e memorizzazione di semplici filastrocche in rima.			
Scrittura	Scrivere parole e semplici frasi sotto dettatura o autonomamente. Utilizza correttamente le principali convenzioni ortografiche di base (livello iniziale). Organizza la scrittura in modo comprensibile, anche con supporto.	Utilizzare correttamente lo spazio del foglio Acquisire le prime competenze di scrittura; riprodurre lettere in stampato e corsivo Scrivere parole e frasi semplici Produrre brevi testi guidati	Copiare parole e frasi Completare frasi Produrre brevi frasi legate all'esperienza Scrivere sotto dettatura	Pregrafismo e direzionalità della scrittura. Corrispondenza suono–segno. Principali convenzioni ortografiche: -uso di vocali e consonanti -digrammi (ch, gh, gl, gn...) -raddoppiamenti semplici Struttura della frase minima (soggetto + predicato). Uso iniziale della punteggiatura (punto).	Apprendimento cooperativo Utilizzo di materiali digitali e multimediali		

Riflessione sulla lingua e educazione linguistica	Riconosce intuitivamente alcune regolarità della lingua. Distingue suoni, sillabe e parole. Inizia a riflettere su: -corrispondenza suono–segno -struttura della frase semplice. Utilizza in modo iniziale le principali convenzioni ortografiche. Comprende e utilizza vocaboli di uso quotidiano. Arricchisce il lessico attraverso esperienze, letture e conversazioni. Comprende il significato di	Riconoscere suoni e lettere Distinguere parole e frasi Utilizzare correttamente alcune convenzioni ortografiche di base Iniziare a riflettere sulla struttura della frase	Riconoscere vocali e consonanti Individuare sillabe Distinguere frase e parola Utilizzare maiuscola e punto	Fonemi e grafemi. Sillaba e divisione in sillabe. Parola e frase. Elementi essenziali della frase: -chi compie l'azione -azione Prime categorie intuitive: -nomi -azioni (verbi in forma base) Convenzioni ortografiche fondamentali. Lessico di base relativo a: -esperienze personali	Approccio induttivo (scoperta guidata) Apprendimento ludico Uso di mediatori didattici Routine e gradualità		

parole nuove in
contesto.

Usa parole
adeguate per
esprimere bisogni,
emozioni e vissuti

-ambiente
scolastico
-vissuto
quotidiano

Campi
semantici
elementari
(animali, oggetti,
persone).

STORIA CLASSE PRIMA

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

L'insegnamento della storia nella classe prima mira a sviluppare negli alunni la consapevolezza del fatto che, la storia è lo specchio dei progressi dello spirito umano ma al tempo stesso, **necessariamente**, anche degli ostacoli che ad esso si frappongono. Dunque strumento principe per la conoscenza dei meccanismi che governano le società, per comprendere come si dispongono gli interessi dei diversi gruppi sociali, cosa li muove, e come essi si muovono entro le reti istituzionali. Tale attitudine parte dall'esperienza personale, quotidiana di eventi temporali che il bambino vive quotidianamente prima nella famiglia, poi nella comunità educativa e infine nella società.

Gli alunni iniziano a comprendere che il passato può essere conosciuto attraverso **tracce e testimonianze**

Principi inclusivi trasversali (Indicazioni Nazionali 2025)

- **Centralità dell'esperienza personale:** si valorizza il vissuto di ogni alunno come punto di partenza per l'apprendimento del tempo e della memoria.
- **Didattica narrativa e multimodale:** uso di racconti, immagini, oggetti e drammatizzazioni per favorire diversi stili di apprendimento.
- **Accessibilità linguistica:** utilizzo di un linguaggio semplice, supporti visivi e mappe per facilitare la comprensione.
- **Valorizzazione delle differenze:** confronto tra storie personali e familiari diverse, promuovendo inclusione culturale.
- **Apprendimento cooperativo:** attività di gruppo per sostenere partecipazione e collaborazione.

Valutazione formativa: attenzione ai progressi individuali e ai diversi ritmi di apprendimento

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	METODOLOGIE	VERIFICHE E VALUTAZIONE	COMPETENZE TRASVERSALI
1. Il tempo e la successione	L'alunno riconosce e utilizza correttamente indicatori temporali. Sa ordinare azioni ed eventi in sequenza	Riconoscere e adoperare le parole del tempo, della successione e della contemporaneità. Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, fatti vissuti e narrati.	Usare correttamente parole del tempo (prima, dopo, poi, infine, mentre). Ordinare immagini o azioni in successione.	Indicatori temporali di successione e contemporaneità. Concetto di sequenza (inizio–sviluppo–fine). Esperienze quotidiane	Didattica laboratoriale (costruzione di sequenze con immagini). Apprendimento per esperienza (racconto di vissuti). Circle time per verbalizzazione.	Verifica: Riordino sequenze. Racconto orale. Schede operative. Valutazione: Uso corretto degli indicatori temporali.	Competenze sociali e civiche Collaborare con i compagni per raccontare esperienze personali o eventi del passato.

	logica e cronologica. Rappresenta esperienze vissute attraverso semplici sequenze.	Ordinare azioni ed eventi della vita quotidiana.	Raccontare semplici esperienze rispettando l'ordine temporale. Rappresentare graficamente sequenze di eventi.	(routine giornaliera).	Uso di immagini e storytelling. Cooperative learning (lavoro a piccoli gruppi).	Capacità di ordinare eventi.	Ascoltare e rispettare le idee altrui durante narrazioni o discussioni su storie. Comprendere il valore della memoria e del rispetto per le esperienze di altre persone.
2. Territorio e contesto	Conoscere alcuni luoghi significativi del quartiere della città e della scuola Conoscere i principali ambienti naturali	Riconoscere e descrivere luoghi vissuti. Distinguere ambienti naturali e antropici. Comprendere funzioni e uso degli spazi. Orientarsi negli spazi conosciuti.	Individuare luoghi significativi (casa, scuola, parco). Descrivere ambienti naturali e antropici. Riconoscere funzioni dei luoghi.	Ambienti di vita quotidiana. Ambienti naturali principali (mare, montagna, pianura). Elementi del territorio (strade, edifici, spazi pubblici).	Didattica esperienziale (uscite nel quartiere/scuola). Osservazione diretta. Apprendimento cooperativo. Uso di mappe semplici e immagini. Conversazioni guidate.	Verifica: Disegni e descrizioni di ambienti conosciuti. Conversazioni guidate. Attività di riconoscimento immagini. Valutazione: Capacità di osservazione e descrizione. Riconoscimento dei luoghi e delle loro funzioni. Partecipazione alle attività.	Competenze Stem Riconoscere sequenze temporali e relazioni tra eventi. Ordinare immagini e fatti secondo criteri logici (prima/dopo). Sperimentare attività di coding di base per rappresentare successioni temporali.

3. Durata e ciclicità del tempo	L'alunno comprende il concetto di durata e ciclicità. Riconosce i principali riferimenti temporali.	Distinguere la durata degli eventi. Riconoscere cicli temporali (giorno, settimana, stagioni). Collocare eventi nel tempo. Usare semplici strumenti temporali (calendario).	Distinguere azioni brevi e lunghe. Riconoscere il susseguirsi di giorno/notte e stagioni. Collocare eventi nei diversi momenti della giornata.	Giorno, settimana, mese, anno. Stagioni. Concetto di durata (breve/lunga). Ciclicità del tempo.	Didattica ludica (giochi sul tempo). Routine quotidiane strutturate. Uso di calendari e linee del tempo. Attività manipolative. Apprendimento visivo (cartelloni).	Verifica: Attività di classificazione (breve/lungo). Schede sulle stagioni e i momenti della giornata. Conversazioni guidate. Valutazione: Comprensione dei cicli temporali. Capacità di riconoscere la durata. Uso dei riferimenti temporali.	
4. Memoria personale e cambiamento	L'alunno distingue passato e presente. Riconosce i cambiamenti legati al tempo nella propria vita.	Distinguere passato e presente. Raccontare esperienze personali in ordine temporale. Riconoscere cambiamenti nel tempo.	Raccontare esperienze personali. Individuare cambiamenti (crescita, oggetti, abitudini). Ordinare eventi personali in sequenza temporale.	Concetti di passato e presente. Cambiamenti personali (fisici e nelle abitudini). Sequenze temporali legate alla propria esperienza.	Didattica autobiografica. Storytelling personale. Circle time. Uso di foto e materiali personali. Attività grafico-pittoriche.	Verifica: Racconti orali. Disegni "prima e dopo". Attività di confronto (ieri/oggi). Valutazione: Capacità di distinguere passato e presente. Comprensione del	

						cambiamento. Coerenza nel racconto.	
5. Prime fonti storiche	L'alunno riconosce che il passato lascia tracce. Utilizza semplici fonti per raccontare la propria storia.	Riconoscere tracce del passato. Osservare e usare fonti semplici (foto, oggetti). Ricavare informazioni e riordinarle nel tempo.	Osservare immagini, oggetti e fotografie. Ricavare informazioni da fonti semplici. Raccontare la propria storia attraverso documenti personali.	Concetto di fonte storica. Tipologie di fonti: immagini, oggetti, racconti. Memoria personale e familiare.	Didattica per scoperta (inquiry-based). Uso di fonti dirette (foto, oggetti). Apprendimento laboratoriale. Conversazione guidata. Cooperative learning.	Verifica: Osservazione e descrizione di fotografie. Racconto guidato della propria storia. Attività con oggetti personali. Valutazione: Capacità di osservazione e interpretazione. Uso delle fonti per raccontare. Partecipazione e interesse.	

GEOGRAFIA CLASSE PRIMA

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

L'insegnamento della geografia in classe prima mira a far acquisire negli alunni:

- Costruzione dell'identità del cittadino con l'acquisizione dell'autonomia nello spazio fisico e sociale.
- Favorire la costruzione dei primi riferimenti spaziali e di conoscenze relative ai modi attraverso cui le comunità umane si rapportano all'ambiente.
- Sviluppare la conoscenza degli ambienti naturali non svincolata dalla loro osservazione e dal loro rispetto (outdoor education).
- Contribuire a sviluppare il legame di appartenenza e l'integrazione sociale attraverso la presentazione del paesaggio come un'esperienza, dove cultura e natura si fondono.

Principi inclusivi trasversali (Indicazioni Nazionali 2025)

- **Apprendimento situato:** partire dagli spazi vissuti dagli alunni per garantire significatività e accessibilità.
- **Didattica attiva e laboratoriale:** uso di percorsi, mappe, giochi spaziali e osservazione diretta.
- **Multisensorialità:** coinvolgimento di canali visivi, motori e manipolativi per favorire tutti gli stili cognitivi.
- **Uso di mediatori didattici:** immagini, plastici, mappe semplificate e strumenti digitali.
- **Inclusione e partecipazione:** attività cooperative e differenziate per livelli.
- **Educazione alla cittadinanza:** promozione del rispetto dell'ambiente e degli spazi comuni.

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE E ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DEGLI APPRENDIMENTI	ABILITA'	CONOSCENZE	METODOLOGIE	VERIFICHE E VALUTAZIONE	COMPETENZE TRASVERSALI
1. Orientamento	Orientarsi in modo autonomo negli ambienti noti.	Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi scolastici al fine di orientarsi con	Muoversi consapevolmente negli spazi scolastici.	Regole d'uso degli spazi scolastici. Concetti topologici	Didattica esperienziale (movimento nello spazio). Giochi motori.	Verifica: Esecuzione di percorsi. Attività pratiche in aula/palestra.	Competenze sociali e civiche Collaborare con i compagni durante attività di

	Comunicare percorsi in modo chiaro (orale e grafico).	sicurezza e autonomia al proprio interno Orientarsi nello spazio noto utilizzando punti di riferimento e comunicando i percorsi attraverso il disegno	Riconoscere e utilizzare punti di riferimento. Rappresentare percorsi con disegni e descrizioni verbali.	(sopra/sotto, vicino/lontano, destra/sinistra). Punti di riferimento nello spazio	Learning by doing. Circle time. Uso di oggetti concreti e percorsi guidati.	Schede con indicatori spaziali. Valutazione: Corretta applicazione degli indicatori spaziali. Capacità di orientamento.	esplorazione del territorio (es. disegnare mappe della scuola o del quartiere). Rispettare regole di sicurezza negli spostamenti e negli spazi comuni (cortile, aula, parco). Condividere osservazioni e informazioni sui luoghi, ascoltando anche il punto di vista degli altri.
2. Linguaggi	Comunicare informazioni spaziali in modo efficace. Rappresentare e interpretare ambienti vissuti.	Conoscere e utilizzare i concetti per descrivere i principali caratteri fisici e antropici del proprio territorio. Descrivere oralmente e rappresentare luoghi noti (gli spazi della scuola, del quartiere) attraverso disegni, descrizioni,	Descrivere ambienti e paesaggi con linguaggio adeguato. Rappresentare graficamente luoghi conosciuti. Utilizzare correttamente operatori topologici.	Lessico geografico di base. Elementi fisici e antropici del territorio. Strumenti di rappresentazione (disegni, mappe semplici).	Didattica laboratoriale. Disegno e rappresentazione grafica. Uso di plastici e materiali concreti. Apprendimento visivo.	Verifica: Disegni guidati. Rappresentazione di percorsi. Attività grafiche. Valutazione: Capacità di rappresentare lo spazio. Comprensione delle relazioni spaziali.	Competenze STEM Orientarsi nello spazio usando punti di riferimento e indicatori spaziali. Risolvere piccoli problemi pratici legati all'orientamento

		utilizzando operatori topologici.					(es. come arrivare dalla scuola al parco). Sperimentare attività di coding o sequenze spaziali per comprendere percorsi e relazioni tra luoghi.
3. Paesaggi e territorio	Interpretare il paesaggio. Comprendere le relazioni tra uomo e ambiente	Conoscere i principali elementi della geografia (fiumi, mari, monti, laghi). Identificare elementi fisici e antropici di paesaggi e territori, individuando le trasformazioni dell'ambiente dovute alle attività umane.	Riconoscere elementi geografici naturali. Distinguere elementi fisici e antropici. Individuare trasformazioni ambientali.	Elementi naturali: fiumi, mari, monti, laghi. Elementi antropici: edifici, strade, infrastrutture. Modifiche dell'ambiente dovute all'uomo.	Osservazione diretta. Conversazioni guidate. Didattica esperienziale. Cooperative learning.	Verifica: Descrizioni orali. Disegni. Attività di classificazione. Valutazione: Capacità descrittiva. Comprensione delle funzioni degli spazi.	
4. Relazioni e dinamiche	Sviluppare il senso del luogo riconoscendo gli ambienti come spazi di vita personale e collettiva. Comprendere semplici	Sviluppare il senso del luogo attraverso gli ambienti vissuti. Osservare le relazioni tra persone e spazi. Riconoscere le diverse funzioni degli spazi.	Osservare ambienti vissuti individuando la presenza di persone, attività e funzioni. Riconoscere semplici relazioni tra	Concetto di luogo come spazio vissuto. Elementi di comunità (persone, ruoli, attività). Funzioni degli spazi (abitare,	Giochi di orientamento. Percorsi guidati (in aula e all'aperto). Apprendimento attivo. Problem solving semplice.	Verifica: Esecuzione di percorsi. Descrizione orale. Attività pratiche. Valutazione: Capacità di seguire indicazioni.	

	relazioni tra comunità umana e ambiente. Riconoscere il ruolo degli spazi nella vita sociale e adottare comportamenti adeguati nei contesti condivisi.	Comprendere e rispettare le regole negli spazi comuni. Esprimere il proprio vissuto legato ai luoghi.	uso degli spazi e bisogni delle persone. Descrivere esperienze personali legate ai luoghi (scuola, casa, quartiere). Individuare e rispettare regole di comportamento negli spazi comuni.	giocare, apprendere...). Regole di convivenza negli ambienti scolastici e quotidiani.		Uso corretto dei riferimenti spaziali.	
5. Organizzazione territoriale	Comprendere che gli spazi sono organizzati in base a funzioni e bisogni. Orientarsi negli ambienti noti utilizzando punti di riferimento e indicatori spaziali. Rappresentare e descrivere in modo semplice l'organizzazione	Riconoscere e descrivere ambienti noti. Individuare la funzione degli spazi. Comprendere che gli spazi sono organizzati per bisogni. Muoversi usando semplici indicatori spaziali. Seguire e rappresentare semplici percorsi.	Riconoscere la funzione dei diversi ambienti (aula, cortile, casa...). Utilizzare indicatori spaziali (sopra/sotto, vicino/lontano, dentro/fuori). Seguire e descrivere semplici percorsi. Rappresentare graficamente spazi noti (pianta	Concetti topologici di base. Spazi vissuti e loro funzione. Semplici percorsi quotidiani. Prime forme di rappresentazione dello spazio (disegni, mappe intuitive). Punti di riferimento nello spazio	Osservazione diretta dell'ambiente. Uscite didattiche. Uso di immagini e video. Didattica per scoperta.	Verifica: Classificazione immagini. Disegni. Conversazioni. Valutazione: Capacità di distinzione. Osservazione e descrizione.	

	e degli spazi vissuti.		dell'aula, percorso casa-scuola). Individuare punti di riferimento per orientarsi.				
--	------------------------	--	--	--	--	--	--

INGLESE

SCUOLA PRIMARIA CLASSE PRIMA

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

L'insegnamento della lingua inglese nella classe prima della scuola primaria **mira a sviluppare negli alunni una prima competenza comunicativa orale**, attraverso un approccio naturale, graduale e motivante alla lingua straniera. In coerenza con le Nuove Indicazioni Nazionali 2025, l'apprendimento della lingua inglese valorizza sia la dimensione comunicativa sia quella culturale, promuovendo l'ascolto, la comprensione, la riproduzione di parole ed espressioni d'uso quotidiano e la progressiva familiarizzazione con semplici strutture linguistiche.

In particolare, la disciplina concorre a:

- sviluppare curiosità e atteggiamenti positivi verso una lingua diversa dalla propria;
- favorire la comprensione di semplici messaggi orali legati alla vita scolastica e quotidiana;
- promuovere l'uso di parole ed espressioni memorizzate in contesti significativi, ludici e relazionali;
- avviare l'alunno alla scoperta dei suoni, del ritmo e dell'intonazione tipici della lingua inglese;
- potenziare l'apertura interculturale e la capacità di comunicare in contesti sempre più ampi e globali;
- sostenere forme iniziali di autonomia comunicativa, attraverso routine, giochi, canti, filastrocche, drammatizzazioni e attività laboratoriali.

Principi inclusivi trasversali (Indicazioni Nazionali 2025)

L'azione didattica è orientata a garantire il successo formativo di tutti gli alunni, nel rispetto delle diversità individuali, dei ritmi di apprendimento e degli stili cognitivi, secondo una prospettiva inclusiva e partecipativa.

In particolare si promuovono:

- Centralità dell'alunno e dei suoi bisogni
- Didattica **multisensoriale**
- Uso di **mediatori didattici** (immagini, schemi, mappe)
- **Personalizzazione e individualizzazione**
- Clima di classe accogliente e cooperativo
- Valorizzazione della **dimensione interculturale**
- Utilizzo consapevole delle **tecnologie**

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	METODOLOGIE	VERIFICHE E VALUTAZIONE	COMPETENZE TRASVERSALI
Ascolto (listening)	L'alunno: ripete, riconosce e utilizza parole ed espressioni apprese in contesti noti; manifesta curiosità e disponibilità verso lingue e culture diverse.	Comprendere parole ed espressioni familiari; Comprendere semplici istruzioni e comandi; Cogliere il significato globale di filastrocche, canti e brevi storie accompagnate da supporti visivi, gestuali o mimici.	Riconoscere parole legate alla vita quotidiana e scolastica; Comprendere consegne semplici e routine di classe (stand up, sit down, listen, repeat, open/close your book); Riconoscere suoni, accenti, ritmo e intonazione della lingua inglese; Associare il messaggio orale	Repertorio lessicale di base relativo a parole ed espressioni d'uso quotidiano; Tratti fonologici e ritmici della lingua inglese; Istruzioni, consegne e routine della vita di classe; Messaggi orali fortemente contestualizzati e supportati da gesti, immagini, mimica e azione.	Giochi linguistici, role play e drammatizzazioni Canzoni, chants e filastrocche Storytelling e ascolto di brevi storie illustrate Attività mimiche, motorie e multisensoriali	Valutazione formativa e descrittiva tenendo conto dei criteri di autonomia, situazione, risorse e continuità Osservazione sistematica durante le attività	Internazionalizzazione e competenza interculturale Sviluppo di atteggiamenti di apertura, rispetto e curiosità verso altre lingue e culture. Riconoscimento della lingua inglese come strumento di comunicazione e. Competenze STEM Utilizzo della lingua per

			ad azioni, immagini e contesti, anche attraverso attività di TPR.				denominare numeri, quantità, colori, oggetti e relazioni semplici; Sviluppo di osservazione, classificazione e associazione in attività guidate.
Parlato (speaking)	Riconosce suoni, ritmo e intonazione della lingua inglese e ne riproduce alcuni elementi essenziali;	Ripetere parole, brevi espressioni e semplici frasi memorizzate; Partecipare a brevi scambi comunicativi guidati; Rispondere oralmente a semplici domande su sé stesso e sul contesto vicino.	Pronunciare parole e semplici frasi in modo comprensibile Utilizzare formule di saluto, presentazione e cortesia Rispondere con parole singole o brevi espressioni a domande note Usare il lessico appreso durante giochi, routine e attività di classe.	Frase e routine memorizzate per salutare, presentarsi, ringraziare e rispondere; Linguaggio della classe e del gioco; Semplici domande e risposte ricorrenti; Modelli comunicativi orali proposti dall'insegnante attraverso ascolto, ripetizione e interazione.	Uso di supporti digitali e audiovisivi;	Giochi linguistici e prove pratiche/orali Ripetizione, riconoscimento e uso del lessico appreso	

Lessico di base e strutture comunicative	Comprende parole e semplici espressioni di uso quotidiano, riferite alla vita scolastica e personale;	Acquisire vocaboli ed espressioni legati alla realtà quotidiana e scolastica; Familiarizzare con semplici strutture comunicative ricorrenti.	Nominare persone, oggetti, colori, numeri e parti del corpo; Riconoscere parole apprese in contesti diversi; Riutilizzare lessico e formule in attività guidate.	Saluti e presentazioni; Numeri e quantità (entro 10, con eventuale estensione entro 20 in base alla risposta della classe); Colori principali; Oggetti scolastici e classroom language; Animali, parti del corpo, famiglia, cibi semplici, emozioni di base;	Total Physical Response (TPR);	Partecipazione alle routine e alle attività di classe;	

				Lessico relativo a festività e stagioni, in forma introduttiva			
Interazione comunicativa	Interagisce con l'insegnante e con i compagni attraverso semplici formule comunicative, soprattutto in situazioni guidate, ludiche e routinarie;	Partecipare a giochi linguistici e a semplici dialoghi guidati; Interagire in modo elementare con insegnante e compagni in situazioni note.	Rispondere con parole o brevi espressioni; Utilizzare formule di cortesia e saluti; Prendere parte a routine comunicative di classe.	Interazione sociale di base; Uso del linguaggio in classe e nel gioco; Vocabolario utile per agire, chiedere, rispondere e interagire.	Interdisciplinarietà e collegamenti con esperienze concrete della vita di classe;	Documentazione dei progressi attraverso elaborati, schede, mini-book e compiti autentici	
Lettura (reading)	Legge e comprende parole frequenti e semplici messaggi accompagnati da immagini o	Riconoscere parole familiari e semplici espressioni già apprese oralmente;	Leggere parole frequenti e ricorrenti; Individuare informazioni	Parole ad alta frequenza relative ai campi lessicali affrontati;	Cooperative learning in forma guidata e adatta all'età.	Semplici esercizi di abbinamento, lettura e copia;	

	fortemente contestualizzati	Associare parole scritte a immagini, oggetti e situazioni note; Comprendere il significato globale di brevi messaggi scritti molto semplici e contestualizzati.	note in cartelloni, flashcard, etichette e brevi consegne; Associare parole scritte al corrispondente referente visivo o concreto.	Semplici etichette, didascalie, consegne e classroom language; Supporti iconici e contestuali per la comprensione del testo scritto.			
Scrittura (writing)	Scrivo copiando parole, etichette ed espressioni note, completando semplici consegne con il supporto dell'insegnante; Copiare parole ed espressioni note;	Copiare parole ed espressioni note; Completare parole o semplici frasi con il supporto di immagini, modelli o tracce; Scrivere etichette, parole	Riprodurre graficamente parole note; Completare lettere mancanti o parole guidate; Scrivere, copiare e organizzare semplici parole	Forme scritte di parole ed espressioni già note oralmente; Semplici strutture scritte ad alta frequenza; Modelli grafici e supporti visivi per la copia e il completamento.	Didattica laboratoriale		

	Completare parole o semplici frasi con il supporto di immagini, modelli o tracce; Scrivere etichette, parole frequenti e semplici messaggi guidati.	frequenti e semplici messaggi guidati.	in contesti significativi (cartelloni, mini-book, lapbook, didascalie).				
--	--	--	---	--	--	--	--

MATEMATICA
SCUOLA PRIMARIA CLASSE PRIMA

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

In classe prima la matematica si fonda su esperienze concrete, manipolative e linguistiche che permettono al bambino di costruire i primi significati numerici, spaziali e logici. Le Indicazioni 2025 sottolineano l'importanza di **osservare, descrivere, rappresentare**, sviluppando curiosità, capacità di esplorazione e prime forme di argomentazione. L'apprendimento nasce dal fare, dal confronto e dall'uso di materiali strutturati e non strutturati.

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	METODOLOGIE	VERIFICHE E VALUTAZIONE	COMPETENZE TRASVERSALI
NUMERI	Utilizza il conteggio per determinare la quantità di un insieme di oggetti entro il 20. Conta in avanti e all'indietro entro il 20, anche partendo da numeri diversi. Riconosce e rappresenta quantità entro il 20 con materiali concreti, immagini e simboli. Legge, scrive e confronta numeri entro il 20 utilizzando correttamente maggiore/minore/uguale.	Saper contare oggetti in collezioni fino a 20, anche non strutturate. Contare in avanti e all'indietro partendo da numeri diversi (non solo da 1). Stabilire la cardinalità di un insieme attraverso il conteggio. Confrontare quantità utilizzando i concetti di maggiore, minore, uguale. Rappresentare quantità con materiali concreti, immagini, simboli e linea dei numeri.	Contare oggetti in collezioni fino a 20, anche se disposti in modo irregolare. Contare in avanti e all'indietro entro il 20 partendo da numeri diversi. Associare correttamente quantità → cifra e cifra → quantità. Utilizzare strategie di conteggio (uno a uno, raggruppamenti, conteggio progressivo). Rappresentare quantità con	Il concetto di numero come rappresentazione e di una quantità. La sequenza numerica entro il 20. La corrispondenza uno a uno tra oggetti e numeri. Il significato di cardinalità (quanti sono). Il significato di ordinalità (primo, secondo, terzo...). I simboli numerici da 0 a	Didattica laboratoriale Attività pratiche con materiali strutturati e non strutturati (regoli, tappi, bottoni, cannuce, blocchi base 10). Manipolazione e esplorazione attiva Costruzione di collezioni, raggruppamenti, confronti, giochi di conteggio. Routine di conteggio quotidiane Conteggio delle presenze, dei passi, degli oggetti in aula,	Osservazioni sistematiche durante attività di conteggio, giochi, routine quotidiane. Schede operative con esercizi di conteggio, confronto, ordinamento. Prove pratiche con materiali concreti (contare oggetti, raggruppare, confrontare quantità). Compiti autentici (es.	Competenze trasversali Pensiero logico e problem solving Cosa sa fare l'alunno Osserva, descrive e interpreta semplici situazioni quotidiane. Individua relazioni, regolarità e differenze. Sceglie strategie intuitive per risolvere piccoli problemi. Verbalizza il procedimento con parole proprie.

Ordina numeri entro il 20 in ordine crescente e decrescente. Utilizza la linea dei numeri per orientarsi, confrontare e rappresentare semplici trasformazioni. □ Compone e scompone numeri entro il 20 in modi diversi, mostrando flessibilità nel ragionamento. □ Risolve semplici problemi di vita quotidiana utilizzando il conteggio come strategia. □ Spiega verbalmente, con parole proprie, il procedimento seguito nel conteggio o nella risoluzione di un compito.	Leggere e scrivere numeri entro il 20 in cifre e in parole. □ Ordinare numeri entro il 20 in ordine crescente e decrescente. □ Comporre e scomporre numeri entro il 20 in modi diversi (es. $14 = 10+4, 7+7, 8+6...$). □ Intuire il significato di addizione e sottrazione come aumento/diminuzione e di una quantità. □ Utilizzare il conteggio per risolvere semplici problemi in contesti reali.	materiali concreti, immagini, dita, simboli. Usare la linea dei numeri per contare, confrontare e orientarsi. Confrontare quantità utilizzando maggiore/minore/uguale. Ordinare numeri entro il 20 in ordine crescente e decrescente. Comporre e scomporre numeri entro il 20 in modi diversi. Rappresentare semplici addizioni e sottrazioni come aumenti o diminuzioni di quantità. Spiegare verbalmente il procedimento utilizzato nel conteggio.	20 e la loro scrittura. La linea dei numeri come strumento di rappresentazione e orientamento. I concetti di maggiore, minore, uguale. Le prime idee di composizione e scomposizione dei numeri entro il 20. Le rappresentazioni di quantità tramite: - oggetti concreti - immagini - dita - regoli - abaco Il significato intuitivo di aggiungere e togliere come	del calendario, dei giorni di scuola. Uso della linea dei numeri Linee dei numeri a pavimento, verticali, orizzontali, da completare, da percorrere fisicamente. Giochi matematici Tombola dei numeri, memory quantità-numero, caccia al numero, salti numerici. Conversazioni matematiche guidate Condivisione di strategie, verbalizzazione dei procedimenti, confronto tra soluzioni. Apprendimento o cooperativo Attività a coppie o piccoli gruppi per contare, ordinare,	contare materiali scolastici, oggetti in aula, elementi di una collezione). Linee dei numeri da completare o da percorrere fisicamente. Attività orali: l'alunno conta, spiega, descrive il procedimento. Mini-problemi che richiedono conteggio, aggiunta o sottrazione intuitiva. Giochi strutturati (tombola, memory quantità-numero, caccia al numero). Accuratezza del conteggio	STEM: sviluppo del pensiero computazionale unplugged (sequenze, classificazioni, algoritmi semplici). Educazione civica: rispetta regole condivise nei giochi logici e nelle attività di gruppo.
--	--	--	--	---	--	--

				trasformazioni di quantità. Le rappresentazioni grafiche delle operazioni (disegni, frecce, salti sulla linea dei numeri).	classificare, rappresentare. Uso di immagini e rappresentazioni multiple Disegni, schemi, tabelle, simboli, rappresentazioni iconiche e astratte. Problem solving semplice Piccoli problemi di vita quotidiana che richiedono conteggio, confronto, aggiunta o sottrazione intuitiva. Attività motorie integrate Percorsi numerici, salti avanti/indietro, giochi di movimento con numeri.	(correttezza, stabilità della sequenza numerica). Capacità di contare in avanti e indietro entro il 20, anche da numeri diversi. Correttezza nella rappresentazione delle quantità con materiali, immagini o simboli. Capacità di confrontare quantità usando maggiore/minore/uguale. Uso adeguato della linea dei numeri per orientarsi e rappresentare trasformazioni. Utilizzare i simboli > < =.	
--	--	--	--	--	---	---	--

RELAZIONI E FUNZIONI							
RELAZIONI E FUNZIONI	Riconoscere e descrivere relazioni tra oggetti (uguale/diverso, più grande/più piccolo, più lungo/più corto). Classificare oggetti e immagini secondo criteri dati o scelti (forma, colore, grandezza). Ordinare elementi in sequenze logiche (prima/dopo, crescente/decrecente). Riconoscere e completare pattern e regolarità (ritmi, alternanze). Seguire e rappresentare semplici algoritmi (sequenze di azioni). Utilizzare un linguaggio adeguato per descrivere relazioni,	Riconoscere relazioni tra oggetti in base a uno o più criteri (forma, colore, grandezza, posizione). Classificare oggetti e immagini secondo criteri dati o scelti. Ordinare elementi in sequenze logiche (prima/dopo, crescente/decrecente). Riconoscere, continuare e completare pattern e regolarità (ritmi, alternanze). Confrontare oggetti utilizzando semplici relazioni (uguale/diverso, più grande/più piccolo). Seguire e rappresentare semplici sequenze di azioni (algoritmi intuitivi). Utilizzare un linguaggio adeguato per descrivere relazioni, confronti e trasformazioni.	Confrontare oggetti in base a uno o più attributi (forma, colore, grandezza). Classificare elementi secondo un criterio dato o scelto. Ordinare oggetti o immagini in sequenze logiche. Riconoscere, continuare e completare pattern e regolarità. Seguire semplici sequenze di azioni (algoritmi intuitivi). Descrivere relazioni e confronti con un linguaggio adeguato. Rappresentare graficamente semplici relazioni o sequenze	Attributi degli oggetti: forma, colore, grandezza, posizione. Criteri di classificazione semplici. Relazioni di confronto: uguale/diverso, maggiore/minore, più lungo/più corto. Sequenze logiche: prima/dopo, ordinamenti crescenti e decrescenti. Pattern e regolarità (ritmi, alternanze). Sequenze di azioni (algoritmi intuitivi).	Didattica laboratoriale con materiali da classificare, ordinare, confrontare. Apprendimento per scoperta attraverso giochi di pattern, sequenze e regolarità. Manipolazione attiva di oggetti per individuare criteri e relazioni. Cooperative learning in piccoli gruppi per classificazioni e sequenze condivise. Approccio multisensoriale (vista, tatto, movimento) per riconoscere attributi e relazioni. Problem solving intuitivo su ritmi, percorsi e	Verifiche Osservazioni durante attività di classificazione, confronto e ordinamento. Schede semplici su pattern, sequenze e criteri di raggruppamento. Compiti pratici con materiali (oggetti da classificare, sequenze da completare). Riproduzione e completamento di ritmi e regolarità. Verifiche orali su descrizione di relazioni e confronti. Valutazione Capacità di individuare e applicare	Competenze trasversali - Sviluppare capacità di osservazione, confronto e classificazione. - Riconoscere relazioni e regolarità in contesti diversi. - Comunicare in modo chiaro criteri, sequenze e relazioni. - Collaborare in attività di gruppo rispettando ruoli e materiali. Competenze STEM Esplorare attributi e relazioni attraverso attività manipolative e di scoperta. Individuare pattern, sequenze e semplici algoritmi.

	confronti e trasformazioni.				algoritmi semplici. Uso guidato di tecnologie educative	criteri di classificazione. Accuratezza nel confronto e nell'ordinamento di oggetti o immagini. Riconoscimento e completamento corretto di pattern e sequenze. Autonomia nel seguire semplici algoritmi o sequenze di azioni. Chiarezza nell'uso del linguaggio per descrivere relazioni e trasformazioni.	Utilizzare strategie intuitive di problem solving. • Applicare il pensiero computazionale unplugged (sequenze, ritmi, classificazioni). Educazione civica Rispettare regole, materiali e spazi durante attività di classificazione e sequenza. Collaborare in modo costruttivo, accettando criteri condivisi. Comprendere che relazioni e regolarità aiutano a organizzare la vita quotidiana. Avviare comportamenti di cittadinanza digitale consapevole.
--	-----------------------------	--	--	--	--	---	---

SPAZIO E FIGURE	Riconosce e nomina le forme geometriche di base. Descrive posizioni e relazioni nello spazio (sopra, sotto, vicino...). Rappresenta semplici percorsi e figure attraverso disegno e manipolazione.	Riconoscere e nominare le forme geometriche di base. Descrivere posizioni e spostamenti usando il linguaggio dello spazio. Riprodurre e rappresentare semplici figure e percorsi.	Riconoscere e distinguere forme geometriche semplici. Usare correttamente parole dello spazio per descrivere posizioni e percorsi Riprodurre comporre figure e semplici	Forme geometriche di base: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo. Parole dello spazio: sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano. Semplici rappresentazioni	Apprendimento attivo: manipolazione di oggetti, costruzioni, giochi geometrici. Esperienze nello spazio: percorsi, movimento, esplorazioni dell'aula e dell'ambiente. Rappresentazioni: disegno, schemi, mappe semplici, uso di materiali strutturati e non.	Osservazione operativa: riconoscimento e classificazione di forme con materiali concreti. Schede semplici: individuazione di forme, posizioni, percorsi. Compiti pratici: riprodurre figure, seguire o rappresentare un percorso.	Competenze Trasversali Collaborare in piccoli gruppi per attività spaziali e geometriche. Comunicare usando linguaggio chiaro (verbale, grafico, gestuale). Risolvere problemi semplici attraverso esplorazione e tentativi.
------------------------	--	---	--	--	--	---	--

DATI E PREVISIONI	Raccogliere semplici dati da esperienze quotidiane (conteggi, preferenze, presenze).	Raccogliere semplici dati da esperienze quotidiane (conteggi, preferenze, presenze).	Raccogliere semplici dati da esperienze quotidiane.	Raccolta di dati semplici da esperienze quotidiane.	Raccolta dati attraverso esperienze reali (presenze, preferenze, conteggi).	Verifiche Osservazioni durante raccolta e organizzazione di dati.	Competenze trasversali Osservare, raccogliere e confrontare informazioni in modo ordinato.
	Organizzare dati in rappresentazioni elementari (tabelle, pittogrammi).	Registrare dati in forme elementari (tabelle, liste, pittogrammi).	Registrare dati in tabelle, liste o pittogrammi elementari.	Rappresentazioni elementari: tabelle, liste, pittogrammi.	Didattica laboratoriale con materiali concreti e situazioni autentiche.	Schede semplici con tabelle, liste e pittogrammi da leggere o completare.	Comunicare dati e semplici conclusioni con chiarezza.
	Leggere e interpretare informazioni da rappresentazioni semplici.	Leggere e interpretare rappresentazioni semplici di dati.	Leggere e interpretare rappresentazioni semplici di dati.	Confronto di quantità (più/meno, maggiore/minore).	Lettura e interpretazione di dati in forme grafiche semplici.	Compiti pratici di conteggio, confronto e rappresentazione di dati.	Collaborare nella raccolta e organizzazione dei dati.
	Confrontare quantità e formulare piccole conclusioni.	Confrontare quantità e formulare piccole conclusioni.	Confrontare quantità e trarre piccole conclusioni.	Situazioni di incertezza e previsioni intuitive.	Giochi di classificazione e confronto per organizzare informazioni.	Attività orali di interpretazione e formulazione di piccole conclusioni.	Sviluppare atteggiamenti di curiosità e indagine.
	Riconoscere situazioni di incertezza e fare previsioni intuitive.	Riconoscere situazioni di incertezza e fare previsioni intuitive.	Formulare previsioni intuitive in situazioni di incertezza.	Lessico essenziale: dati, quantità, confronto, previsione.	Uso di tabelle e pittogrammi costruiti insieme alla classe.	Valutazione Capacità di raccogliere e registrare dati in forme elementari.	Competenze STEM Raccogliere dati da esperienze reali e organizzarli in rappresentazioni semplici.
	Utilizzare un linguaggio adeguato per descrivere dati e confronti.	Utilizzare un lessico adeguato per descrivere dati, confronti e semplici previsioni.	Usare un lessico adeguato per descrivere dati e confronti.		Problem solving intuitivo su situazioni di incertezza e previsioni.		Interpretare tabelle e pittogrammi elementari.

SCIENZE E TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA CLASSE PRIMA

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

Nelle Indicazioni 2025, l'area **Scienze e Tecnologia** assume un ruolo centrale nella formazione dello studente, ponendo le basi per una **alfabetizzazione scientifica e digitale precoce**, indispensabile per comprendere il mondo naturale e quello costruito dall'uomo. La disciplina contribuisce allo sviluppo di una **mentalità investigativa**, fondata sull'osservazione, sulla formulazione di domande, sulla sperimentazione e sulla capacità di interpretare fenomeni semplici.

Fin dalla classe prima, il bambino è guidato a **esplorare la realtà con curiosità**, utilizzando i sensi, il corpo, gli oggetti e semplici strumenti, sia analogici sia digitali. L'approccio è **esperienziale**, laboratoriale e orientato alla scoperta, in continuità con la prospettiva STEM introdotta dalle Indicazioni 2025.

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	METODOLOGIE	VERIFICHE E VALUTAZIONE	COMPETENZE TRASVERSALI
Esplorazione sensoriale	Usa i cinque sensi per osservare oggetti, materiali, viventi e fenomeni. Raccoglie semplici dati sensoriali (colori, forme, odori, suoni, consistenze). Descrive ciò che percepisce con parole proprie, immagini o gesti. Confronta oggetti e materiali in base alle percezioni (morbido/duro,	Riconoscere e usare i cinque sensi nelle attività di osservazione. Osservare oggetti, materiali e viventi descrivendone qualità percepibili. Distinguere semplici caratteristiche sensoriali (colore, forma, temperatura, consistenza, odore, suono). Confrontare elementi in base alle percezioni (ruvido/liscio,	Utilizzare i cinque sensi per osservare oggetti, materiali, viventi e fenomeni. Rilevare e distinguere qualità sensoriali (colore, forma, temperatura, consistenza, odore, suono). Descrivere verbalmente o graficamente ciò che si percepisce. Confrontare elementi in base alle percezioni (caldo/freddo,	Scienze I cinque sensi e le loro funzioni. Qualità percepibili di oggetti e materiali (colore, forma, consistenza, temperatura, odore, suono). Semplici fenomeni percepibili (luce/ombra, caldo/freddo, bagnato/asciutto).	Esplorazione attiva con i cinque sensi. Osservazione guidata di oggetti, materiali, viventi e fenomeni. Conversazioni scientifiche brevi e strutturate. Manipolazione di materiali e oggetti. Esperienze pratiche semplici e sicure. Raccolta di dati sensoriali	Verifiche Osservazioni sistematiche durante attività sensoriali. Compiti pratici: esplorare, descrivere, confrontare oggetti/materiali. Schede semplici di riconoscimento e classificazione. Documentazione e grafica (disegni, tabelle intuitive).	STEM Osservare, descrivere e confrontare fenomeni e materiali. Usare semplici procedure (esplora–descrivi–confronta). Formulare piccole domande e ipotesi. Collaborare in attività pratiche e sperimentali.

	caldo/freddo, ruvido/liscio). Formula piccole domande su ciò che osserva e partecipa a semplici esperienze guidate. Riconosce cambiamenti percepibili (luce/ombra, asciutto/bagnato, caldo/freddo). Mostra atteggiamenti di cura verso ambiente e materiali durante l'esplorazione.	caldo/freddo, leggero/pesante). Raccogliere semplici dati sensoriali e comunicarli con parole, disegni o schemi. Riconoscere cambiamenti percepibili in fenomeni quotidiani (luce/ombra, bagnato/asciutto). Partecipare a semplici esperienze guidate formulando domande spontanee. Tecnologia Esplorare oggetti d'uso quotidiano attraverso i sensi per identificarne materiali e funzioni. Distinguere materiali diversi tramite percezioni sensoriali (morbido/duro,	ruvido/liscio, leggero/pesante). Raccogliere semplici informazioni sensoriali e organizzarle in modo elementare (disegni, tabelle intuitive). Riconoscere cambiamenti percepibili in fenomeni quotidiani. Partecipare a semplici esperienze guidate seguendo indicazioni dell'insegnante. Tecnologia Esplorare oggetti d'uso quotidiano attraverso i sensi per identificarne materiali e caratteristiche. Distinguere materiali diversi tramite percezioni sensoriali (morbido/duro,	Prime parole del linguaggio scientifico. Tecnologia Oggetti d'uso quotidiano e materiali comuni. Proprietà percepibili dei materiali (morbido/duro, trasparente/opa co). Relazione forma–materiale–funzione. Strumenti scolastici di base e uso corretto.	tramite disegni, tabelle intuitive, foto. Confronto e classificazione di ciò che si osserva. Apprendimento cooperativo in piccoli gruppi. Uso di routine (osserva–descrivi–confronta). Tecnologia di base per documentare (foto, registrazioni, app semplici).	Conversazioni guidate per verificare linguaggio e comprensione. Valutazione Coerenza tra osservazione e descrizione. Capacità di distinguere qualità sensoriali. Partecipazione attiva e uso corretto degli strumenti. Progressi nell'esprimere percezioni e confronti. Rispetto delle regole di sicurezza e cura dell'ambiente.	Educazione civica Rispettare regole, materiali, ambienti e viventi. Collaborare con i compagni in modo costruttivo. Prendersi cura degli strumenti e dello spazio comune. Agire in sicurezza durante esperienze e manipolazioni.
--	--	---	--	--	---	--	--

		trasparente/opaco) . Riconoscere relazioni tra forma, materiale e uso di un oggetto. Utilizzare strumenti scolastici di base in modo corretto e sicuro. Seguire semplici procedure esplorative guidate (osserva–descrivi–confronta). Avviare la consapevolezza che gli oggetti tecnologici funzionano secondo regole e scopi.	trasparente/opaco) . Descrivere la funzione di un oggetto a partire dalle sue caratteristiche percepite. Utilizzare strumenti scolastici di base in modo corretto e sicuro. Seguire semplici sequenze operative (osserva–descrivi–confronta). Riconoscere che gli oggetti tecnologici hanno uno scopo e funzionano secondo regole.				
Viventi e ambiente	Riconoscere viventi e non viventi attraverso osservazioni semplici. Osservare e descrivere parti, bisogni e comportamenti	Osservare viventi e non viventi attraverso i sensi. Riconoscere parti essenziali di piante e animali. Individuare bisogni fondamentali dei	Osservare viventi e non viventi usando i sensi. Riconoscere parti essenziali di piante e animali. Descrivere bisogni fondamentali dei viventi.	Caratteristiche dei viventi: cosa significa essere vivente (crescere, nutrirsi, respirare, muoversi, riprodursi). Bisogni fondamentali degli esseri	Osservazione diretta Guardare, toccare, descrivere oggetti, materiali, piante, animali.	Verifiche Osservazioni pratiche: riconoscere viventi/non viventi, materiali, oggetti. Compiti semplici:	Competenze digitali (trasversali) Uso consapevole e sicuro di strumenti digitali semplici (tablet, foto, registrazioni).

	essenziali degli esseri viventi. Cogliere relazioni tra viventi e ambiente (luce, acqua, aria, calore). Mostrare cura e rispetto per animali, piante e spazi naturali. Comprendere che l'ambiente cambia e che le proprie azioni possono influire.	viventi (aria, acqua, luce, cibo). Descrivere semplici comportamenti degli animali e cambiamenti nelle piante. Confrontare viventi diversi per caratteristiche percepibili. Riconoscere relazioni tra viventi e ambiente. Adottare comportamenti di cura e rispetto verso piante, animali e spazi naturali.	Confrontare viventi diversi per caratteristiche percepibili. Rilevare semplici cambiamenti nei viventi (crescita, movimento, trasformazioni). Collegare viventi e ambiente in modo intuitivo. Mettere in atto comportamenti di cura verso piante, animali e spazi naturali.	viventi: aria, acqua, luce, cibo, riparo. Distinzione vivente/non vivente attraverso osservazioni concrete. Parti principali di piante e animali (radici, fusto, foglie; testa, tronco, arti). Ciclo vitale semplice di una pianta o di un animale (es. seme → piantina). Ambienti vicini: casa, scuola, giardino, parco; elementi naturali e artificiali. Relazioni tra viventi e ambiente: cosa serve per vivere, come l'ambiente cambia.	Uso dei sensi e del linguaggio descrittivo. Sperimentazione e semplice Piccoli esperimenti guidati (germinazione, galleggia/affonda, materiali che si trasformano). Manipolazione e confronto. Approccio laboratoriale Tavoli di lavoro con materiali naturali e tecnologici. Costruzioni, smontaggi, esplorazioni. Cooperative learning Attività a coppie o piccoli gruppi con ruoli semplici.	classificazioni, sequenze (es. ciclo vitale), confronti. Schede operative: completamenti, abbinamenti, scelta multipla molto guidata. Verifiche orali: descrivere ciò che si è osservato o sperimentato. Prodotti: disegni scientifici, modelli, piccoli elaborati. Valutazione – Indicatori chiave: osserva e descrive fenomeni; classifica secondo criteri dati; usa correttamente	Raccolta e documentazione di osservazioni tramite immagini o brevi audio. Primi passi nel pensiero computazionale: sequenze, ordine, causa–effetto. Collaborazione digitale: condividere materiali con la classe in modo guidato. Competenze STEM Osservare, descrivere, classificare fenomeni naturali e oggetti tecnologici. Sperimentare: porre domande, fare ipotesi, verificare con attività pratiche.
--	---	--	---	---	---	--	---

				Prime regole di cura e rispetto dell’ambiente (acqua, rifiuti, piante, animali).	Condivisione di osservazioni e soluzioni. Modellizzazione Disegni, schemi, modelli fisici per rappresentare fenomeni e oggetti. Prime classificazioni. Storytelling scientifico Racconti, albi illustrati, personaggi guida per introdurre concetti. Narrazioni di esperienze ed esperimenti. Tecnologie semplici Uso di strumenti quotidiani (lente, torcia, tablet per foto). Osservazione di video brevi e pertinenti.	strumenti semplici; segue procedure; comunica ciò che ha scoperto	Riconoscere problemi semplici e cercare soluzioni (problem solving). Costruire e modellizzare: usare materiali per rappresentare idee e processi. Comprendere funzioni e usi di oggetti e strumenti tecnologici quotidiani Educazione Civica (trasversale a Scienze e Tecnologia) Cura dell’ambiente: rispetto di piante, animali, spazi comuni. Comportamenti responsabili: non sprecare acqua,
--	--	--	--	--	---	---	---

					8. Routine di pensiero “Vedo – Penso – Mi chiedo” Confronto tra ipotesi e risultati.		energia, materiali. Regole di convivenza nei laboratori e negli spazi naturali.
Oggetti e materiali	Osservare e descrivere oggetti e materiali usando i sensi e parole semplici. Riconoscere e classificare materiali (legno, plastica, metallo, stoffa, vetro) secondo criteri dati. Confrontare oggetti per forma, uso, materiale, grandezza. Manipolare e sperimentare materiali per scoprirne proprietà (duro/morbido, leggero/pesante, liscio/ruvido).	Osservare e descrivere oggetti e materiali usando i sensi. Classificare materiali secondo criteri dati (forma, uso, proprietà). Sperimentare proprietà semplici (duro/morbido, leggero/pesante). Riconoscere funzioni e usi degli oggetti nella vita quotidiana. Seguire semplici procedure per costruire o smontare oggetti.	Osservare oggetti e materiali usando i sensi. Descrivere caratteristiche semplici (forma, colore, dimensione, materiale). Classificare oggetti e materiali secondo criteri dati. Confrontare proprietà (duro/morbido, leggero/pesante, liscio/ruvido). Manipolare e sperimentare materiali per scoprirne	Caratteristiche degli oggetti: forma, dimensione, colore, uso. Materiali comuni: legno, plastica, metallo, vetro, stoffa, carta. Proprietà semplici dei materiali: duro/morbido, leggero/pesante, liscio/ruvido, trasparente/opa co. Funzione degli oggetti nella vita quotidiana. Relazione oggetto–	Osservazione diretta Esplorazione di oggetti e materiali reali. Uso dei sensi per descrivere caratteristiche e proprietà. Manipolazione e laboratorio Toccare, piegare, tagliare, confrontare materiali. Piccole attività di costruzione e smontaggio. Sperimentazione e guidata	Verifiche – Oggetti e materiali (brevissimo) Osservazioni pratiche: riconoscere materiali e oggetti reali. Classificazioni guidate: raggruppare oggetti per materiale, forma, uso. Prove di manipolazione: descrivere proprietà (duro/morbido, liscio/ruvido). Schede operative:	Pensiero logico e computazionale Seguire e creare sequenze semplici . Riconoscere relazioni causa–effetto . Risolvere piccoli problemi con strategie intuitive. Osservazione e indagine scientifica Osservare oggetti, materiali e

Usare strumenti semplici (lente, contenitori, acqua) per esplorare caratteristiche e trasformazioni.

comportamenti e trasformazioni.

Riconoscere la funzione degli oggetti nella vita quotidiana.

Seguire semplici procedure per costruire, assemblare o smontare oggetti.

Rappresentare osservazioni con disegni, parole o schemi molto semplici.

materiale: da cosa è fatto e perché.

Semplici trasformazioni dei materiali (piegare, tagliare, bagnare, modellare).

Strumenti di uso comune per osservare e manipolare (lente, contenitori, forbici).

Regole di sicurezza nell'uso di materiali e strumenti.

:
-

Prove semplici: galleggia/affonda, duro/morbido, trasparente/opaco.

Confronto tra ipotesi e risultati.

Cooperative learning

Attività a coppie o piccoli gruppi con ruoli chiari.

Condivisione di osservazioni e classificazioni.

Modellizzazione

Disegni, schemi, tabelle per rappresentare oggetti e proprietà.

Prime classificazioni visive.

Storytelling e contesti narrativi

Racconti che introducono oggetti e materiali

abbinamenti, completamenti, scelta multipla semplice.

Verifica orale: descrivere un oggetto e dire da cosa è fatto.

Prodotti: disegni scientifici, piccole costruzioni, tabelle compilate.

Valutazione

Riconosce e classifica materiali secondo criteri dati.

Confronta proprietà semplici.

Usa strumenti e materiali in modo corretto e sicuro.

Rappresenta osservazioni con parole,

fenomeni con attenzione.

Descrivere ciò che si vede usando parole adeguate.

Confrontare e classificare secondo criteri dati.

Sperimentazione

Formulare ipotesi molto semplici.

Verificare attraverso prove, manipolazioni, esperimenti guidati.

Raccogliere dati con disegni, foto o parole.

Collaborazione e comunicazione

Lavorare in coppia o in

					nella vita quotidiana. Situazioni-problema semplici da risolvere. Tecnologie semplici Uso di lente, torcia, tablet per foto e documentazione. Osservazione di brevi video dimostrativi. Routine di pensiero “Vedo – Penso – Mi chiedo” per guidare l’osservazione. Confronto tra materiali attraverso criteri dati.	disegni o schemi.	gruppo con ruoli chiari. Condividere idee, osservazioni e risultati. Comunicare ciò che si è scoperto con parole, immagini o modelli. Cittadinanza scientifica e digitale Agire in modo responsabile verso ambiente, materiali e strumenti. Rispettare regole nei laboratori e negli spazi digitali. Comprendere l’importanza di comportamenti sicuri online.
Fenomeni naturali	Osserva fenomeni naturali quotidiani (luce, ombra, pioggia, vento,	Osservare fenomeni naturali quotidiani (luce, ombra, pioggia,	Osservare fenomeni naturali vicini (pioggia, vento, sole,	Fenomeni atmosferici quotidiani: sole, pioggia,	Osservazione diretta del meteo e dell’ambiente.	Osservazioni pratiche di	Competenze trasversali STEM

caldo/freddo) in modo attento e guidato. Descrive con parole semplici ciò che vede e i cambiamenti che nota nell’ambiente. Riconosce differenze e opposizioni (chiaro/scuro, caldo/freddo, asciutto/bagnato). Individua effetti dei fenomeni sugli esseri viventi e sugli oggetti. Formula ipotesi molto semplici su ciò che potrebbe accadere. Sperimenta con attività guidate per comprendere relazioni causa–effetto. Rappresenta osservazioni con disegni, tabelle o sequenze. Adotta comportamenti responsabili in relazione ai	vento, caldo/freddo). Descrivere ciò che accade usando un linguaggio semplice e appropriato. Riconoscere cambiamenti nel tempo atmosferico e nelle stagioni. Confrontare situazioni diverse (chiaro/scuro, caldo/freddo, asciutto/bagnato). Individuare effetti dei fenomeni sull’ambiente e sui viventi. Formulare ipotesi molto semplici su ciò che potrebbe accadere. Sperimentare con attività guidate per comprendere relazioni causa–effetto. Rappresentare osservazioni con	nuvole, ombra, temperatura). Descrivere ciò che accade usando parole semplici e appropriate. Riconoscere cambiamenti nel tempo atmosferico e nelle stagioni. Confrontare fenomeni diversi (caldo/freddo, luce/buio, asciutto/bagnato). Rilevare effetti dei fenomeni sull’ambiente e sugli esseri viventi. Formulare ipotesi molto semplici (“Cosa succede se...?”). Sperimentare con attività guidate (ombra, evaporazione, vento artificiale). Rappresentare osservazioni con disegni, tabelle o sequenze.	vento, nuvole, neve, caldo/freddo. Luce e ombra: presenza/assenza di luce, forme semplici di ombra. Cambiamenti nel tempo: variazioni del meteo durante la giornata. Stagioni: caratteristiche essenziali e differenze percepibili. Stati dell’acqua osservabili: liquida, solida (ghiaccio), evaporazione semplice. Effetti dei fenomeni su ambiente, oggetti e viventi (bagnato/asciutto, caldo/freddo). Relazioni causa–effetto elementari (il	Esperimenti semplici (ombra, vento, ghiaccio). Manipolazione di acqua, luce, materiali naturali. Tabelle e disegni per rappresentare cambiamenti. Lavoro in piccoli gruppi per confrontare osservazioni. Uso di strumenti semplici (torcia, tablet per foto).	fenomeni (sole, ombra, vento). Schede rapide: abbinamenti, scelta, completamente. Esperimenti semplici con breve descrizione del risultato. Racconti/disegni di ciò che è stato osservato. Valutazione Riconosce fenomeni naturali. Descrive cambiamenti con parole semplici. Confronta situazioni (caldo/freddo, luce/buio). Partecipa a osservazioni ed esperimenti. Rappresenta ciò che ha visto	Osservare e descrivere fenomeni, oggetti e materiali. Classificare e confrontare secondo criteri semplici. Formulare ipotesi e verificarle con piccole esperienze. Rappresentare e dati con disegni, tabelle, sequenze. Seguire sequenze e istruzioni (pensiero computazionale e iniziale). Collaborare in coppia o in gruppo condividendo idee e risultati. Agire in modo responsabile con materiali, strumenti e
---	---	---	--	---	--	--

	fenomeni naturali (protezione dal sole, cura dell'ambiente).	disegni, tabelle o sequenze. Adottare comportamenti adeguati in relazione ai fenomeni (protezione dal sole, cura dell'ambiente)		vento muove, il sole scalda). Comportamenti adeguati legati ai fenomeni (protezione dal sole, riparo dalla pioggia).		in modo comprensibile.	dispositivi digitali.
Tecnologia e strumenti	Usa strumenti di base in modo corretto e sicuro. Osserva e descrive oggetti (parti, materiali, funzioni). Segue semplici sequenze per costruire o realizzare qualcosa. Riconosce parti di un dispositivo (schermo, tastiera, mouse). Rispetta le regole di sicurezza con strumenti e tecnologie.	Usare strumenti e materiali in modo corretto e sicuro. Osservare e descrivere oggetti (parti, materiali, funzioni). Seguire semplici sequenze operative per costruire. Riconoscere le parti principali di un dispositivo digitale. Adottare comportamenti responsabili con strumenti e tecnologie.	Usare strumenti e materiali in modo corretto e sicuro. Manipolare oggetti con precisione (tagliare, incollare, piegare). Osservare e descrivere oggetti per parti, materiali e funzioni. Seguire semplici sequenze operative per realizzare un compito. Riconoscere le parti principali di un dispositivo digitale.	Strumenti scolastici di base e loro uso (forbici, colla, righello, matite). Materiali comuni e loro semplici proprietà (carta, cartoncino, plastica, stoffa). Parti e funzioni degli oggetti quotidiani. Sequenze operative elementari (fasi di un lavoro). Parti principali di un dispositivo digitale (schermo,	Laboratorio pratico (manipolare, costruire). Osservazione guidata degli oggetti. Modeling dell'insegnante. Sequenze operative semplici. Piccoli gruppi per attività pratiche. Uso guidato del digitale. Routine di sicurezza.	Verifiche e Valutazione Osservazione operativa durante attività pratiche. Compiti di realtà semplici (costruire, seguire sequenze). Verifiche pratiche sull'uso corretto degli strumenti. Griglie rapide su sicurezza, precisione, autonomia.	Competenze Trasversali STEM: osservare, sperimentare, risolvere piccoli problemi in modo pratico. Ed. Civica: rispettare regole, strumenti, ambienti e compiti condivisi.

			Utilizzare semplici applicazioni con guida dell'insegnante. Adottare comportamenti responsabili con strumenti e tecnologie.	tastiera, mouse). Regole di sicurezza per strumenti e tecnologie.		Documentazione fotografica dei prodotti realizzati.	
Pensiero Computazionale	Riconoscere e seguire sequenze semplici. Scomporre un compito in piccoli passi. Individuare schemi e regolarità. Usare istruzioni per risolvere un problema. Sperimentare soluzioni e correggere errori (debugging iniziale).	Seguire e riprodurre sequenze semplici. Scomporre un compito in passi. Riconoscere schemi e regolarità. Eseguire istruzioni per risolvere un problema. Correggere piccoli errori (debugging iniziale).	Seguire sequenze di azioni. Scomporre un compito in passi. Riconoscere schemi. Applicare istruzioni semplici. Correggere errori (debugging).	Concetto di sequenza. Passi e fasi di un compito. Schemi e ripetizioni. Istruzioni semplici (comandi). Idea di errore e correzione (debugging).	Attività unplugged (sequenze, percorsi, carte-comando). Laboratorio operativo con piccoli problemi da risolvere. Modeling dell'insegnante su sequenze e istruzioni. Gioco strutturato per schemi e regolarità. Cooperative learning leggero in micro-gruppi. Riflessione finale su errori e	Osservazione operativa durante attività unplugged. Compiti pratici con sequenze e istruzioni. Prove rapide di riconoscimento schemi e passi. Verifica del processo (tentativi, errori, correzioni). Griglie sintetiche su sequenza, precisione, autonomia.	Competenze Trasversali STEM: osservare, sperimentare, risolvere piccoli problemi. Digitali: usare dispositivi in modo guidato e sicuro. Civica: rispettare regole, strumenti, tempi e spazi comuni.

					correzioni (debugging).		
--	--	--	--	--	----------------------------	--	--

INFORMATICA

SCUOLA PRIMARIA CLASSE PRIMA

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

L'insegnamento dell'Informatica nella Classe 1^a della Scuola Primaria è inteso come scienza del trattamento dell'informazione, una disciplina scientifica autonoma fondata sul pensiero logico e sulla risoluzione di problemi. In piena coerenza con le Nuove Indicazioni Nazionali 2025 (Legge 19 Febbraio 2025, n.22) e l'approccio integrato STEM, l'informatica si configura come un ambiente di apprendimento che favorisce lo sviluppo cognitivo e la cittadinanza digitale.

La filosofia didattica di riferimento è il principio del "Non multa, sed multum": si predilige l'esplorazione profonda di pochi concetti cardine rispetto a un accumulo superficiale di nozioni tecnologiche. Tale approccio è inquadrato nella cornice europea DigComp 2.2 e si integra nel Curricolo Digitale d'Istituto.

Fondamentale per la Classe 1^a è la tensione dialettica tra l'esperienza digitale e quella analogica: l'uso delle tecnologie è bilanciato con la cura per la scrittura in corsivo e la calligrafia, competenze necessarie per tutelare gli spazi vitali dell'esperienza concreta e affinare il pensiero riflessivo. Il coding e le attività digitali iniziali non sostituiscono, ma supportano la coordinazione oculo-manuale e la capacità di concettualizzazione proprie della scrittura manuale.

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	METODOLOGIE	VERIFICHE E VALUTAZIONE	COMPETENZE TRASVERSALI
DATI E INFORMAZIONE	Identificare, localizzare e organizzare informazioni digitali di base.	Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni essenziali.	Accendere/spagnere il PC; usare correttamente il mouse (clic, trascina); utilizzare il touchscreen per disegnare	Componenti: monitor, mouse (tasto destro/sinistro), tastiera, icone dei programmi d'uso comune.	Esplorazione guidata, routine "Vedo-Penso-Mi chiedo", esercitazioni pratiche di videoscrittura iniziale.	Prove pratiche di accensione, apertura programmi e corretta identificazione dei tasti richiesti.	Matematica: Corrispondenza grafema-numero e orientamento spaziale

			e colorare; usare la tastiera per simboli alfanumerici, spazio, invio, maiuscole/min uscole, punteggiatura, cancellazione e tasti direzionali.				
ALGORITMI E PROBLEM SOLVING	Scomporre un compito in passi e riconoscere schemi logici.	Riconoscere e seguire sequenze semplici; scomporre un compito in piccoli passi.	Seguire istruzioni per risolvere un problema; individuare errori iniziali (debugging); completare pattern e ritmi logici.	Concetto di sequenza e istruzione (comando); idea di errore e correzione.	Problem solving intuitivo, analisi di ritmi e alternanze, attività di scomposizione di routine quotidiane.	Risoluzione di piccoli problemi operativi; completamento di sequenze logiche date.	STEM: Sviluppo del pensiero logico e delle relazioni causa-effetto.
PROGRAMMA ZIONE (CODING)	Interpretare codici semplici e produrre espressioni creative	Avvio al Coding Unplugged e alla programmazione visuale iniziale.	Muoversi su reticoli; realizzare attività di Pixel Art su carta e digitale; eseguire percorsi a tessere quadrate.	Linguaggio del coding di base (alto, basso, destra, sinistra); fasi di un compito.	Coding Unplugged (CodyRoby/Feet) , uso di Scratch Jr, percorsi motori su griglie a pavimento.	Esecuzione di percorsi a terra; realizzazione di elaborati grafici in Pixel Art.	Arte e Immagine: Creatività e percezione visiva (figura/sfondo).

TECNOLOGIA E SOCIETA'	Utilizzare le tecnologie in modo sicuro e responsabile.	Acquisire norme di comportamento e familiarità con la piattaforma scolastica.	Seguire le regole dell'aula informatica; accedere a Google Workspace (Classroom/Meet) con la guida dell'adulto e il coinvolgimento della famiglia	Norme di sicurezza e comportamento ; concetto base di identità digitale e netiquette.	Apprendimento cooperativo, circle time sulle regole, coinvolgimento attivo delle famiglie nell'uso della piattaforma.	Griglie di osservazione sul rispetto del bene comune e sull'uso guidato dei dispositivi.	Educazione Civica: Responsabilità e rispetto verso il prossimo e il bene comune.
----------------------------------	---	---	---	---	---	--	--

ARTE E IMMAGINE
SCUOLA PRIMARIA CLASSE PRIMA

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

L'insegnamento di "Arte e Immagine" nel primo anno della scuola primaria assume una valenza strategica decisiva per la **formazione integrale della persona**.

In linea con le premesse delle Indicazioni Nazionali 2025, la disciplina è il terreno d'elezione per la scoperta del **talento**, inteso non come dote innata e solipsistica, ma come espressione attiva delle potenzialità dell'alunno all'interno di un **contesto capacitante**. Nel delicato passaggio dalla scuola dell'infanzia, l'educazione all'immagine agisce da ponte transizionale: essa accompagna il bambino dal pensiero magico-simbolico verso una necessaria **formalizzazione dei linguaggi espressivi**.

Principi Inclusivi Trasversali (Indicazioni Nazionali 2025)

- Utilizzare strumenti digitali accessibili e inclusivi, favorendo la partecipazione di tutti gli alunni.
- Promuovere apprendimenti attraverso esperienze concrete, multisensoriali e personalizzate.
- Valorizzare le differenze individuali, promuovere l'inclusione, la collaborazione e il rispetto reciproco.

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	METODOLOGIE	VERIFICHE E VALUTAZIONE	COMPETENZE TRASVERSALI
Percezione visiva	L'alunno: Osserva e descrive immagini, oggetti e ambienti in modo consapevole. Riconosce e utilizza gli elementi di base del linguaggio visivo.	Esplorare l'ambiente circostante attraverso i sensi. Individuare forme, colori e relazioni spaziali negli oggetti osservati. Riconoscere e discriminare figura e sfondo.	Osservare immagini, oggetti e ambienti utilizzando i sensi. Riconoscere forme, colori e relazioni spaziali. Distinguere figure e sfondo.	Elementi di base del linguaggio visivo: punto e linea. Colori primari e secondari. Concetti spaziali fondamentali (alto/basso, vicino/lontano, dentro/fuori). Differenza tra figura e sfondo.	Risorse Analogiche: Attività laboratoriali e manipolative. Osservazione guidata di immagini e oggetti reali. Giochi percettivi e sensoriali.	Valutazione in itinere: Osservazioni sistematiche. Produzioni grafiche individuali. Conversazioni guidate.	Competenze STEM Osserva e classifica forme, colori e relazioni spaziali; riconoscere pattern visivi. Sperimenta materiali e tecniche, sviluppando creatività e problem solving.

	Si orienta nello spazio utilizzando semplici indicatori spaziali.						Analizza immagini individuando relazioni logiche tra elementi.
Linguaggio espressivo	Utilizza il linguaggio visivo per esprimere emozioni ed esperienze	Sperimentare tecniche diverse (disegno, pittura, collage). Usare colori e segni in modo espressivo.	Rappresentare graficamente vissuti ed emozioni. Utilizzare strumenti e materiali diversi. Combinare colori e forme.	Tecniche grafico-pittoriche di base. Uso del colore a fini espressivi. Strumenti e materiali artistici.	Laboratori creativi. Attività individuali e di gruppo. Didattica esperienziale.	Analisi degli elaborati. Osservazione del processo creativo. Autovalutazione guidata.	Osserva forme e strutture nelle opere; collega arte e ambiente.
Lettura immagini	Legge e comprende immagini semplici	Riconoscere gli elementi principali di un'immagine. Descrivere ciò che si osserva.	Individuare soggetti e azioni. Interpretare immagini guidate. Raccontare immagini con parole proprie.	Elementi base dell'immagine (forme, colori, spazio). Relazioni tra immagini e significati.	Conversazioni guidate. Analisi collettiva di immagini. Uso di immagini narrative.	Domande guidate. Attività di descrizione orale. Schede operative.	EDUCAZIONE CIVICA Rispetta materiali e ambienti; sviluppare attenzione e cura verso ciò che ci circonda.
Patrimonio	Riconosce e rispetta il patrimonio artistico e culturale.	Osservare opere d'arte semplici. Conoscere elementi del patrimonio locale.	Riconoscere opere e monumenti. Esprimere impressioni personali. Partecipare ad attività di valorizzazione.	Opere d'arte semplici. Beni culturali del territorio. Concetto di patrimonio.	Visite guidate (reali o virtuali). Racconti e narrazioni. Attività interdisciplinari.	Conversazioni. Disegni ispirati alle opere osservate. Partecipazione alle attività.	Si esprime nel rispetto degli altri; condivide spazi e materiali in modo responsabile. Riconosce messaggi nelle immagini; sviluppa un uso

							consapevole dei media. Riconosce il valore del patrimonio; rispetta e tutela i beni comuni e il territorio.
--	--	--	--	--	--	--	---

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

L'insegnamento della musica nella classe prima mira a far acquisire agli alunni:

- consapevolezza del **suono e del silenzio**
- capacità di **ascoltare e discriminare suoni**
- sviluppo di **ritmo, voce e movimento corporeo**
- capacità di **esprimersi attraverso il canto, il corpo e strumenti semplici**

La musica viene anche utilizzata come **strumento interdisciplinare** per favorire l'apprendimento della storia, geografia, italiano e matematica.

Principi inclusivi trasversali (Indicazioni Nazionali 2025)

- **Accessibilità universale:** la musica come linguaggio non verbale accessibile a tutti.
- **Didattica esperienziale e corporea:** utilizzo del corpo, del movimento e della voce.
- **Valorizzazione delle diversità:** riconoscimento delle diverse sensibilità e culture musicali.
- **Apprendimento cooperativo:** attività di gruppo (canti, ritmi, giochi musicali).
- **Espressività e creatività:** libertà di espressione senza giudizio, nel rispetto delle potenzialità individuali.
- **Uso di strumenti facilitanti:** strumenti musicali semplici, tecnologie e supporti visivi.
- **Valutazione inclusiva:** attenzione al processo, alla partecipazione e al coinvolgimento più che alla prestazione.

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	METODOLOGIE	VERIFICHE E VALUTAZIONE	COMPETENZE TRASVERSALI
1. ASCOLTO E PERCEZIONE	Sviluppa la capacità di ascolto attivo Riconosce e interpreta suoni e fenomeni	Riconoscere suoni e rumori dell'ambiente Discriminare suoni alti/bassi, lunghi/corti, forti/deboli	Distinguere suoni e rumori Discriminare caratteristiche sonore (alto/basso,	Tipologie di suoni e rumori Parametri del suono (intensità, altezza, durata)	Attività ludico-sensoriali Ascolto guidato Circle time per la condivisione delle emozioni	Verifica: Giochi di riconoscimento sonoro Domande guida dopo l'ascolto	Competenze sociali e civiche Collaborare con i compagni nelle attività

	sonori dell'ambiente Esprime emozioni e sensazioni legate all'ascolto	Ascoltare brani musicali semplici e descrivere sensazioni verbalmente	forte/piano, lungo/corto) Ascoltare brevi brani e descriverli	Elementi base dell'ascolto musicale	Giochi di discriminazione uditiva	Attività pratiche di classificazione Valutazione: Capacità di riconoscere e distinguere suoni Partecipazione attiva Capacità di esprimere sensazioni	musicali di gruppo. Ascoltare e rispettare i contributi degli altri durante canti, ritmi o giochi musicali. Condividere esperienze sonore valorizzando il rispetto reciproco e la partecipazione collettiva.
2. VOCE E CANTO	Utilizza la voce come mezzo espressivo Partecipa al canto individuale e collettivo Sviluppa la memoria musicale	Usare la voce per cantare brani brevi. Imparare canzoni semplici in gruppo	Riprodurre semplici melodie Cantare rispettando ritmo e intonazione di base Coordinare voce e gesti	Elementi base del canto Repertorio di canzoni semplici Differenze tra parlato e cantato	Imitazione vocale Ripetizione guidata Apprendimento per gioco Uso di supporti gestuali e visivi	Verifica: Esecuzione di canzoni Ripetizione di brevi sequenze vocali Osservazione durante attività di gruppo Valutazione: Partecipazione al canto Capacità di memorizzazione	Competenze STEM Riconoscere sequenze ritmiche e strutture musicali semplici. Ordinare suoni e movimenti secondo schemi logici o ritmici. Sperimentare attività di

						Uso corretto della voce	coding musicale di base (sequenze sonore o movimenti associati a ritmo).
3. RITMO E MOVIMENTO CORPOREO	Percepisce e riproduce il ritmo Coordina movimento e musica Utilizza il corpo come strumento espressivo	Riprodurre ritmi semplici battendo mani o piedi Muoversi in modo coordinato con la musica	Riprodurre sequenze ritmiche semplici Muoversi a tempo Coordinare gesti e ritmo	Concetto di ritmo Sequenze ritmiche base Relazione tra musica e movimento	Body percussion Giochi motori musicali Attività di imitazione Uso dello spazio	Verifica: Riproduzione di ritmi Esercizi di coordinazione Giochi strutturati Valutazione: Precisione ritmica Coordinazione motoria Partecipazione	
4. SUONI E STRUMENTI	Esplora e utilizza strumenti musicali Produce suoni in modo consapevole Sperimenta diverse fonti sonore	Conoscere strumenti musicali semplici (percussioni, xilofono, triangolo) Produrre suoni con strumenti e oggetti quotidiani	Riconoscere strumenti semplici Utilizzare strumenti a percussione Produrre suoni con oggetti quotidiani	Strumenti musicali di base (tamburo, triangolo, xilofono) Modalità di produzione del suono Differenza tra suono e rumore	Esplorazione diretta Attività laboratoriale Apprendimento per scoperta Manipolazione	Verifica: Riconoscimento strumenti Produzione sonora guidata Attività pratiche Valutazione: Uso corretto degli strumenti Interesse e partecipazione Capacità di sperimentazione	

5. ESPRESSIONE E CREATIVITÀ MUSICALE	Esprime sé stesso attraverso la musica Crea semplici sequenze sonore Collabora in attività di gruppo	Creare semplici sequenze ritmiche o melodiche Partecipare a giochi musicali e drammatizzazioni Collaborare con i compagni in performance di gruppo	Inventare ritmi e suoni Partecipare a giochi musicali Drammatizzare con musica e movimento	Elementi base di composizione semplice Giochi musicali e regole Modalità espressive musicali	Didattica laboratoriale Cooperative learning Role playing e drammatizzazione Problem solving creativo	Verifica: Produzioni individuali e di gruppo Osservazione durante attività creative Performance finali Valutazione: Creatività Capacità di collaborazione Originalità delle produzioni	
---	---	---	---	---	--	--	--

EDUCAZIONE FISICA
SCUOLA PRIMARIA CLASSE PRIMA

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

L'Educazione Fisica favorisce lo sviluppo armonico del bambino attraverso il movimento, primo linguaggio di conoscenza e relazione. Le attività motorie di base, il gioco e la cooperazione promuovono consapevolezza corporea, benessere, inclusione e rispetto delle regole, contribuendo alla formazione di una cittadinanza attiva e responsabile.

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	METODOLOGIE	VERIFICHE E VALUTAZIONE	COMPETENZE TRASVERSALI
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	Riconosce e utilizza il proprio corpo per muoversi in modo coordinato nello spazio.	Eseguire movimenti di base in modo coordinato.	Muovere il corpo in modo controllato e coordinato.	Parti principali del corpo e loro funzione nel movimento.	Gioco motorio come principale strumento di apprendimento.	Verifiche Osservazione sistematica durante giochi e percorsi.	Competenze trasversali Collabora nei giochi rispettando turni e regole.
	Si orienta in ambienti noti, rispettando direzioni, percorsi e semplici consegne spaziali.	Orientarsi nello spazio seguendo indicazioni semplici.	Eseguire semplici percorsi rispettando direzioni e livelli.	Concetti spaziali di base: davanti/dietro, sopra/sotto, vicino/lontano, dentro/fuori.	Esplorazione libera e guidata dello spazio e degli attrezzi.	Prove pratiche semplici (orientamento, ritmi, movimenti di base).	Comunica bisogni e strategie motorie in modo semplice.
	Adatta il movimento ai ritmi, alle durate e alle velocità proposte.	Adeguare il movimento a ritmi, durate e velocità diverse.	Orientarsi nello spazio vicino (davanti/dietro, sopra/sotto, dentro/fuori).	Concetti temporali semplici: lento/veloce, prima/dopo, durata breve/lunga.	Percorsi motori variati per sviluppare orientamento e coordinazione.	Schede/compiti motori brevi e guidati.	Sviluppa autonomia nelle routine motorie e nella gestione dello spazio.
	Partecipa a giochi motori rispettando tempi, turni e regole condivise.	Muoversi in sicurezza rispettando regole e turni.	Seguire ritmi lenti/veloci e variazioni di tempo nel movimento.	Organizzare le azioni motorie rispettando turni e tempi del gioco.	Attività ritmiche per percepire tempo, velocità e durata.	Rilevazione dei comportamenti: rispetto delle regole, sicurezza, collaborazione.	Competenze STEM
				Regole fondamentali di sicurezza nello spazio motorio.	Apprendimento cooperativo in piccoli gruppi e a coppie.	Valutazione Basata su progressi individuali ,	Esplora concetti di spazio, direzione,

				direzioni, livelli, ostacoli.	comprensione dei movimenti. Ritmi lenti/veloci e consegne brevi per sostenere attenzione e sicurezza. Inclusione attiva con adattamenti semplici e materiali accessibili.	partecipazione e impegno. Attenzione a coordinazione, orientamento, gestione del tempo motorio. Valutazione descrittiva dei livelli di autonomia e consapevolezza corporea. Inclusiva: considera i ritmi personali e la partecipazione attiva.	misura e ritmo attraverso il movimento. Osserva variazioni di velocità, forza e equilibrio in attività pratiche. Educazione civica Rispetta regole, compagni e materiali durante il gioco. Agisce in sicurezza, riconoscendo comportamenti adeguati e inadeguati. Partecipa in modo responsabile, valorizzando la cooperazione e l'inclusione.
--	--	--	--	--------------------------------------	--	---	---

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	Usa il corpo per esprimere emozioni, idee e semplici messaggi. Riconosce e interpreta gesti, posture e movimenti degli altri. Partecipa a giochi espressivi e drammatizzazioni con creatività. Modula il movimento in relazione a musica, ritmo e situazioni.	Rappresentare emozioni e semplici situazioni attraverso il movimento. Imitare gesti, posture e sequenze motorie proposte. Utilizzare il corpo per comunicare messaggi non verbali. Partecipare a giochi espressivi modulando intensità, ritmo e forma del movimento. Riconoscere gesti ed espressioni corporee degli altri.	Esprimere emozioni e stati d'animo con gesti e posture. Imitare movimenti, sequenze e gesti proposti dall'insegnante. Utilizzare il corpo per rappresentare personaggi, azioni o situazioni. Modulare il movimento in relazione a musica, ritmo e spazi Riconoscere e interpretare semplici messaggi corporei degli altri.	Principali gesti, posture ed espressioni corporee. Emozioni di base e loro manifestazione attraverso il corpo. Elementi del movimento espressivo: ritmo, intensità, forma. Semplici codici non verbali (gesti, mimica, posizioni). Relazione tra musica, suono e movimento.	Giochi espressivi per rappresentare emozioni, personaggi e situazioni. Imitazione e modellamento di gesti, posture e sequenze motorie. Drammatizzazioni brevi individuali e di gruppo. Attività ritmiche e musicali per modulare intensità, forma e qualità del movimento. Esplorazione libera di gesti e movimenti per favorire creatività e spontaneità. Uso di stimoli visivi e sonori (immagini, musiche, oggetti) per evocare espressioni corporee. Lavoro	Verifiche Osservazione sistematica durante giochi espressivi e drammatizzazioni. Piccole prove pratiche: imitazione di gesti, rappresentazioni e di emozioni, sequenze motorie. Riconoscimento di gesti ed espressioni corporee altrui. Utilizzo di stimoli visivi/sonori per verificare la risposta espressiva. Valutazione Basata su partecipazione, creatività e capacità di comunicare con il corpo.	Competenze trasversali Collabora in giochi espressivi rispettando turni e ruoli. Comunica emozioni e idee attraverso gesti e posture. Sviluppa creatività e consapevolezza di sé nel movimento. Competenze STEM Esplora ritmo, intensità, direzione e forma del movimento. Osserva come variazioni di spazio, tempo e forza modificano l'espressività. Risolve piccoli problemi espressivi
---	---	--	--	--	---	---	--

					cooperativo per interpretare e riconoscere messaggi non verbali.	Attenzione alla comprensione dei messaggi non verbali e alla modulazione del movimento. Valutazione descrittiva dei progressi individuali e dell'autonomia espressiva. Inclusiva: valorizza l'impegno e le possibilità di ciascun bambino.	(come rappresentare un'emozione o un personaggio). Educazione civica Rispetta compagni, ruoli e materiali durante attività espressive. Riconosce e valorizza le emozioni proprie e altrui. Partecipa in modo responsabile e inclusivo alle attività di gruppo.
Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	Partecipa ai giochi rispettando regole semplici e turni. Collabora con i compagni in modo corretto e responsabile. Riconosce comportamenti di	Partecipare a giochi rispettando regole semplici e turni. Collaborare con i compagni in attività motorie e giochi di squadra. Riconoscere comportamenti	Rispettare regole semplici nei giochi individuali e di gruppo. Collaborare con i compagni durante attività motorie e giochi. Riconoscere comportamenti	Regole semplici dei giochi individuali e di gruppo. Concetti di turno, ruolo, collaborazione. Comportamenti corretti e	Giochi motori guidati per introdurre e consolidare regole semplici. Apprendimento cooperativo in piccoli gruppi per favorire collaborazione e rispetto reciproco.	Verifiche Osservazione sistematica durante giochi individuali e di gruppo. Prove pratiche su rispetto delle regole, turni e ruoli.	Competenze STEM Comprende semplici relazioni spazio-temporali nei giochi (prima/dopo, vicino/lontano, veloce/lento).

	fair play e li mette in pratica. Gestisce vittoria e sconfitta con atteggiamento positivo.	corretti e scorretti nel gioco. Accettare esiti del gioco (vittoria/sconfitta) con atteggiamento positivo. Utilizzare materiali e spazi in modo sicuro e responsabile.	corretti e scorretti nel gioco. Accettare turni, ruoli e risultati (vittoria/sconfitta). Utilizzare materiali e spazi in modo sicuro e responsabile.	scorretti nel gioco. Significato di fair play: rispetto, lealtà, aiuto reciproco. Norme di sicurezza nell'uso di spazi e materiali.	Role-playing di situazioni di fair play (aiutare, aspettare il turno, incoraggiare). Dimostrazione e imitazione per apprendere comportamenti corretti nel gioco. Circle time motorio per riflettere su comportamenti, emozioni, vittoria e sconfitta. Percorsi e giochi a stazioni per sperimentare ruoli diversi e responsabilità condivise. Feedback immediato e positivo per rinforzare atteggiamenti corretti e sicuri. Uso di materiali semplici per promuovere autonomia e gestione responsabile dello spazio.	Rilevazione di comportamenti corretti/scorretti e atteggiamenti di fair play. Valutazione Basata su partecipazione, collaborazione e rispetto delle regole. Attenzione alla capacità di accettare vittoria e sconfitta. Valutazione descrittiva dei progressi nel comportamento responsabile e sicuro. Inclusiva: valorizza impegno, atteggiamento e crescita personale.	Osserva come variazioni di forza, direzione e ritmo influenzano il movimento. Risolve piccoli problemi motori (raggiungere un obiettivo, superare un ostacolo, collaborare per un compito comune). Competenze trasversali Collabora con i compagni rispettando ruoli, turni e responsabilità. Comunica in modo chiaro bisogni e strategie durante il gioco. Sviluppa autocontrollo, gestione delle emozioni e capacità di
--	--	---	---	--	--	---	--

							risolvere piccoli conflitti. Educazione civica Rispetta regole, compagni, materiali e spazi comuni. Riconosce comportamenti corretti e scorretti, promuovendo fair play e inclusione. Accetta vittoria e sconfitta con atteggiamento responsabile e rispettoso.
Salute, benessere, prevenzione e sicurezza	Riconosce semplici abitudini utili al benessere (igiene, movimento, alimentazione). Adotta comportamenti sicuri negli spazi scolastici e durante le attività motorie.	Riconoscere semplici abitudini quotidiane utili alla salute (igiene, movimento, alimentazione). Adottare comportamenti sicuri negli spazi scolastici e durante le attività motorie.	Mettere in pratica semplici abitudini di igiene personale. Riconoscere comportamenti utili al benessere quotidiano. Muoversi negli spazi scolastici in	Principali norme di igiene personale (lavarsi le mani, cura del corpo). Comportamenti quotidiani utili al benessere (riposo, movimento, alimentazione equilibrata).	Routine guidate di igiene (lavaggio mani, cura del corpo) integrate nella quotidianità scolastica. Giochi motori e simbolici per sperimentare comportamenti sicuri e responsabili.	Verifiche Osservazione sistematica delle routine di igiene (mani, cura del corpo). Prove pratiche su comportamenti sicuri negli spazi scolastici.	Competenze trasversali Collabora con i compagni per mantenere ordine, pulizia e sicurezza negli spazi comuni. Riconosce e comunica¹¹⁰ bisogni

	Rispetta le regole fondamentali di prevenzione e sicurezza. Collabora con i compagni per mantenere un ambiente ordinato e sicuro. Comprende l'importanza del movimento per la salute.	Seguire regole di base per la prevenzione degli incidenti. Rispettare materiali e ambienti comuni contribuendo al loro ordine. Comprendere l'importanza del movimento per il benessere personale. Chiedere aiuto in situazioni di bisogno o rischio	modo sicuro e ordinato. Rispettare regole di base per prevenire piccoli rischi e incidenti. Utilizzare materiali e attrezzature in modo corretto e responsabile. Chiedere aiuto a un adulto in situazioni di difficoltà o pericolo.	Regole di base per muoversi in sicurezza negli spazi scolastici. Uso corretto e sicuro di materiali e attrezzature. Concetto di rischio e semplici situazioni che richiedono attenzione. Figure di riferimento a cui chiedere aiuto in caso di bisogno.	Modeling: l'insegnante mostra comportamenti corretti e i bambini li imitano. Circle time per riflettere su benessere, emozioni, sicurezza e regole. Percorsi motori per esercitare attenzione, autocontrollo e gestione sicura dello spazio. Uso di immagini, storie e brevi video per introdurre concetti di rischio, prevenzione e cura di sé. Cooperative learning per promuovere responsabilità condivisa e cura degli ambienti comuni. Rinforzo positivo per consolidare	Riconoscimento di situazioni di rischio attraverso immagini o brevi scenette. Verifica dell'uso corretto di materiali e attrezzature. Piccole situazioni-problema: cosa fare in caso di pericolo o bisogno. Valutazione Basata su autonomia nelle routine di benessere e igiene. Attenzione alla capacità di adottare comportamenti sicuri e responsabili. Valutazione descrittiva dei progressi nella prevenzione dei rischi. Inclusiva: valorizza	personali legati al benessere (sete, stanchezza, necessità di aiuto). Sviluppa autonomia nelle routine quotidiane di cura di sé. Competenze STEM Osserva semplici relazioni causa-effetto legate alla salute (se mi muovo sto meglio, se non faccio attenzione posso farmi male). Riconosce segnali corporei di benessere e malessere. Comprende semplici regole di funzionamento del corpo e dell'ambiente
--	--	---	---	---	---	--	--

					comportamenti sicuri e salutar.	impegno, consapevolezza e crescita personale.	(ordine, sicurezza, prevenzione dei rischi). Educazione civica Rispetta regole fondamentali di convivenza, sicurezza e cura degli ambienti comuni. Comprende l'importanza di comportamenti responsabili per il benessere proprio e degli altri. Riconosce figure di riferimento e sa chiedere aiuto in caso di bisogno o pericolo.
--	--	--	--	--	---------------------------------	---	---

In linea con quanto stabilito dalle Nuove Indicazioni Nazionali 2025 il curricolo deve prevedere moduli di orientamento (30 ore annue), che permettano allo studente di scoprire le proprie attitudini. Pertanto, sono stati disposti i seguenti moduli.

ORIENTAMENTO – SCUOLA PRIMARIA							
AMBITO LINGUISTICO E ANTROPOLOGICO							
AMBITO DISCIPLINARE	1° QUADRIMESTRE	2° QUADRIMESTRE	CLASSI 1 ^a – MI CONOSCO	CLASSI 2 ^a – MI CONOSCO MEGLIO	CLASSI 3 ^a – SCOPRO E CRESCO	CLASSI 4 ^a – SCOPRO LE MIE COMPETENZE	CLASSI 5 ^a – MI PREPARO AL FUTURO
Linguistico e antropologico	5 ore	5 ore	Italiano – “Questo sono io” Obiettivo: Esprimere verbalmente e attraverso semplici parole e frasi le proprie caratteristiche personali e i propri vissuti. Prodotto: scheda personale. Storia – “La mia storia in 5 momenti” Obiettivo: Riconoscere la successione e	Italiano – “Le mie qualità” Obiettivo: Elaborare semplici testi scritti per descrivere i propri punti di forza, interessi e aspetti del proprio carattere. Prodotto: testo semplice. Storia – “Piccoli grandi sogni” Obiettivo: Individuare i cambiamenti personali nel tempo e proiettarsi nel futuro a breve	Italiano – “Chi sono oggi” Obiettivo: Produrre un testo descrittivo ricco e strutturato focalizzato sulla percezione di sé e sui cambiamenti personali. Prodotto: testo descrittivo. Storia – “Personaggi che mi ispirano”	Italiano – “Le parole che mi raccontano” Obiettivo: Scrivere un testo autobiografico pianificato, coerente e coeso che esprima la consapevolezza delle proprie capacità. Prodotto: testo autobiografico. Storia – “Scelte importanti nella storia” Obiettivo: Esprimere abilità,	Italiano – “Lettera al me del futuro” Obiettivo: Utilizzare la forma epistolare per esprimere con maturità aspettative, paure, speranze e progetti in vista della scuola secondaria. Prodotto: lettera personale.

			la contemporaneità degli eventi della propria vita e ordinarli cronologicamente Prodotto: mini-timeline. Geografia – “I luoghi del cuore” Obiettivo: Descrivere e rappresentare gli spazi vissuti quotidianamente e individuare quelli più significativi dal punto di vista emotivo. Prodotto: mappa personale. Inglese – “All about me” Obiettivo: Saper usare semplici vocaboli in lingua straniera per presentarsi	termine riconoscendo i propri desideri. Prodotto: scheda obiettivi. Geografia – “Il mio mondo” Obiettivo: Muoversi consapevolmente nello spazio circostante e mappare i luoghi legati ai propri desideri e alle relazioni quotidiane. Prodotto: mappa desideri. Inglese – “My favourite things”. Obiettivo: Nominare e descrivere in lingua inglese i propri oggetti, animali o cibi preferiti, esprimendo gradimento. Prodotto: Cartellone illustrato delle preferenze (My favourite poster).	Obiettivo: Comprendere l'importanza delle azioni di figure storiche o esemplari e metterle in relazione con i propri valori in crescita. Prodotto: scheda riflessiva. Geografia – “Il mondo delle possibilità” Obiettivo: Analizzare il proprio territorio scoprendo i diversi ambienti e le opportunità che essi offrono per la vita sociale e personale. Prodotto: mappa personale. Inglese – “My dreams”. Obiettivo: Parlare delle	competenze e saper fare in inglese utilizzando strutture modali (es. <i>can / can't</i>). Prodotto: scheda analisi. Geografia – “Studiare e lavorare nel mondo – Kids” Obiettivo: Riconoscere le interconnessioni spaziali tra le diverse regioni e scoprire l'esistenza di vari contesti di studio e di lavoro nel mondo. Prodotto: carta delle opportunità. Inglese – “My skills”. Obiettivo: Esprimere abilità, competenze e saper fare in inglese utilizzando	Storia – “Scelte che cambiano la vita” Obiettivo: Comprendere e il valore storico ed evolutivo della responsabilità e della libertà di scelta nel percorso di vita umano. Prodotto: scheda riflessione. Geografia – “Il mio percorso nel mondo” Obiettivo: Sintetizzare le conoscenze territoriali e l'orientamento spaziale per delineare una mappa ideale dei propri spostamenti futuri.
--	--	--	--	---	---	--	--

			(nome, età, preferenze elementari). Prodotto: mini-poster.		proprie aspirazioni e desideri futuri utilizzando lessico specifico legato alle azioni e ai sogni. Prodotto: Fumetto o collage linguistico (Dream book).	strutture modali (es. <i>can / can't</i>). Prodotto: Carta d'identità delle competenze (Skills ID card).	Prodotto: mappa finale. Inglese – “My future pathway”. Obiettivo: Formulare brevi discorsi scritti e orali sul proprio orientamento formativo e lavorativo futuro usando il lessico delle professioni. Prodotto: Mappa del percorso futuro in lingua (Future pathway map).
--	--	--	---	--	---	---	--

AMBITO MATEMATICO / TECNOLOGICO

AMBITO DISCIPLINARE	1° QUADRIMESTRE	2° QUADRIMESTRE	CLASSI 1ª – MI OSSERVO	CLASSI 2ª – MI RACCONTO CON I DATI	CLASSI 3ª – SCOPRO COME FUNZIONO	CLASSI 4ª – COLLEGO INTERESSI E COMPETENZE	CLASSI 5ª – MI PREPARO A SCEGLIERE
Matematico / Tecnologico	5 ore	5 ore	Matematica – “Io in numeri” Obiettivo: Raccogliere dati quantitativi semplici su di sé e sui compagni e rappresentarli mediante pittogrammi o istogrammi elementari. Prodotto: grafico preferenze. Scienze – “Io essere vivente” Obiettivo: Osservare le proprie caratteristiche biologiche e fisiche per riconoscersi	Matematica – “I numeri raccontano chi sono” Obiettivo: Classificare dati e informazioni personali strutturando semplici tabelle di frequenza e grafici a barre. Prodotto: grafico a barre. Scienze – “Conosco il mio corpo” Obiettivo: Descrivere la struttura del proprio corpo e degli organi di senso, collegandoli alle proprie percezioni e abilità fisiche.	Matematica – “Le mie scelte quotidiane” Obiettivo: Utilizzare tabelle e diagrammi di flusso per analizzare situazioni problematiche concrete ed effettuare scelte logiche motivandole. Prodotto: tabelle decisionali. Scienze – “Come imparo?” Obiettivo: Avviare una riflessione guidata sui canali sensoriali e	Matematica – “Decisioni e probabilità – Kids” Obiettivo: Valutare la probabilità di eventi futuri possibili o certi legati a contesti decisionali ed elaborare strategie di scelta ottimali. Prodotto: tabella decisionale. Scienze – “Il mio cervello curioso” Obiettivo: Comprendere a livello elementare il funzionamento del sistema nervoso	Matematica – “La mia matrice delle scelte” Obiettivo: Costruire e interpretare matrici di dati complesse confrontando variabili diverse per orientare in modo razionale la scelta scolastica. Prodotto: tabella valutazione scuole. Scienze – “Attitudini e apprendimento” Obiettivo: Riconoscere

			come organismo vivente e unico. Prodotto: identikit. Tecnologia – “Identikit digitale” Obiettivo: Accostarsi all'uso di strumenti digitali guidati per associare parole chiave alla propria identità. Prodotto: word cloud.	Prodotto: scheda scoperta. Tecnologia – “Strumenti che uso per imparare”. Obiettivo: Identificare e classificare gli oggetti tecnologici e digitali di uso comune che supportano l'apprendimento quotidiano. Prodotto: Mappa concresciuta degli strumenti di studio	stili di apprendiment o preferenziali (visivo, uditivo, ecc.). Prodotto: profilo cognitivo. Tecnologia – “Professioni vicine a me”. Obiettivo: Analizzare i mestieri presenti nell'ambiente circostante individuando i macchinari e i dispositivi tecnologici utilizzati. Prodotto: Scheda-intervista o catalogo dei mestieri tecnologici.	centrale legato alla curiosità, all'errore e alla memorizzazione. Prodotto: profilo di apprendimento. Tecnologia – “Dalla scuola al mondo”. Obiettivo: Comprendere il ciclo di progettazione di un manufatto o di un software e collegarlo alle competenze logico-operative richieste nel lavoro. Prodotto: Schema a blocchi di un progetto/idea.	le proprie attitudini scientifiche, logiche o naturalistiche partendo dall'analisi critica delle esperienze svolte nel quinquennio. Prodotto: scheda finale. Tecnologia – “Scuola e professioni”. Obiettivo: Esplorare l'evoluzione tecnologica dei profili professionali futuri e acquisire consapevolezza nell'uso etico delle tecnologie. Prodotto: Presentazione digitale o poster delle professioni del futuro.
--	--	--	--	---	---	--	---

AMBITO ESPRESSIVO (Arte – Musica – Motoria – Religione)							
AMBITO DISCIPLINARE	1° QUADRIMESTRE	2° QUADRIMESTRE	CLASSI 1^a – MI ESPRIMO	CLASSI 2^a – RICONOSCO LE MIE EMOZIONI	CLASSI 3^a – TALENTI E PASSIONI	CLASSI 4^a – VISUALIZZO IL MIO PERCORSO	CLASSI 5^a – MI PROIETTO NEL FUTURO
Espressivo	5 ore	5 ore	Arte – Autoritratto creativo. Obiettivo: Utilizzare diverse tecniche grafiche ed espressive per rappresentare il proprio volto manifestando la percezione del proprio sé corporeo. Prodotto: Tavola pittorica o collage materico dell'autoritratto Musica – La canzone che mi piace. Obiettivo: Discriminare, ascoltare e	Arte – La valigia delle emozioni. Obiettivo: Associare i colori e le forme alle diverse emozioni provate, sperimentando l'arte come canale di sintonizzazione emotiva. Prodotto: Scatola-valigetta decorata contenente disegni e oggetti colorati associati agli stati d'animo. Musica – Colonna sonora della mia giornata. Obiettivo: Associare eventi sonori e ritmi	Arte – I simboli che mi rappresentano. Obiettivo: Ideare e combinare segni grafici, loghi o simboli personali per esprimere visivamente le proprie passioni ed inclinazioni. Prodotto: "Stemma o Scudo araldico" personale contenente i simboli dei propri talenti. Musica – Playlist delle emozioni.	Arte – Le scelte che mi rappresentano. Obiettivo: Comporre immagini (attraverso foto, ritagli e disegni) capaci di narrare le tappe del proprio percorso di crescita espressiva. Prodotto: Moodboard o cartellone/collage visivo orientativo. Musica – Colonna sonora dei miei sogni. Obiettivo: Analizzare testi e musiche che evocano il	Arte – Il mio percorso creativo. Obiettivo: Realizzare un'opera di sintesi visiva che esprima, con stile personale, le proprie aspirazioni formative ed estetiche future. Prodotto: Copertina artistica personalizzata per il Portfolio finale di orientamento

		riprodurre canti e suoni, motivando in modo semplice la scelta del proprio brano preferito. Prodotto: Scheda d'ascolto illustrata con disegno della propria "emozione sonora". Motoria – Le mie risorse corporee. Obiettivo: Sperimentare la percezione e il controllo del proprio corpo attraverso schemi motori di base, riconoscendo le proprie abilità di movimento. Prodotto: Sagoma corporea cartacea	diversi ai momenti vissuti durante il giorno, scoprendo l'effetto della musica sull'umore. Prodotto: Diagramma temporale sonoro (La striscia del tempo della mia giornata musicale). Motoria – I miei punti di forza. Obiettivo: Coordinare movimenti complessi in situazioni di gioco e riconoscere la propria forza, agilità e resistenza fisica. Prodotto: "Medaglia delle abilità motorie" creata dall'alunno che evidenzia il suo personale punto di forza fisico. Religione – Il valore unico di ciascuno.	Obiettivo: Selezionare e classificare brani musicali di generi diversi correlandoli a precisi stati emotivi e di concentrazione e nello studio. Prodotto: Copertina e indice grafico della propria compilation musicale emotiva. Motoria – Soft skills in movimento. Obiettivo: Cooperare all'interno di una squadra rispettando le regole del gioco, gestendo il conflitto e valorizzando l'apporto dei compagni. Prodotto: "Tabellone del Fair Play" con	futuro, il viaggio e la realizzazione personale, strutturando una personale traccia sonora evocativa. Prodotto: Mappa musicale commentata con brevi frasi di spiegazione sulla scelta dei brani del futuro. Motoria – Competenze per affrontare le sfide. Obiettivo: Sviluppare strategie motorie personali in situazioni non note, controllando l'ansia da prestazione e superando l'errore o la sconfitta. Prodotto: Diario di bordo riflessivo (La	Musica – Playlist del mio futuro. Obiettivo: Progettare una sequenza musicale ragionata (reale o ideale) che faccia da sfondo e descriva le tappe del passaggio scolastico imminente. Prodotto: Brogliaccio digitale o cartaceo di presentazione e della playlist con note di autoconsapevolezza. Motoria – Le mie competenze per crescere. Obiettivo: Consolidare l'autovalutazione delle proprie
--	--	--	---	--	--	--

			personalizzata con le azioni fisiche che si riescono a compiere meglio. Religione – Io e gli altri. Obiettivo: Cogliere i valori positivi dell'amicizia, dell'accoglienza e del rispetto reciproco scoprendo l'importanza del gruppo classe. Prodotto: "L'albero dell'accoglienza" (foglia cartacea colorata con il proprio nome e un disegno per la classe).	Obiettivo: Scoprire la preziosità e l'unicità di ogni persona umana, creata per realizzare un progetto originale di bene. Prodotto: Pergamena o specchio di carta decorato dal titolo "Io sono unico e speciale".	le regole del buon compagno di squadra scritte e illustrate dall'alunno. Religione – Il talento che voglio coltivare. Obiettivo: Riflettere sul concetto di "talento" e di dono personale a partire da racconti sapienziali, impegnandosi a svilupparlo a beneficio della comunità. Prodotto: Diario dei talenti o "Scrigno delle doti" cartaceo.	una scheda di superamento degli ostacoli motori). Religione – Scegliere con responsabilità Obiettivo: Riconoscere il valore etico delle decisioni quotidiane e comprendere l'importanza di agire secondo criteri di giustizia e solidarietà. Prodotto: "Decalogo delle scelte responsabili" formulato in piccoli gruppi o singolarmente.	abilità coordinative, condizionali ed espressive necessarie per affrontare l'ambiente della scuola secondaria. Prodotto: "Passaporto dello sportivo e del movimento", con l'autovalutazione del proprio profilo motorio. Religione – Carta dei valori personali. Obiettivo: Sintetizzare i principi spirituali ed etici interiorizzati durante il percorso per orientare le future scelte
--	--	--	--	---	--	---	--

							relazionali e di vita. Prodotto: Documento solenne o manifesto "La mia Carta dei Valori".
PORTFOLIO FINALE Alla fine di ogni anno scolastico, gli alunni raccolgono nel PORTFOLIO: • schede personali • mappe • grafici • testi autobiografici • autoritratti • prodotti digitali Il portfolio diventa un diario di crescita che accompagna il passaggio alla Scuola Secondaria.							

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “LUIGI SETTEMBRINI”

Via Brecciamme, 46 - 81024 - Maddaloni (CE) - C.F. 93086080616

C.M. CEIC8AU001 - Distretto Scolastico 13

Contatti: Presidenza: tel. 0823 408602 - **Segreteria:** tel. 0823 408721 - **Segreteria Didattica:** tel. 0823 408602

e-mail: ceic8au001@istruzione.it - **pec:** ceic8au001@pec.istruzione.it - **sito web:** www.icluigisettembrini.edu.it

Griglie di valutazione

Scuola Primaria

Verifica e valutazione degli apprendimenti

La valutazione ha per oggetto il processo formativo e i risultati di apprendimento degli alunni, ha finalità educativa e concorre al miglioramento degli apprendimenti e al successo formativo, documenta lo sviluppo dell'identità personale e promuove l'autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni di conoscenze, abilità e competenze. La valutazione è coerente con l'offerta formativa delle istituzioni scolastiche, con la personalizzazione dei percorsi e con le Nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo, è effettuata dai docenti nell'esercizio della propria autonomia professionale, in conformità con i criteri e le modalità definiti dal collegio dei docenti e inseriti nel piano triennale dell'offerta formativa.

La valutazione, dunque, si caratterizza come strumento di controllo della validità degli interventi didattico/educativi attuati e si colloca organicamente nei vari processi di insegnamento/apprendimento.

Essa si basa su:

- **prove di ingresso per classi parallele** somministrate agli alunni in avvio d'anno scolastico;
- **prove intermedie per classi parallele** somministrate, orientativamente, alla fine del mese di Gennaio;
- **prove sommative** quadrimestrali;
- **prove di rilevazione delle competenze (compiti di realtà pluridisciplinari)**;
- somministrazione delle **prove** selezionate dal Sistema di Valutazione Nazionale (**INVALSI**).

La valutazione, in tutte le sue fasi, tiene conto dei seguenti aspetti: emotivo-affettivo; cognitivo; relazionale-sociale; civico. Ne consegue che la funzione della valutazione non può essere ricondotta esclusivamente alla misurazione di aspetti quantitativi, ma dovrà essere intesa come apprezzamento dei cambiamenti introdotti dalla pratica educativa nella personalità dell'alunno tenendo conto, oltre che delle competenze disciplinari acquisite e del raggiungimento degli obiettivi prefissati, anche del grado di partecipazione, dell'impegno, dell'atteggiamento relazionale di ogni singolo studente e della sua crescita globale.

Nel corso dell'anno scolastico, la valutazione assume diverse funzioni-connotazioni:

- **Valutazione d'ingresso:** all'inizio dell'anno attraverso prove iniziali;
- Valutazione come sistematica verifica dell'efficacia e dell'adeguatezza della progettazione per la correzione di eventuali errori di impostazione (**valutazione diagnostica**);
- Valutazione, desunta dall'osservazione sistematica e dai risultati del monitoraggio periodico dell'apprendimento, che deve fornire notizie sulla situazione d'apprendimento dei singoli alunni e apportare correzioni e modifiche nel modo di procedere (**valutazione formativa**);
- Valutazione che indica il livello complessivo di apprendimento raggiunto da ogni alunno, ma tiene anche in considerazione la situazione di partenza, l'interesse e l'impegno dimostrato nella partecipazione al dialogo educativo e alle attività proposte (**valutazione finale o sommativa**).

Criteri generali di valutazione delle discipline

La valutazione, che tiene conto delle direttive contenute nel D.Lgs 62/17, del DM n.741/2017, del DM 742/2017, della nota 1865 del 10/10/2017, nonché della Legge 150/2024 e dell'OM del 9 gennaio 2025, al termine dei quadrimestri terrà presente i seguenti criteri:

- **progressi rispetto ai livelli di partenza;**
- **eventuali e particolari difficoltà;**
- **impegno personale;**
- **risposta agli obiettivi delle singole discipline;**
- **processo di apprendimento in evoluzione e sviluppo delle capacità.**

Le verifiche saranno periodiche e sistematiche, orali e scritte e si articoleranno sui contenuti e sulle metodologie espresse nelle progettazioni disciplinari. In ogni prova verranno rese chiare le richieste di modo che l'attività di verifica

servirà anche a rendere l'alunno consapevole del suo progresso o delle eventuali difficoltà e del lavoro necessario per conseguire gli obiettivi.

In base a quanto emerge in fase di verifica e di valutazione, i docenti terranno in considerazione l'adeguatezza dei piani di intervento e delle scelte didattiche, al fine di apportare, se necessario, eventuali correzioni al progetto educativo e didattico.

Particolare cura e attenzione dovrà essere posta per la valutazione degli alunni con disabilità, per la cui valutazione si dovrà tenere conto, oltre che del comportamento, anche delle discipline e delle attività svolte sulla base del piano educativo individualizzato i cui obiettivi e i conseguenti criteri di valutazione devono essere condivisi tra l'istituzione scolastica e la famiglia.

Per gli alunni in difficoltà di apprendimento (DSA, BES) si terrà conto dei progressi compiuti rispetto a quanto previsto dal Piano Individuale predisposto dal Consiglio di Classe e documentato nel registro del docente.

In particolare, per gli alunni in situazione di difficoltà specifica di apprendimento debitamente certificata si prevede che, in sede di svolgimento delle attività didattiche, siano attivate adeguate misure dispensative e compensative e che la relativa valutazione sia effettuata tenendo conto delle particolari situazioni ed esigenze personali dell'alunno.

Per la valutazione degli alunni stranieri si farà riferimento a percorsi di studio adattati e individualizzati, in considerazione degli orientamenti generali riguardanti la valutazione e la pedagogia interculturale, che pongono in evidenza il percorso personale effettuato dall'alunno nel periodo di tempo osservato dall'inizio dell'inserimento nella classe.

In conclusione, la valutazione è momento di informazione per i genitori, per gli alunni, per gli insegnanti, ma è soprattutto momento interattivo di scambio e di dialogo pedagogico tra i vari soggetti coinvolti per migliorare l'azione di ogni soggetto, in base alle competenze che il ruolo gli affida, in vista della crescita globale dell'allievo.

La valutazione del processo formativo risponde alla finalità di far conoscere:

- all'alunno, in ogni momento, la sua posizione nei confronti degli obiettivi prefissati;
- ai docenti l'efficacia delle strategie adottate per adeguare eventualmente le metodologie di insegnamento;
- alla famiglia i livelli conseguiti in funzione di abilità/capacità, conoscenze, competenze.

Valutazione del rendimento scolastico degli alunni

SCUOLA PRIMARIA

A partire dall'anno scolastico 2024-2025 il Ministro dell'Istruzione e del Merito ha emanato l'Ordinanza Ministeriale che, a norma della Legge 150/2024, disciplina la valutazione intermedia e finale nella scuola primaria e la valutazione del comportamento nella scuola secondaria di primo grado. Le nuove disposizioni entrano in vigore con l'ultimo periodo dell'anno scolastico 2024/2025. L'Ordinanza Ministeriale n. 3 del 9 Gennaio 2025 rende il nuovo sistema obbligatorio per l'a.s. 2025/2026.

Nella scuola primaria la valutazione sommativa periodica e finale nelle discipline, incluso l'insegnamento dell'educazione civica e il comportamento, sarà espressa con *"giudizi sintetici correlati alla descrizione dei livelli di apprendimento raggiunti, nella prospettiva formativa della valutazione e della valorizzazione del miglioramento degli apprendimenti"* (art. 3, comma 1). I livelli si riferiscono alla disciplina nel suo complesso.

I giudizi sintetici sono (art. 3, comma 2):

Ottimo

Distinto

Buono

Discreto

Sufficiente

Non sufficiente

Si terrà conto, inoltre, del percorso di apprendimento fatto e della sua evoluzione che verranno esplicitati in un giudizio globale.

La valutazione del comportamento e delle attività di IRC o alternative all'IRC sarà espressa con un giudizio sintetico (non sufficiente-sufficiente-discreto-buono-distinto-ottimo).

La valutazione degli alunni con disabilità certificata sarà correlata agli obiettivi individuati nel Piano educativo individualizzato (PEI), mentre la valutazione degli alunni con disturbi specifici dell'apprendimento terrà conto del Piano didattico personalizzato (PDP).

I docenti della classe in sede di scrutinio, con decisione assunta all'unanimità, possono non ammettere l'alunna o l'alunno alla classe successiva solo in casi eccezionali e comprovati da specifica motivazione.

GRIGLIE DI VALUTAZIONE

Criteri generali :

Giudizio sintetico	Descrizione
Ottimo	L'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse e non proposte in precedenza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi, anche difficili, in modo originale e personale. Si esprime correttamente, con particolare proprietà di linguaggio, capacità critica e di argomentazione, in modalità adeguate al contesto.
Distinto	L'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi anche difficili. Si esprime correttamente, con proprietà di linguaggio e capacità di argomentazione, in modalità adeguate al contesto.
Buono	L'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi. Si esprime correttamente, collegando le principali informazioni e usando un linguaggio adeguato al contesto.
Discreto	L'alunno svolge e porta a termine le attività con parziale autonomia e consapevolezza. È in grado di utilizzare alcune conoscenze, abilità e competenze per svolgere compiti e risolvere problemi non particolarmente complessi. Si esprime correttamente, con un lessico semplice e adeguato al contesto.
Sufficiente	L'alunno svolge le attività principalmente sotto la guida e con il supporto del docente. È in grado di applicare alcune conoscenze e abilità per svolgere semplici compiti e problemi, solo se già affrontati in precedenza. Si esprime con un lessico limitato e con qualche incertezza.
Non sufficiente	L'alunno non riesce abitualmente a svolgere le attività proposte, anche se guidato dal docente. Applica solo saltuariamente conoscenze e abilità per svolgere alcuni semplici compiti. Si esprime con incertezza e in maniera non adeguata al contesto.

Per la **valutazione del "comportamento"** gli indicatori stabiliti sono i seguenti:

- ❖ Interesse, motivazione e partecipazione al dialogo educativo
- ❖ collaborazione con compagni e adulti (docenti e altre figure presenti)

GIUDIZIO	CRITERI DI VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO
OTTIMO	L'alunno/a dimostra: • rispetto delle regole in tutte le situazioni con senso di responsabilità e consapevolezza; • puntuale e serio svolgimento delle consegne scolastiche • interesse e partecipazione propositiva alle lezioni e alle attività della scuola • ruolo propositivo all'interno della classe e ottima socializzazione
DISTINTO	L'alunno/a dimostra: • rispetta generalmente le regole ed è sempre disponibile a modificare i suoi comportamenti in positivo • costante adempimento dei doveri scolastici • interesse e partecipazione costruttiva alle attività della scuola • ruolo positivo e collaborativo nel gruppo classe
BUONO	L'alunno/a dimostra: • rispetto delle regole in molte situazioni, anche se a volte ha bisogno di richiami. • buona consapevolezza del proprio dovere • interesse adeguato

	• svolgimento regolare dei compiti assegnati partecipazione attiva • correttezza nei rapporti interpersonali
SUFFICIENTE	L'alunno/a dimostra: • di aver bisogno di sollecitazioni e richiami per rispettare le regole nelle varie situazioni; • sufficiente consapevolezza del proprio dovere • interesse selettivo • saltuario svolgimento dei compiti assegnati • partecipazione discontinua all'attività didattica • rapporti sufficientemente collaborativi con gli altri.
NON SUFFICIENTE	L'alunno/a dimostra: • di non rispettare le regole nelle varie situazioni; • di non avere consapevolezza del proprio dovere • scarso interesse • mancato svolgimento dei compiti assegnati • scarsa partecipazione all'attività didattica • rapporti non sufficientemente collaborativi con gli altri.

ITALIANO CLASSE 1^				
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRITTORI	GIUDIZIO
			Ascolta, comprende, interagisce in modo:	
Ascolto e parlato	L'alunno partecipa agli scambi comunicativi rispettando il proprio turno. Ascolta e comprende testi orali cogliendone senso e informazioni principali. Racconta esperienze personali in modo comprensibile. Interagisce con compagni e insegnanti usando un linguaggio adeguato alla situazione	Ascoltare e comprendere semplici messaggi orali Partecipare a conversazioni rispettando il turno di parola Raccontare esperienze personali Arricchire il lessico	preciso, corretto, articolato, fluido, pertinente e approfondito	OTTIMO
			corretto, attivo, pertinente	DISTINTO
			Continuo e corretto	BUONO
			Adeguito e corretto	DISCRETO
			Essenziale, superficiale, poco pertinente	SUFFICIENTE
			Discontinuo, poco corretto, poco pertinente	NON SUFFICIENTE
			Legge in modo:	
Lettura e comprensione	L'alunno acquisisce le prime tecniche di lettura (strumentale). Legge parole, frasi e brevi testi in modo corretto e gradualmente fluente. Comprende il significato globale di semplici testi letti o ascoltati. Riconosce informazioni esplicite in testi brevi. Mostra interesse per la lettura (anche attraverso l'ascolto di letture dell'adulto).	Acquisire la lettura strumentale Riconoscere lettere e sillabe Leggere parole e frasi semplici Comprendere il significato globale di brevi testi	Chiaro, eccellente, scorrevole espressivo, rapido	OTTIMO
			Sicuro, preciso, scorrevole, espressivo	DISTINTO
			corretto e adeguato	BUONO
			non sempre corretto e/o ben modulato, accettabile	DISCRETO
			meccanico ed essenziale	SUFFICIENTE

			Insicuro e frammentario	NON SUFFICIENTE
Riflessione sulla lingua e educazione linguistica	L'alunno riconosce intuitivamente alcune regolarità della lingua. Distingue suoni, sillabe e parole. Inizia a riflettere su: -corrispondenza suono-segno -struttura della frase semplice. Utilizza in modo iniziale le principali convenzioni ortografiche. Comprende e utilizza vocaboli di uso quotidiano. Arricchisce il lessico attraverso esperienze, letture e conversazioni. Comprende il significato di parole nuove in contesto. Usa parole adeguate per esprimere bisogni.	Riconoscere suoni e lettere Distinguere parole e frasi Utilizzare correttamente alcune convenzioni ortografiche di base Iniziare a riflettere sulla struttura della frase	Riconosce e usa la lingua in modo:	
			Molto chiaro, ben strutturato, esauriente	OTTIMO
			originale, pertinente e creative	DISTINTO
			chiaro, preciso	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Essenziale e semplice	SUFFICIENTE
			Con incertezze e lacune,	NON SUFFICIENTE
			Scrivo sotto dettatura e/o autonomamente in modo:	
Scrittura	L'allievo scrive parole e semplici frasi sotto dettatura o autonomamente. Utilizza correttamente le principali convenzioni ortografiche di base (livello iniziale). Organizza la scrittura in modo comprensibile, anche con supporto.	Utilizzare correttamente lo spazio del foglio Acquisire le prime competenze di scrittura; riprodurre lettere in stampato e corsivo Scrivere parole e frasi semplici Produrre brevi testi guidati	Molto chiaro, ben strutturato, esauriente	OTTIMO
			originale, pertinente e creativo.	DISTINTO
			chiaro, preciso	BUONO
			Semplice e corretto	DISCRETO
			Essenziale, poco Corretto	SUFFICIENTE
			Con incertezze e lacune,	NON SUFFICIENTE

STORIA 1 [^]				
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRITTORI	GIUDIZIO
			Individua le tracce e sa usare nella ricostruzione dei fatti in modo:	
Il tempo e la successione	L'alunno riconosce e utilizza correttamente indicatori temporali. Sa ordinare azioni ed eventi in sequenza logica e cronologica. Rappresenta esperienze vissute attraverso semplici sequenze.	Riconoscere e adoperare le parole del tempo, della successione e della contemporaneità. Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, fatti vissuti e narrati. Ordinare azioni ed eventi della vita quotidiana.	Preciso, approfondito e consapevole	OTTIMO
			Pertinente e consapevole	DISTINTO
			Corretto e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Superficiale e incerto	SUFFICIENTE
			Lacunoso e incerto	NON SUFFICIENTE
			Riconosce e descrive gli ambienti vissuti, individuando elementi e relazioni tra persone, luoghi e attività.	
Territorio e contesto	Riconoscere e descrivere luoghi vissuti. Distinguere ambienti naturali e antropici. Comprendere funzioni ed uso degli spazi. Orientarsi negli spazi conosciuti.	Individuare luoghi significativi (casa, scuola, parco). Descrivere ambienti naturali e antropici. Riconoscere funzioni dei luoghi.	Preciso, approfondito e consapevole	OTTIMO
			Pertinente e consapevole	DISTINTO
			Corretto e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Superficiale e incerto	SUFFICIENTE
			Lacunoso e incerto	NON SUFFICIENTE
			Comprende la durata degli eventi e riconosce le principali scansioni e ciclicità del tempo (giorno, settimana, stagioni).	
Durata e ciclicità del tempo	L'alunno comprende il concetto di durata e ciclicità.	Distinguere la durata degli eventi. Riconoscere cicli temporali (giorno, settimana, stagioni). Collocare eventi nel tempo.	Preciso, approfondito e consapevole	OTTIMO
			Pertinente e consapevole	DISTINTO

	Riconosce i principali riferimenti temporali.	Usare semplici strumenti temporali (calendario).	Corretto e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Superficiale e incerto	SUFFICIENTE
			Lacunoso e incerto	NON SUFFICIENTE
			Racconta esperienze personali collocandole nel tempo e mettendole in relazione con il proprio vissuto presente.	
Memoria personale e cambiamento	L'alunno distingue passato e presente. Riconosce i cambiamenti legati al tempo nella propria vita.	Distinguere passato e presente. Raccontare esperienze personali in ordine temporale. Riconoscere cambiamenti nel tempo.	Preciso, approfondito e consapevole	OTTIMO
			Pertinente e consapevole	DISTINTO
			Corretto e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Superficiale e incerto	SUFFICIENTE
			Lacunoso e incerto	NON SUFFICIENTE
			Riconosce e utilizza semplici fonti (immagini, oggetti, racconti) per ricavare informazioni sul passato.	
Prime fonti storiche	L'alunno riconosce che il passato lascia tracce. Utilizza semplici fonti per raccontare la propria storia.	Riconoscere tracce del passato. Osservare e usare fonti semplici (foto, oggetti). Ricavare informazioni e riordinarle nel tempo.	Preciso, approfondito e consapevole	OTTIMO
			Pertinente e consapevole	DISTINTO
			Corretto e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Superficiale e incerto	SUFFICIENTE
			Lacunoso e incerto	NON SUFFICIENTE

GEOGRAFIA 1^				
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRITTORI	GIUDIZIO
			Si orienta nello spazio vissuto utilizzando semplici punti di riferimento e indicatori spaziali (sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano).	
Orientamento	Orientarsi in modo autonomo negli ambienti noti. Comunicare percorsi in modo chiaro (orale e grafico).	Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi scolastici al fine di orientarsi con sicurezza e autonomia al proprio interno Orientarsi nello spazio noto utilizzando punti di riferimento e comunicando i percorsi attraverso il disegno.	Preciso, approfondito e consapevole.	OTTIMO
			Pertinente e consapevole	DISTINTO
			Corretto e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Superficiale e incerto	SUFFICIENTE
			Lacunoso e incerto	NON SUFFICIENTE
			Rappresenta e descrive lo spazio utilizzando linguaggi diversi (verbale, grafico), anche attraverso disegni e semplici simboli.	
Linguaggi	Comunicare informazioni spaziali in modo efficace. Rappresentare e interpretare ambienti vissuti.	Conoscere e utilizzare i concetti per descrivere i principali caratteri fisici e antropici del proprio territorio. Descrivere oralmente e rappresentare luoghi noti (gli spazi della scuola, del quartiere) attraverso disegni, descrizioni, utilizzando operatori topologici.	Preciso, approfondito e consapevole	OTTIMO
			Pertinente e consapevole	DISTINTO
			Corretto e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Superficiale e incerto	SUFFICIENTE
			Lacunoso e incerto	NON SUFFICIENTE
			Riconosce e descrive gli elementi principali degli ambienti vissuti (casa, scuola, quartiere), distinguendo elementi naturali e antropici.	
Paesaggi e territorio	Interpretare il paesaggio.	Conoscere i principali elementi della geografia (fiumi, mari,	Preciso, approfondito e consapevole	OTTIMO

	Comprendere le relazioni tra uomo e ambiente	monti, laghi). Identificare elementi fisici e antropici di paesaggi e territori, individuando le trasformazioni dell'ambiente dovute alle attività umane.	Pertinente e consapevole Corretto e adeguato Sostanzialmente corretto Superficiale e incerto Lacunoso e incerto	DISTINTO BUONO DISCRETO SUFFICIENTE NON SUFFICIENTE
			Coglie semplici relazioni tra persone, attività e ambiente, comprendendo come gli spazi vengono utilizzati nella vita quotidiana.	
Relazioni e dinamiche	Sviluppare il senso del luogo riconoscendo gli ambienti come spazi di vita personale e collettiva. Comprendere semplici relazioni tra comunità umana e ambiente. Riconoscere il ruolo degli spazi nella vita sociale e adottare comportamenti adeguati nei contesti condivisi.	Sviluppare il senso del luogo attraverso gli ambienti vissuti. Osservare le relazioni tra persone e spazi. Riconoscere le diverse funzioni degli spazi. Comprendere e rispettare le regole negli spazi comuni. Esprimere il proprio vissuto legato ai luoghi.	Preciso, approfondito e consapevole	OTTIMO
			Pertinente e consapevole	DISTINTO
			Corretto e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Superficiale e incerto	SUFFICIENTE
			Lacunoso e incerto	NON SUFFICIENTE
			Riconosce la funzione degli spazi vissuti e la loro organizzazione (ambienti della casa, della scuola, del territorio vicino).	
Organizzazione territoriale	Comprendere che gli spazi sono organizzati in base a funzioni e bisogni. Orientarsi negli ambienti noti utilizzando punti di riferimento e indicatori spaziali. Rappresentare e descrivere in modo semplice l'organizzazione degli spazi vissuti	Riconoscere e descrivere ambienti noti. Individuare la funzione degli spazi. Comprendere che gli spazi sono organizzati per bisogni. Muoversi usando semplici indicatori spaziali. Seguire e rappresentare semplice percorsi	Preciso, approfondito e consapevole	OTTIMO
			Pertinente e consapevole	DISTINTO
			Corretto e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Superficiale e incerto	SUFFICIENTE
			Lacunoso e incerto	NON SUFFICIENTE

INGLESE 1 ^A				
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRITTORI	GIUDIZIO
			Ascolta, comprende, in modo:	
Ascolto (listening)	L'alunno ripete, riconosce e utilizza parole ed espressioni apprese in contesti noti. Manifesta curiosità e disponibilità verso lingue e culture diverse.	Comprendere parole ed espressioni familiari. Comprendere semplici istruzioni e comandi. Cogliere il significato globale di filastrocche, canti e brevi storie accompagnate da supporti visivi, gestuali o mimici.	Rapido, sicuro e consapevole.	OTTIMO
			Sicuro e competente	DISTINTO
			Attivo e corretto	BUONO
			Corretto e adeguato	DISCRETO
			Essenziale e basilare	SUFFICIENTE
			Parziale e inadeguato	NON SUFFICIENTE
			Usa la lingua in modo:	
Parlato (Speaking)	L'alunno riconosce suoni, ritmo e intonazione della lingua inglese e ne riproduce alcuni elementi essenziali;	Ripetere parole, brevi espressioni e semplici frasi memorizzate; Partecipare a brevi scambi comunicativi guidati; Rispondere oralmente a semplici domande su sé stesso e sul contesto vicino.	Sicuro, preciso e appropriato	OTTIMO
			Chiaro e ben strutturato	DISTINTO
			Pertinente e corretto	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Essenziale e semplice	SUFFICIENTE
			Lacunoso e carente	NON SUFFICIENTE
Lettura (reading)	L'alunno legge e comprende parole frequenti e semplici messaggi accompagnati da immagini o fortemente contestualizzati	Riconoscere parole familiari e semplici espressioni già apprese oralmente. Associare parole scritte a immagini, oggetti e situazioni note.	Legge e comprende in modo:	

		Comprendere il significato globale di brevi messaggi scritti molto semplici e contestualizzati .	Chiaro, espressivo ,fluido e consapevole.	OTTIMO
			Sicuro, veloce , scorrevole, dettagliato.	DISTINTO
			Corretto, adeguato e scorrevole.	BUONO
			Adeguato e corretto	DISCRETO
			Essenziale e frammentario	SUFFICIENTE
			Parziale e lacunoso	NON SUFFICIENTE
Interazione comunicativa	L'alunno interagisce con l'insegnante e con i compagni attraverso semplici formule comunicative, soprattutto in situazioni guidate, ludiche e routinarie.	Partecipare a giochi linguistici e a semplici dialoghi guidati Interagire in modo elementare con insegnante e compagni in situazioni note.	Interagisce in modo:	
			Chiaro e consapevole	OTTIMO
			Sicuro e veloce	DISTINTO
			Corretto, adeguato e scorrevole	BUONO
			Adeguato e corretto	DISCRETO
			Essenziale e frammentario	SUFFICIENTE
			Parziale	NON SUFFICIENTE
Lessico di base e strutture comunicative	L'alunno comprende parole e semplici espressioni di uso quotidiano, riferite alla vita scolastica e personale.	Acquisire vocaboli ed espressioni legati alla realtà quotidiana e scolastica. Familiarizzare con semplici strutture comunicative ricorrenti.	Comprende parole e semplici espressioni di uso quotidiano in modo:	
			Chiaro e consapevole	OTTIMO
			Sicuro e veloce	DISTINTO
			Corretto, adeguato e scorrevole	BUONO
			Adeguato e corretto	DISCRETO
			Essenziale e frammentario	SUFFICIENTE
			Parziale	NON SUFFICIENTE
			Copia e scrive sotto dettatura e/o autonomamente in modo:	
Scrittura (writing)	L'alunno scrive copiando parole, etichette ed espressioni note,	Copiare parole ed espressioni note.	Chiaro, preciso e completo	OTTIMO
			Ben strutturato e completo	DISTINTO

completando
semplici
consegne con il
supporto
dell'insegnante.

Completare parole o semplici
frasi con il supporto di
immagini, modelli o tracce.
Scrivere etichette, parole
frequenti e semplici messaggi
guidati.

Corretto e ordinato	BUONO
Abbastanza corretto	DISCRETO
Essenziale e basilare	SUFFICIENTE
Parziale e frammentario	NON SUFFICIENTE

MATEMATICA CLASSI 1^				
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRITTORI	GIUDIZIO
			Calcola, applica proprietà, individua procedimenti in modo:	
Numeri	L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto	Operare con i numeri naturali entro il centinaio con consapevolezza della notazione posizionale, confrontando e ordinando in senso progressivo e regressivo. Padroneggiare le quattro operazioni aritmetiche. Eeguire semplici operazioni e verbalizzare le procedure di calcolo.	Chiaro, preciso, autonomo, sicuro, consapevole e strategico	OTTIMO
			Rapido, preciso, autonomo e puntuale	DISTINTO
			Corretto, lineare e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto e poco strutturato.	DISCRETO
			Lento, essenziale e incerto	SUFFICIENTE
			Non adeguato e frammentario	NON SUFFICIENTE
	intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.			
			Conosce, comprende e utilizza i contenuti in modo:	
Spazio e figure	L'alunno riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)	Percepire e rappresentare semplici forme geometriche utilizzando unità di misura arbitrarie e convenzionali.	Chiaro, preciso, autonomo, sicuro, consapevole e strategico	OTTIMO
			Rapido, preciso, autonomo e puntuale	DISTINTO
			Corretto, lineare e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto e poco strutturato	DISCRETO
			Lento, essenziale e incerto	SUFFICIENTE
			Non adeguato e frammentario	NON SUFFICIENTE

			Osserva, classifica coglie analogie e differenze di fenomeni in modo:	
Relazioni e funzioni	L'alunno riconosce e descrive relazioni tra oggetti (uguale/ diverso, più grande /più piccolo, più lungo /,più corto). Classifica oggetti e immagini secondo criteri dati o scelti (forma, colore, grandezza) ordina elementi in sequenze logiche (prima/dopo, crescente/decescente).	Riconoscere relazioni tra oggetti in base a uno o piu' criteri (forma, colore, grandezza, posizione). Classificare oggetti e immagini secondo criteri dati o scelti. Ordinare elementi in sequenze logiche, confrontare oggetti utilizzando semplici relazioni.	Chiaro, preciso, autonomo, sicuro, consapevole e strategico	OTTIMO
			Rapido, preciso e puntuale	DISTINTO
			Corretto, lineare e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto e poco strutturato	DISCRETO
			Lento, essenziale e incerto	SUFFICIENTE
			Non adeguato e frammentario	NON SUFFICIENTE

			Raccoglie, rappresenta e interpreta semplici dati provenienti dall'esperienza, utilizzando tabelle e grafici elementari; formula previsioni intuitive basate sull'osservazione in modo:	
Dati e previsioni	L'alunno raccoglie dati da esperienze quotidiane, organizza dati in rappresentazioni elementari(tabelle), legge e interpreta informazioni da rappresentazioni semplici, confronta quantità formula conclusioni. Riconosce situazioni di incertezza, utilizza un lessico adeguato per descrivere dati, confronti e semplici previsioni	Raccoglie semplici dati da esperienze quotidiane (conteggi, preferenze, presenze).Registra dati in forme elementari (tabelle, liste, pittogrammi). Legge e interpreta rappresentazioni semplici di dati. Confronta quantità e formulare piccole conclusioni. Riconosce situazioni di incertezza e fa previsioni intuitive. Utilizzare un lessico adeguato per descrivere dati, confronti e semplici previsioni.	Chiaro, preciso, autonomo, sicuro, consapevole e strategico	OTTIMO
			Rapido, preciso e puntuale	DISTINTO
			Corretto, lineare e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto e poco strutturato	DISCRETO
			Lento, essenziale e incerto	SUFFICIENTE
			Non adeguato e frammentario	NON SUFFICIENTE

SCIENZE E TECNOLOGIA CLASSI 1^				
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRITTORI	GIUDIZIO
			L'alunno: Osserva, individua e classifica analogie e differenze, caratteristiche e proprietà degli oggetti e dei materiali in modo	
Esplorazione sensoriale	L'alunno usa i cinque sensi per osservare oggetti, materiali, viventi e fenomeni. Raccoglie semplici dati sensoriali (colori, forme, odori, suoni, consistenze). Descrive ciò che percepisce con parole proprie, immagini o gesti. Confronta oggetti e materiali in base alle percezioni (morbido/duro, caldo/freddo, ruvido/liscio). Formula piccole domande su ciò che osserva e partecipa a semplici esperienze guidate. Riconosce cambiamenti percepibili (luce/ombra, asciutto/bagnato, caldo/freddo). Mostra atteggiamenti di cura verso ambiente e materiali durante l'esplorazione.	Riconoscere e usare i cinque sensi nelle attività di osservazione. Osservare oggetti, materiali e viventi descrivendone qualità percepibili. Distinguere semplici caratteristiche sensoriali (colore, forma, temperatura, consistenza, odore, suono). Confrontare elementi in base alle percezioni (ruvido/liscio, caldo/freddo, leggero/pesante). Raccogliere semplici dati sensoriali e comunicarli con parole, disegni o schemi. Riconoscere cambiamenti percepibili in fenomeni quotidiani (luce/ombra, bagnato/asciutto). Partecipare a semplici esperienze guidate formulando domande spontanee.	Scientifico, autonomo, preciso, metodico e consapevole	OTTIMO
			Sicuro, preciso e funzionale	DISTINTO
			Corretto e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Essenziale e poco organizzato	SUFFICIENTE
		Tecnologia Esplorare oggetti d'uso quotidiano attraverso i sensi per identificarne materiali e funzioni. Distinguere materiali diversi tramite percezioni sensoriali (morbido/duro, trasparente/opaco). Riconoscere relazioni tra forma, materiale e uso di un oggetto. Utilizzare strumenti scolastici di base in modo corretto e sicuro. Seguire semplici procedure esplorative guidate (osserva–descrivi–confronta). Avviare la consapevolezza che gli oggetti tecnologici funzionano secondo regole e scopi.		

		sperimentare i cambiamenti secondo il ciclo delle stagioni. Riconoscere e descrivere l'uomo, i viventi e l'ambiente individuandone il ciclo vitale e le relazioni.	Poco attento e disorganizzato	NON SUFFICIENTE
			L'alunno/a osserva e descrive oggetti e materiali, riconoscendone alcune proprietà e distinguendoli in base a semplici caratteristiche.:	
Oggetti e materiali	L'alunno: Osserva e descrive oggetti e materiali usando i sensi e parole semplici. Riconosce e classifica materiali (legno, plastica, metallo, stoffa, vetro) secondo criteri dati. Confronta oggetti per forma, uso, materiale, grandezza. Manipola e sperimenta materiali per scoprirne proprietà (duro/morbido, leggero/pesante, liscio/ruvido). Usa strumenti semplici (lente, contenitori, acqua) per esplorare caratteristiche e trasformazioni.	Osservare e descrivere oggetti e materiali usando i sensi.	Autonomo, preciso, metodico e consapevole	OTTIMO
		Classificare materiali secondo criteri dati (forma, uso, proprietà).	Sicuro, preciso e funzionale	DISTINTO
		Sperimentare proprietà semplici (duro/morbido, leggero/pesante).	Corretto e adeguato	BUONO
		Riconoscere funzioni e usi degli oggetti nella vita quotidiana.	Sostanzialmente corretto	DISCRETO
		Seguire semplici procedure per costruire o smontare oggetti.	Essenziale e poco organizzato.	SUFFICIENTE
			Poco attento e disorganizzato	NON SUFFICIENTE
			Osserva e descrive le caratteristiche dei viventi e dell'ambiente in modo:	
L'uomo, i viventi e l'ambiente	L'alunno riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.	Utilizzare semplici tecniche di osservazione per descrivere proprietà e caratteristiche dei viventi e dell'ambiente circostante.	Scientifico, autonomo, preciso, metodico e consapevole.	OTTIMO
		Riconoscere le diversità dei viventi e la loro relazione con l'ambiente.	Sicuro, preciso e funzionale	DISTINTO
			Corretto e adeguato	BUONO

			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Poco attento e disorganizzato.	NON SUFFICIENTE
			Osserva e descrive semplici fenomeni naturali riconoscendone le caratteristiche essenziali.	
Fenomeni naturali	L'alunno: Osserva fenomeni naturali quotidiani (luce, ombra, pioggia, vento, caldo/freddo) in modo attento e guidato. Descrive con parole semplici ciò che vede e i cambiamenti che nota nell'ambiente. Riconosce differenze e opposizioni (chiaro/scuro, caldo/freddo, asciutto/bagnato). Individua effetti dei fenomeni sugli esseri viventi e sugli oggetti. Formula ipotesi molto semplici su ciò che potrebbe accadere. Sperimenta con attività guidate per comprendere relazioni causa-effetto. Rappresenta osservazioni con disegni, tabelle o sequenze. Adotta comportamenti responsabili in relazione ai fenomeni naturali (protezione dal sole, cura dell'ambiente).	Osservare fenomeni naturali quotidiani (luce, ombra, pioggia, vento, caldo/freddo). Descrivere ciò che accade usando un linguaggio semplice e appropriato. Riconoscere cambiamenti nel tempo atmosferico e nelle stagioni. Confrontare situazioni diverse (chiaro/scuro, caldo/freddo, asciutto/bagnato). Individuare effetti dei fenomeni sull'ambiente e sui viventi. Formulare ipotesi molto semplici su ciò che potrebbe accadere. Sperimentare con attività guidate per comprendere relazioni causa-effetto. Rappresentare osservazioni con disegni, tabelle o sequenze. Adottare comportamenti adeguati in relazione ai fenomeni (protezione dal sole, cura dell'ambiente)	Osserva e descrive con precisione e autonomia i fenomeni naturali.	OTTIMO
			Osserva e descrive correttamente, con buona autonomia.	DISTINTO
			Osserva e descrive in modo chiaro con minima guida.	BUONO
			Osserva e descrive aspetti essenziali con guida.	DISCRETO
			Riconosce e descrive solo alcuni aspetti con supporto.	SUFFICIENTE
			Fatica a osservare e descrivere anche con guida.	NON SUFFICIENTE
			Utilizza semplici strumenti e tecnologie in modo corretto e sicuro.	

Tecnologia e strumenti	L'alunno: Usa strumenti di base in modo corretto e sicuro. Osserva e descrive oggetti (parti, materiali, funzioni). Segue semplici sequenze per costruire o realizzare qualcosa. Riconosce parti di un dispositivo (schermo, tastiera, mouse). Rispetta le regole di sicurezza con strumenti e tecnologie.	Usare strumenti e materiali in modo corretto e sicuro. Osservare e descrivere oggetti (parti, materiali, funzioni). Seguire semplici sequenze operative per costruire. Riconoscere le parti principali di un dispositivo digitale. Adottare comportamenti responsabili con strumenti e tecnologie	Usa strumenti e tecnologie con autonomia e correttezza.	OTTIMO
			Usa strumenti in modo corretto con buona autonomia.	DISTINTO
			Usa strumenti in modo adeguato con minima guida.	BUONO
			Usa strumenti essenziali con guida.	DISCRETO
			Usa strumenti solo con supporto costante	SUFFICIENTE
			Ha difficoltà a usare strumenti anche con guida.	NON SUFFICIENTE
Pensiero Computazionale	L'alunno: Riconosce e segue sequenze semplici. Scompone un compito in piccoli passi. Individua schemi e regolarità. Usa istruzioni per risolvere un problema. Sperimenta soluzioni e corregge errori (debugging iniziale).	Seguire e riprodurre sequenze semplici. Scomporre un compito in passi. Riconoscere schemi e regolarità. Eseguire istruzioni per risolvere un problema. Correggere piccoli errori (debugging iniziale).	Riconosce e segue semplici sequenze e procedure per risolvere problemi.	
			Riconosce e segue sequenze e procedure in piena autonomia.	OTTIMO
			Segue sequenze e procedure con buona autonomia.	DISTINTO
			Segue sequenze semplici con minima guida.	BUONO
			Segue sequenze essenziali con guida.	DISCRETO
			Segue solo parti della sequenza con supporto costante.	SUFFICIENTE
			Fatica a seguire sequenze anche con guida.	NON SUFFICIENTE

INFORMATICA CLASSE 1^				
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRITTORI	GIUDIZIO
			Utilizza gli strumenti digitali in modo:	
Dati e informazione	L'alunno riconosce le principali parti del computer e utilizza i dispositivi digitali in modo guidato	Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni essenziali. Accendere e spegnere correttamente il PC. Utilizzare mouse, tastiera e touchscreen. Aprire semplici programmi e svolgere attività guidate	Preciso, autonomo, sicuro e consapevole	OTTIMO
			Corretto, autonomo e pertinente	DISTINTO
			Adeguito e generalmente corretto	BUONO
			Semplice ma corretto, con qualche guida.	DISCRETO
			Essenziale e poco autonomo.	SUFFICIENTE
			Incerto, frammentario e non autonomo	NON SUFFICIENTE
			Risolve problemi e segue sequenze in modo:	
Algoritmi e problem solving	L'alunno segue semplici istruzioni e riconosce sequenze logiche per risolvere piccoli problemi.	Seguire sequenze e istruzioni semplice Scomporre un compito in piccoli passi. Individuare errori e correggerli. Completare semplici pattern logici	Autonomo, logico e completo	OTTIMO
			Corretto, ordinato e sicuro	DISTINTO
			Adeguito e abbastanza corretto	BUONO
			Essenziale ma comprensibile	DISCRETO
			Parziale e guidato	SUFFICIENTE

			Confuso e con difficoltà significativ	NON SUFFICIENTE
Programmazione (Coding)	L'alunno utilizza semplici codici e percorsi per svolgere attività unplugged e digitali.	Muoversi su reticoli e percorsi Utilizzare i comandi base del coding (alto, basso, destra, sinistra). Realizzare semplici attività di Pixel Art. Eseguire percorsi guidati con Scratch Jr o attività unplugged	Esegue attività di coding in modo: _	
			Creativo, preciso e autonomo	OTTIMO
			Sicuro, corretto e ordinato	DISTINTO
			Adeguate e corrette	BUONO
			Semplice ma abbastanza corretto	DISCRETO
			Essenziale e guidato	SUFFICIENTE
			Incerto e frammentario	NON SUFFICIENTE
			Utilizza le tecnologie in modo:	
Tecnologia e società	L'alunno utilizza le tecnologie in modo sicuro e rispettoso delle regole condivise.	Conoscere le regole dell'aula informatica Utilizzare i dispositivi con cura. Accedere alle piattaforme scolastiche con guida. Comprendere semplici regole di comportamento online	Responsabile, corretto e consapevole	OTTIMO
			Corretto e responsabile	DISTINTO
			Generalmente adeguato	BUONO
			Abbastanza corretto	DISCRETO
			Essenziale e poco autonomo nel rispetto delle regole	SUFFICIENTE
			Poco corretto e non rispettoso delle regole	NON SUFFICIENTE

ARTE E IMMAGINE CLASSI 1^				
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRITTORI	GIUDIZIO
			Utilizza il linguaggio espressivo in modo:	
Linguaggio espressivo	L' alunno utilizza il linguaggio visivo per esprimere emozioni ed esperienze.	Sperimentare tecniche diverse (disegno, pittura, collage). Usare colori e segni in modo espressivo.	Dettagliato, originale , creativo, preciso approfondito.	OTTIMO
			Chiaro, esauriente e creativo	DISTINTO
			Corretto e coerente	BUONO
			Abbastanza corretto	DISCRETO
			Essenziale e approssimativo	SUFFICIENTE
			Essenziale e approssimativo	NON SUFFICIENTE
Percezione visiva	L'alunno osserva e descrive immagini, oggetti e ambienti in modo consapevole. Riconosce e utilizza gli elementi di base del linguaggio visivo. Si orienta nello spazio utilizzando semplici indicatori spaziali.	Esplorare l'ambiente circostante attraverso i sensi. Individuare forme, colori e relazioni spaziali negli oggetti osservati. Riconoscere e discriminare figura e sfondo.	Riconosce e utilizza gli elementi di base del linguaggio visivo in modo:	
			Dettagliato, originale creativo, preciso.	OTTIMO
			Chiaro, esauriente e creativo	DISTINTO
			Corretto e coerente	BUONO
			Abbastanza corretto	DISCRETO
			Essenziale e approssimativo	SUFFICIENTE
			Essenziale e approssimativo	NON SUFFICIENTE
			Legge immagini e opere d'arte in modo:	
Lettura immagini	L'alunno legge e comprende immagini semplici	Riconoscere gli elementi principali di un'immagine. Descrivere ciò che si osserva.	Dettagliato, originale , creativo, preciso esauriente e consapevole.	OTTIMO
			Chiaro, preciso, attento e creativo	DISTINTO
			Valido e corretto	BUONO
			Abbastanza corretto	DISCRETO

			Essenziale e approssimativo	SUFFICIENTE
			Non pertinente e inadeguato.	NON SUFFICIENTE
			Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte in modo:	
Patrimonio	L'alunno riconosce e rispetta il patrimonio artistico e culturale.	Osservare opere d'arte semplici. Conoscere elementi del patrimonio locale.	Dettagliato, originale, creativo, esauriente ed approfondito.	OTTIMO
			Chiaro, preciso e creativo.	DISTINTO
			Valido, corretto, preciso e coerente	BUONO
			Abbastanza corretto	DISCRETO
			Superficiale e approssimativo	SUFFICIENTE
			Inadeguato e frammentario.	NON SUFFICIENTE

MUSICA 1^				
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRITTORE	GIUDIZIO
			Riconosce e distingue suoni e rumori, individuandone alcune semplici caratteristiche attraverso l'ascolto attento	
Ascolto E Percezione	Sviluppa la capacità di ascolto attivo Riconosce e interpreta suoni e fenomeni sonori dell'ambiente Esprime emozioni e sensazioni legate all'ascolto	Riconoscere suoni e rumori dell'ambiente Discriminare suoni alti/bassi, lunghi/corti, forti/deboli Ascoltare brani musicali semplici e descrivere sensazioni verbalmente	Preciso, approfondito e consapevole	OTTIMO
			Pertinente e consapevole	DISTINTO
			Corretto e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Superficiale e incerto	SUFFICIENTE
			Lacunoso e incerto	NON SUFFICIENTE
			Utilizza la voce per partecipare all'esecuzione di semplici canti, rispettando in modo graduale ritmo e intonazione.	
Voce e Canto	Utilizza la voce come mezzo espressivo Partecipa al canto individuale e collettivo Sviluppa la memoria musicale	Usare la voce per cantare brani brevi. Imparare canzoni semplici in gruppo	Preciso, approfondito e consapevole	OTTIMO
			Pertinente e consapevole	DISTINTO
			Corretto e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Superficiale e incerto	SUFFICIENTE
			Lacunoso e incerto	NON SUFFICIENTE
			Riproduce semplici sequenze ritmiche e coordina il movimento del corpo in relazione alla musica.	
Ritmo e Movimento corporeo	Percepisce e riproduce il ritmo Coordina movimento e musica	Riprodurre ritmi semplici battendo mani o piedi Muoversi in modo coordinato con la musica	Preciso, approfondito e consapevole	OTTIMO
			Pertinente e consapevole	DISTINTO
			Corretto e adeguato	BUONO

	Utilizza il corpo come strumento espressivo		Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Superficiale e incerto	SUFFICIENTE
			Lacunoso e incerto	NON SUFFICIENTE
			Esplora e utilizza semplici strumenti musicali e oggetti sonori per produrre e accompagnare ritmi.	
Suoni e strumenti	Esplora e utilizza strumenti musicali Produce suoni in modo consapevole Sperimenta diverse fonti sonore.	Conoscere strumenti musicali semplici (percussioni, xilofono, triangolo) Produrre suoni con strumenti e oggetti quotidiani	Preciso, approfondito e consapevole	OTTIMO
			Pertinente e consapevole	DISTINTO
			Corretto e adeguato	BUONO
			Sostanzialmente corretto	DISCRETO
			Superficiale e incerto	SUFFICIENTE
			Lacunoso e incerto	NON SUFFICIENTE

ED. FISICA CLASSI 1^				
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRITTORI	GIUDIZIO
			Si coordina all'interno di uno spazio in modo	
Il corpo e la sua relazione con il tempo e lo spazio	L'alunno acquisisce consapevolezza di se' attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali .	Coordinarsi all'interno di uno spazio in rapporto alle cose e alle persone. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi di movimento.	Coordinato, autonomo, preciso, armonioso e responsabile.	OTTIMO
			Attento, autonomo, preciso e veloce.	DISTINTO
			Adeguito e corretto.	BUONO
			Abbastanza coordinato e corretto.	DISCRETO
			Poco preciso e approssimativo	SUFFICIENTE
			Incoerente e non partecipativo.	NON SUFFICIENTE
			Organizza condotte motorie complesse in modo:	
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	L'alunno utilizza il linguaggio motorio e corporeo per esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso drammatizzazioni ed esperienze ritmico -musicali e coreutiche.	Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento.	Coordinato, autonomo, preciso, armonioso e responsabile.	OTTIMO
			Attento, autonomo, preciso e veloce.	DISTINTO
			Adeguito e corretto	BUONO
			Abbastanza coordinato e corretto.	DISCRETO
			Poco preciso e approssimativo	SUFFICIENTE
			Incoerente e non partecipativo.	NON SUFFICIENTE
			Utilizza i fondamentali nelle dinamiche di gioco in modo:	
Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	L'alunno sperimenta una pluralità di esperienze e gestualità tecniche che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva;	Conoscere, utilizzare, rispettare le regole nelle varie forme di gioco. .	Coordinato, autonomo, preciso, armonioso e responsabile	OTTIMO
			Attento, autonomo, preciso e veloce.	DISTINTO
			Adeguito e corretto	BUONO
			Abbastanza coordinato e corretto.	DISCRETO

	comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e sport il valore delle regole;		Poco preciso e approssimativo	SUFFICIENTE
			Incoerente e non partecipativo.	NON SUFFICIENTE
			Riconosce e denomina le parti del proprio corpo in modo:	
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	L'alunno riconosce alcuni principi essenziali relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del corpo e a un corretto regime alimentare.	Riconoscere e denominare le varie parti del corpo. Classificare le informazioni provenienti dagli organi di senso. Conoscere gli elementi fondamentali dell'alimentazione e degli stili di vita.	Preciso, corretto e completo.	OTTIMO
			Attento e preciso.	DISTINTO
			Corretto e preciso	BUONO
			Abbastanza corretto.	DISCRETO
			Superficiale e approssimativo	SUFFICIENTE
			Non adeguato.	NON SUFFICIENTE

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

La scuola secondaria di I grado ha strutturato il proprio curriculum in continuità con le linee direttive e procedurali della scuola primaria. In particolare, si è tenuto conto della trasversalità dell'educazione civica, della implementazione costante degli strumenti digitali e delle metodologie adottate in continuità per ogni disciplina.

ITALIANO

L'italiano funge da infrastruttura del pensiero e della cittadinanza, offrendo, attraverso la competenza alfabetica funzionale e l'analisi testuale, gli strumenti per interpretare la realtà, strutturare saperi specialistici e costruire un'identità consapevole, capace di agire criticamente nella società.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- Competenza alfabetica funzionale; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

LIFE SKILLS DA SVILUPPARE:

- Comunicazione efficace, pensiero critico, empatia, ascolto attivo, creatività

EDUCAZIONE ALL'IA:

- Analisi critica di testi generati dall'IA; riconoscimento di *fake news* e contenuti sintetici; uso consapevole di chatbot per scrittura e revisione; riflessione su autorialità e *copyright*.

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE	CONOSCENZE	METODOLOGIE	TEMPI	VERIFICHE E VALUTAZIONE
<i>Comunicazione orale.</i> <i>Comprensione della lettura.</i> <i>Produzione scritta.</i> <i>Riflessione sulla lingua.</i>	<i>Il lessico: comprendere e usare le parole del vocabolario di base e termini specialistici legati alle discipline; utilizzare il dizionario come strumento di consultazione; riflettere sulla</i>	<i>Cognitive: comprendere, ordinare le conoscenze e riconoscere le diverse tipologie testuali.</i> <i>Analitiche: leggere e</i>	<i>Comprensione: leggere e comprendere il senso globale e le informazioni principali di discorsi o testi.</i> <i>Produzione: scrivere testi coerenti</i>	<i>Didattica laboratoriale; Apprendimento cooperativo (Cooperative learning); Classe capovolta (Flipped classroom); Progettazione (Problem solving); Uso di dinamiche di gioco (Gamification); Didattica Multimodiale/Multisensoriale</i>	<i>Intero anno scolastico</i>	<i>Verifiche scritte, questionari a risposta aperta e multipla, interrogazioni orali, sintesi scritte, osservazioni sistematiche, verifiche multimediali (Padlet, podcast, wikiclasse). Valutazione sommativa, in itinere, formativa, per monitorare progressi, evidenziare difficoltà e</i>

	<i>formazione delle parole.</i> <i>La frase e la sua struttura: analizzare la struttura morfo-sintattica della frase; rispettare le convenzioni ortografiche e l'uso corretto della punteggiatura.</i> <i>Ascoltare, rielaborare, parlare: ascoltare testi orali identificando il tema, le informazioni principali, il messaggio; partecipare a conversazioni e discussioni in modo collaborativo; riferire esperienze personali o argomenti di studio in modo chiaro.</i> <i>Leggere, interpretare, analizzare: leggere ad alta voce in modo espressivo; leggere identificando le caratteristiche essenziali di un testo; saper estrapolare dati e concetti da testi espositivi o manuali per lo studio.</i>	<i>interpretare testi.</i> <i>Operative: saper riassumere, rielaborare e utilizzare i testi scritti per scopi diversi.</i>	<i>rispettando le regole ortografiche, morfosintattiche e la punteggiatura.</i> <i>Grammatica: riconoscere le parti del discorso e la struttura della frase semplice.</i>	<i>(Uso di vari media e strumenti per diversi stili di apprendimento); Discussioni guidate (Brainstorming); Uso di mappe concettuali e strumenti visivi.</i>		<i>guidare l'alunno il miglioramento, in linea con le competenze previste.</i>
--	---	--	---	--	--	---

	<i>Scrivere: scrivere testi di vario tipo (narrativi, descrittivi, regolativi) adeguati a scopo e destinatario; sintetizzare testi e manipolare strutture testuali.</i> <i>Saper usare il computer e il web per studiare in modo sicuro, distinguendo le notizie vere dalle false, creando contenuti propri (anche con l'aiuto dell'IA) e rispettando sempre le regole di comportamento online.</i>					
--	---	--	--	--	--	--

MODULO INTERDISCIPLINARE DI APPRENDIMENTO

Titolo: Radici e Ali: la memoria come motore del futuro.

Classe: prima secondaria di primo grado

Domande guida: In che modo conoscere le nostre origini ci aiuta a capire chi siamo oggi? / Come possono le parole del passato (miti ed epica) aiutarci a raccontare le sfide del domani? / Quali strumenti digitali possiamo usare per conservare e trasmettere la nostra storia?

Fasi operative: Lancio (Il Baule dei Ricordi): ogni studente porta in classe un oggetto personale e lo descrive ai compagni. Ricerca (Le radici letterarie): Lettura e analisi di miti sul tema del viaggio e del ritorno. Sviluppo (Laboratorio di scrittura): scrittura di un mito moderno che rappresenti un desiderio per il futuro. Restituzione (Le Ali digitali): creazione di una "Capsula del tempo" digitale (video o Padlet) destinata agli studenti del 2050.

Risultati attesi: Competenza alfabetica: saper produrre testi narrativi coerenti applicando le strutture grammaticali studiate. Competenza sociale/civica: valorizzare il patrimonio culturale e familiare come bene comune. Competenza digitale: utilizzare criticamente le tecnologie per archiviare e rielaborare contenuti in modo creativo.

Raccordi interdisciplinari: Italiano (i tempi verbali e il testo narrativo). Storia (le fonti storiche scritte, orali, materiali). Geografia (il concetto di luogo del cuore e l'evoluzione del territorio locale nel tempo). Tecnologia (introduzione alla conservazione dei dati e all'uso etico dell'intelligenza artificiale per la ricerca iconografica). Arte (l'albero genealogico).

Prerequisiti: Saper distinguere tra realtà e finzione in un testo. Conoscenza di base dell'uso del computer/tablet. Capacità di ascolto attivo durante l'esposizione dei compagni.

LINGUA INGLESE

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE: LINGUA INGLESE

Contestualizzazione: l'importanza dello studio della disciplina nella formazione integrale dello studente

Studiare l'inglese oggi significa comunicare con il mondo, significa possedere uno strumento di scambio linguistico e culturale che offre possibilità uniche di comprensione reciproca e di potenziale cooperazione internazionale.

Apprendere le forme e le strutture dell'inglese permette un allargamento di visione generale, di mentalità, di flessibilità, di capacità di resilienza e adattamento al nuovo, di relazionalità, di empatia e di autoriflessione metacognitiva. Attraverso la didattica della lingua straniera, si sviluppano e potenziano le rappresentazioni linguistiche e di pensiero, i processi e le categorizzazioni generali, quindi un modello di approccio globale al Sé, all'Altro e al Mondo.

La confidenza e la sicurezza nella pratica dell'inglese in ogni tipo di scambio comunicativo facilitano anche l'inclusività: l'enorme quantità di film e serie televisive in lingua inglese, fruibili oggi in varie modalità, compreso lo streaming, abitano fin dalla più giovane età alla familiarizzazione con strumenti accessibili quali sottotitoli e audiodescrizioni, rendendo possibile indirizzare gli sforzi didattici verso tutti gli alunni, nessuno escluso, perché la comunicazione e la condivisione sono rivolte a tutte e tutti, nessuno escluso.

Riferimenti culturali che orientano il curriculum:

Apprendere questa lingua risponde a esigenze comunicative di natura pratica, ma permette anche di conoscere le letterature e le altre espressioni culturali in lingua inglese, dal cinema, al teatro, alla musica. Essendo poi strumento privilegiato nella diffusione accademica, l'inglese è la principale chiave di accesso all'informazione scientifica.

Approfondire questa lingua è inoltre fondamentale per raggiungere un livello adeguato di alfabetizzazione tecnologico-digitale e per comprendere criticamente le informazioni acquisite quotidianamente, soprattutto attraverso i social network, sviluppando consapevolezza e un uso responsabile e sicuro di questi mezzi di comunicazione e degli strumenti offerti dall'intelligenza artificiale.

Finalità di studio della disciplina:

L'insegnamento della lingua inglese nella scuola del primo ciclo ha l'obiettivo generale di promuovere l'alfabetizzazione linguistica e lo sviluppo delle competenze comunicative orali e scritte. Questo percorso mira a far raggiungere agli studenti un livello di competenza linguistica almeno A2 o B1 (nella scuola secondaria di primo grado), secondo il Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (QCER, 2020) e il Volume Companion per le lingue (CEFR CV, 2018).

L'apprendimento dell'inglese favorisce lo sviluppo del pensiero critico e delle abilità cognitive, stimolando nei ragazzi la curiosità verso le lingue e le culture diverse.

Nella scuola secondaria di primo grado, l'insegnamento della lingua inglese si consolida e si amplia, con l'obiettivo di sviluppare competenze linguistiche sempre più articolate. L'inglese non viene solo considerato come strumento di comunicazione pratica, ma anche come mezzo di accesso a contenuti culturali e letterari.

Una finalità essenziale dell'insegnamento dell'inglese, che nella propria dimensione internazionale si articola in una pluralità di varietà linguistiche, è quella di sensibilizzare gli studenti all'importanza dell'interculturalità e della comprensione reciproca tra i popoli. L'inglese, essendo una lingua di comunicazione

globale, rappresenta uno strumento essenziale per interagire con il mondo e accedere a informazioni di carattere internazionale, sia in ambito culturale che tecnologico e digitale. A questo scopo, l'utilizzo di materiali audiovisivi con sottotitoli e audio descrizioni in lingua inglese aiuta gli studenti a sviluppare competenze di ascolto e comprensione, favorendo l'inclusività e garantendo che l'apprendimento sia accessibile a tutti.

Infine, lo studio della lingua inglese promuove l'acquisizione di competenze trasversali fondamentali per il futuro degli studenti, come la capacità di collaborare, risolvere problemi e interagire in contesti multiculturali e digitali. L'approccio comunicativo e immersivo incoraggiato nelle scuole permette agli studenti di acquisire sicurezza nell'uso della lingua e di apprezzarne l'importanza nella vita quotidiana e nel loro percorso di crescita personale e formativa.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: Competenza multilinguistica; competenza alfabetico-funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza digitale; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

LIFE SKILLS DA SVILUPPARE: Comunicazione interculturale, collaborazione, flessibilità cognitiva.

EDUCAZIONE ALL'IA: Utilizzo di IA per traduzione e apprendimento linguistico; valutazione dell'affidabilità delle traduzioni automatiche; comunicazione con assistenti virtuali in lingua.

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE	CONOSCENZE	METODOLOGIE	TEMPI	VERIFICHE E VALUTAZIONE
• Comprensione e produzione linguistica. Sviluppare la capacità di comprendere e produrre testi orali e scritti su argomenti familiari, scolastici e culturali; ciò include la comprensione sia di testi relativi alla civiltà dei Paesi anglofoni sia dei Paesi in cui sono in uso varietà dell'inglese globale, nonché la	• Ascolto (Comprensione Orale) Comprendere discorsi su argomenti familiari; riconoscere i punti essenziali di un discorso relativo a scuola, tempo libero e vita quotidiana, purché sia espresso in modo chiaro e diretto. Individuare informazioni chiave da mezzi audiovisivi; comprendere contenuti trasmessi	• Comunicazione scritta e orale. Acquisire la capacità di comprendere e produrre testi orali e scritti su argomenti familiari e di studio, descrivere esperienze e situazioni personali, e presentare argomenti in modo chiaro e coerente. • Interazione sociale. Partecipare attivamente a conversazioni su argomenti familiari,	• Struttura e fonologia della lingua inglese. Sistema fonologico della lingua inglese con attenzione ai suoni distintivi e alle variazioni di pronuncia nelle diverse varietà dell'inglese, ivi comprese quelle dell'inglese globale; acquisizione dei tratti fonologici e degli elementi prosodici fondamentali dell'inglese, per il	<i>Uso delle tecnologie digitali</i> <i>Uso di strumenti come dizionari illustrati online, giochi interattivi e quiz.</i> <i>Approccio comunicativo</i> <i>Learning by doing</i> <i>Cooperative learning</i> <i>Peer learning</i> <i>Role-playing e simulazioni</i>	Intero anno scolastico	La valutazione tiene conto di: • livello di acquisizione delle competenze linguistiche • progressi rispetto alla situazione iniziale • partecipazione e impegno

descrizione di situazioni personali e di studio. • Interazione comunicativa. Favorire l'interazione orale e scritta con interlocutori su argomenti noti, utilizzando un registro linguistico adeguato e curando l'intonazione e la pronuncia. • Consapevolezza culturale. Promuovere la conoscenza degli elementi multiculturali sia dei paesi anglofoni sia dei Paesi in cui sono in uso varietà dell'inglese globale, comprese le convenzioni sociali, le espressioni e i registri linguistici adeguati alle diverse situazioni e contesti comunicativi. • Integrazione interdisciplinare e digitale. Integrare l'apprendimento della lingua inglese	attraverso film, serie TV, podcast e video online su argomenti di interesse personale. Riconoscere terminologia specifica; comprendere informazioni e concetti chiave relativi agli argomenti di studio interdisciplinari. • Parlato (Produzione e Interazione Orale) Descrivere persone, situazioni ed esperienze; esprimersi in modo chiaro riguardo alle condizioni di vita e studio, attività quotidiane e preferenze personali. Interagire in conversazioni quotidiane; scambiare informazioni in modo efficace utilizzando un vocabolario adeguato. Esprimere opinioni e preferenze; comunicare idee e preferenze personali	utilizzando un linguaggio appropriato per esprimere idee, opinioni e necessità, e sviluppare strategie efficaci per mantenere la conversazione. • Consapevolezza culturale. Identificare e confrontare elementi culturali della propria lingua e cultura con quelli veicolati dalla lingua inglese, sviluppando una maggiore comprensione delle norme sociali e linguistiche associate all'inglese. • Applicazione interdisciplinare. Utilizzare l'inglese in contesti interdisciplinari, partecipare a progetti scolastici collaborativi, accedere a informazioni e approfondire questioni legate alla	miglioramento della pronuncia e della comprensione orale. Intonazione, ritmo e accento per rendere la comunicazione più fluida ed efficace. • Funzioni comunicative e interazione linguistica. Uso della lingua inglese per scambiare informazioni personali e pratiche (orari, indicazioni, richieste di aiuto, comunicazioni quotidiane); espressione di bisogni, capacità, obblighi e intenzioni; descrizione di eventi, formulazione di ipotesi, espressione di opinioni e sentimenti; interazione in situazioni sociali come accettare o rifiutare inviti, concordare o dissentire, riferire informazioni attraverso il	Task-based learning Didattica inclusiva e personalizzata Particolare attenzione è rivolta allo sviluppo delle abilità orali e all'uso della lingua in situazioni comunicative autentiche, favorendo un apprendimento o significativo e motivante. • Approccio ludico e interattivo. • Metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning). • Apprendimento basato su compiti e progetti (Task-based e Project-based Learning). Didattica della letteratura. • Media literacy.	• capacità di interazione e comunicazione • autonomia nell'apprendimento Viene effettuata attraverso: • rubriche valutative • griglie di osservazione • prove strutturate e semistrustrate • compiti autentici La valutazione segue i criteri stabiliti dal collegio docenti ed è coerente con le competenze previste dalle Indicazioni Nazionali per il curriculum 2025, privilegiando un approccio formativo e orientativo.
--	--	---	--	---	---

con altri ambiti disciplinari, inclusi temi legati alla sostenibilità (GreenComp, Agenda 2030) e all'uso degli strumenti digitali per favorire l'acquisizione linguistica, in linea con il quadro Digicomp 2.2. • Metacognizione e valutazione. Sviluppare, in una prospettiva di teoria socioculturale vygotskyana, la capacità di riflettere sul proprio processo di apprendimento dell'inglese, favorendo i processi cognitivi legati al linguaggio e stimolando l'intelligenza emotiva; promuovere l'autovalutazione e lo sviluppo progressivo delle competenze linguistiche e comunicative attraverso la Valutazione	fornendo semplici motivazioni. Partecipare attivamente a dialoghi; comprendere e rispondere ai punti chiave della conversazione, esprimendo idee con chiarezza. • Lettura (Comprensione Scritta) Comprendere annunci e testi informativi; individuare il messaggio principale in comunicazioni scritte di interesse quotidiano. Leggere e comprendere testi di uso comune; interpretare informazioni esplicite in testi come email, istruzioni e documenti personali. Ricercare informazioni in testi di media lunghezza; estrapolare dettagli rilevanti su argomenti di studio o interesse personale.	cittadinanza globale e alla sostenibilità. • Autonomia nell'apprendimento. Sviluppare autonomia nell'apprendimento linguistico attraverso l'uso di strumenti digitali e risorse interattive, in conformità con il quadro europeo Digicomp 2.2. • Comprensione e analisi critica. Leggere e ascoltare testi di vario tipo, comprendendo le idee principali e affinando la capacità di analizzare criticamente contenuti informativi e narrativi.	discorso diretto e indiretto. • Lessico e comprensione testuale. Ampliamento del vocabolario per comprendere e utilizzare termini legati alla vita quotidiana, al mondo della scuola, alla tecnologia e alla società; acquisizione di espressioni idiomatiche e frasi utili alla comunicazione; analisi di testi autentici (giornali, narrativa, articoli informativi) nelle diverse varietà dell'inglese dei paesi anglofoni e dell'inglese globale, per l'arricchimento lessico-grammaticale e culturale. • Strutture grammaticali e morfosintattiche. Uso dei principali tempi verbali (presente, passato, futuro,	Traduzione audiovisiva e accessibilità.		
--	---	--	--	---	--	--

Dinamica, nell'ambito della cosiddetta Zona di Sviluppo Prossimale.	Comprendere testi narrativi e biografici; leggere e interpretare storie, fumetti e biografie semplici. • Scrittura (Produzione Scritta) Scrivere testi su argomenti familiari; redigere messaggi semplici e racconti brevi su esperienze personali. Produrre testi strutturati; scrivere email personali, resoconti e brevi riassunti di testi informativi e narrativi. Elaborare contenuti multimediali; sviluppare semplici presentazioni e materiali scritti con supporto digitale. • Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento Osservare regolarità linguistiche; riconoscere differenze e somiglianze tra strutture linguistiche dell'inglese e della		condizionale, forma passiva); impiego corretto di verbi modali (<i>can, may, must, shall, might, could, should</i>); costruzione di frasi complesse con subordinate e connettori logici; utilizzo di pronomi personali, relativi e indefiniti, avverbi di quantità e modo, preposizioni di tempo e luogo; strutture sintattiche avanzate per l'organizzazione del discorso scritto e orale. • Cultura e civiltà dei Paesi anglofoni e dei Paesi in cui sono in uso varietà dell'inglese globale. Conoscenza delle tradizioni, festività e aspetti della vita quotidiana nei tanti Paesi in cui si usa l'inglese come lingua di comunicazione; confronto tra elementi culturali italiani e quelli			
--	---	--	--	--	--	--

	propria lingua madre. Analizzare differenze culturali; riflettere sugli aspetti culturali legati all'uso della lingua inglese. Sviluppare strategie di apprendimento; riconoscere i propri metodi di studio e individuare strategie efficaci per migliorare l'apprendimento della lingua.		propri dei diversi Paesi stranieri, per sviluppare consapevolezza interculturale; esplorazione di testi autentici (documenti storici, articoli di attualità, estratti letterari, audiovisivi) per comprendere le differenze culturali; analisi di fenomeni sociali contemporanei, inclusi temi di cittadinanza globale, sostenibilità e comunicazione digitale. • Letteratura. Avvicinamento alle letterature anglofone attraverso letture graduate di testi classici e contemporanei, adattamenti cinematografici di opere letterarie e l'analisi di brani musicali significativi delle culture anglofone; introduzione a testi di rilevanza			
--	--	--	---	--	--	--

			linguistico-culturale per sviluppare competenze di analisi e comprensione; connessioni interdisciplinari tra lingua inglese e altri ambiti di studio, con approfondimenti su argomenti scientifici, storici, artistici e sociali.			
--	--	--	---	--	--	--

MODULO INTERDISCIPLINARE DI APPRENDIMENTO

Titolo: My Daily Life – Presenting Myself and My Day

*Classe: **prima***

Domande guida

Fasi operative

Risultati attesi

Raccordi interdisciplinari

Prerequisiti:

My Daily Life – Presenting Myself and My Day

Classe

Prima media (scuola secondaria di primo grado)

Domande guida

- How can I introduce myself in English?
- How can I talk about my daily routine?
- What words and expressions are useful to describe my day?
- How can I compare my daily life with that of others?

Fasi operative

1. **Attivazione delle conoscenze**

- Brainstorming guidato su parole già conosciute (name, age, school, hobbies).
- Visione o ascolto di brevi dialoghi di presentazione.

2. **Apprendimento del lessico e delle strutture**

- Introduzione di vocaboli relativi a routine quotidiana, orari e attività (wake up, go to school, study, play).
- Studio delle strutture grammaticali base: **present simple**, pronomi personali, avverbi di frequenza (always, often, sometimes).

3. **Attività guidate**

- Completamento di frasi e dialoghi.
- Esercizi di ascolto e comprensione.
- Pair work: intervista al compagno sulla routine quotidiana.

4. **Produzione**

- Scrittura di un breve testo: *"My daily routine"*.
- Presentazione orale alla classe con supporto di immagini o cartellone.

5. **Verifica e riflessione**

- Attività di autovalutazione.
- Breve verifica orale o scritta sulle strutture apprese.

Risultati attesi

- Comprendere e utilizzare espressioni di base per presentarsi.
- Descrivere semplici attività quotidiane in lingua inglese.
- Interagire in brevi dialoghi con i compagni.
- Produrre un breve testo scritto e una semplice presentazione orale.

Raccordi interdisciplinari

- **Italiano**: produzione di testi descrittivi e autobiografici.
- **Tecnologia/Informatica**: realizzazione di una presentazione digitale o poster.
- **Arte e immagine**: creazione di un cartellone illustrato con fumetti sulla propria giornata.
- **Educazione civica**: riflessione sulla gestione del tempo e sulle abitudini quotidiane.

Prerequisiti

- Conoscenza dell'alfabeto inglese e della pronuncia di base.
- Lessico elementare relativo a numeri, colori e oggetti scolastici.
- Capacità di comprendere semplici istruzioni in lingua inglese.
- Conoscenza del verbo **to be** e del **simple present**.

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE: PERCHÉ SI STUDIA LA DISCIPLINA

Contestualizzazione: l'importanza dello studio della disciplina nella formazione integrale dello studente

La formazione plurilingue favorisce una maggiore apertura e comprensione delle diverse culture, in quanto consente di entrare in contatto con differenti visioni del mondo, tradizioni e storie, contribuendo a sviluppare empatia, rispetto e capacità di interazione e mediazione verso individui e contesti di cultura altri e/o multiculturali, una qualità fondamentale in una società orientata all'inclusione, ma anche di valutare e comprendere meglio le proprie culture di provenienza, in dialogo con quelle che si esprimono anche in lingue diverse.

Nel contesto formativo e lavorativo odierno le competenze linguistiche sono sempre più richieste e la conoscenza di più lingue e dei relativi orizzonti culturali aumenta le opportunità di inserimento in istituzioni di alta formazione e nel mondo del lavoro, in particolare in Italia, da sempre crocevia di scambi culturali, commerci e relazioni internazionali, movimenti emigratori e immigratori, ormai espansi su scala globale. Il plurilinguismo associato alla consapevolezza storico-culturale e alle competenze di relazione interculturale permette dunque di accedere a una più fluida comunicazione in contesti internazionali, promuovendo la versatilità e mobilità di studio e di lavoro in moltissimi campi.

Riferimenti culturali che orientano il curriculum:

Nel caso dello *spagnolo*, l'apprendimento di questa lingua consente agli studenti di entrare in contatto con una comunità di parlanti nativi, sparsi su tutti i continenti, in paesi che hanno inoltre anche solidi legami con la cultura italiana. Lo studio della lingua spagnola consente infatti di comprendere meglio le profonde relazioni storiche e culturali con la Spagna, che hanno lasciato tracce profonde in tutto il territorio italiano, generando una quantità di interazioni che hanno contribuito a costruire una cultura mediterranea nella quale Italia e Spagna hanno giocato una funzione fondamentale, e che ancora oggi si pone come uno scenario possibile e fecondo.

Sul versante ispanoamericano la conoscenza della lingua permette di entrare in contatto con una cultura ricchissima, ma anche di conoscere i legami del continente americano con l'Italia, a partire dal primo contatto (esploratori, missionari, artisti) fino a giungere alle ondate migratorie della seconda metà dell'Ottocento, che hanno creato solide e numerose comunità di migranti e contribuito alla crescita e allo sviluppo di importanti paesi latinoamericani. In tal senso lo studio della lingua spagnola permette anche l'integrazione di giovani di origine latinoamericana che sono ormai presenti nelle scuole italiane, favorendone la partecipazione e l'inclusione nei percorsi formativi.

Finalità di studio della disciplina:

L'apprendimento delle lingue e culture mira a formare cittadini e cittadine consapevoli, capaci di interagire in contesti plurilingui e multiculturali, promotori e promotrici di processi di inclusione e in grado di contribuire attivamente alla co-costruzione di una società aperta e plurale.

L'insegnamento della seconda lingua comunitaria nella scuola secondaria di primo grado permette di ampliare l'insieme delle competenze linguistiche a partire da quelle già maturate nel ciclo precedente. Nella prospettiva dell'educazione plurilingue, la seconda lingua dovrà essere considerata come un'opportunità di ampliamento e/o di approfondimento del repertorio linguistico già acquisito dall'alunno/a e come occasione per riutilizzare sempre più consapevolmente le strategie di apprendimento delle lingue.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: Competenza multilinguistica; competenza alfabetico-funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza digitale; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

LIFE SKILLS DA SVILUPPARE: Comunicazione interculturale, collaborazione, flessibilità cognitiva.

EDUCAZIONE ALL'IA: Utilizzo di IA per traduzione e apprendimento linguistico; valutazione dell'affidabilità delle traduzioni automatiche; comunicazione con assistenti virtuali in lingua.

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE	CONOSCENZE	METODOLOGIE	TEMPI	VERIFICHE E VALUTAZIONE
<i>Comunicazione di base.</i> Sviluppare le prime capacità di espressione orale e scritta per interagire in modo semplice e funzionale. Utilizzare espressioni familiari e formule comuni per soddisfare bisogni concreti, presentarsi, porre e rispondere a domande su dati personali. <i>Comprensione</i> e	<i>Ascolto (comprensione orale)</i> Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, se pronunciate chiaramente, e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi documenti multimediali identificandone parole chiave e senso generale. <i>Parlato (produzione e interazione orale)</i> Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi apprese ascoltando o leggendo.	<i>Comprensione e produzione orale.</i> Acquisire la capacità di comprendere frasi ed espressioni di uso frequente su argomenti quotidiani, come presentazioni, istruzioni semplici e descrizioni di sé e del proprio ambiente; comunicare in modo elementare, utilizzando parole e strutture essenziali per esprimere bisogni immediati. • <i>Comprensione e produzione scritta.</i> Leggere e comprendere testi brevi e semplici, come cartoline, brevi messaggi o descrizioni di luoghi	<i>Funzioni comunicative e interazione linguistica.</i> Uso della lingua per scambiare informazioni personali e pratiche, come presentarsi, chiedere e dare informazioni su identità, età, nazionalità, provenienza e residenza; formulazione di richieste semplici, espressione di bisogni e preferenze, descrizione di persone, luoghi e oggetti. Interazione in situazioni quotidiane, come chiedere indicazioni, fare	Uso delle tecnologie digitali per arricchire l'insegnamento e l'apprendimento della lingua straniera e rendere l'acquisizione linguistica più interattiva, coinvolgente e personalizzata. Uso di piattaforme e Applicazioni dedicate, per Sviluppare competenze linguistiche in modo dinamico, migliorando la pronuncia, l'ampliamento del vocabolario e la capacità comunicativa. <i>Approccio comunicativo e lessicale:</i> favorire	Le verifiche hanno lo scopo di monitorare il processo di apprendimento e di rilevare il livello di acquisizione delle competenze linguistiche. Si distinguono in: Verifiche formative - osservazione sistematica - attività orali in classe - esercizi guidati - lavori di gruppo - compiti autentici - attività digitali e interattive	La valutazione tiene conto di: - livello di acquisizione delle competenze linguistiche - progressi rispetto alla situazione iniziale - partecipazione e impegno - capacità di interazione e comunicazione - autonomia nell'apprendimento Viene effettuata attraverso: - rubriche valutative - griglie di osservazione - prove strutturate e semistrutturate - compiti autentici

<i>produzione linguistica.</i> Acquisire le prime capacità di comprensione della lingua parlata e scritta a livello basilare. Sviluppare progressivamente il repertorio lessicale, le strutture morfosintattiche e le funzioni comunicative e necessarie per esprimersi con chiarezza e coerenza. <i>Interazione e scambio.</i> Imparare a comunicare con interlocutori disposti a collaborare, sviluppando strategie	Riferire semplici informazioni ed esprimere stati d'animo e semplici opinioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo semplice con un interlocutore disposto a collaborare, manifestando bisogni concreti; formulare domande su dati personali e/o argomenti familiari e rispondere alle stesse. Leggere ad alta voce parole, frasi e gradualmente testi semplici, con lessico e contenuti noti e argomento concreto, con crescente consapevolezza delle specificità fonetiche delle lingue comunitarie di insegnamento. Lettura (comprensione scritta) Leggere e comprendere testi	e persone; scrivere testi brevi e semplici su argomenti noti, utilizzando un lessico e una sintassi di base. • <i>Interazione e scambio comunicativo.</i> Partecipare a scambi comunicativi elementari in situazioni quotidiane, come presentarsi, fare domande e rispondere su dati personali, interagire in modo essenziale con interlocutori disposti a collaborare. • <i>Riflessione sulla lingua e strategie di apprendimento.</i> Sviluppare consapevolezza delle strutture linguistiche della lingua studiata, confrontandola con la lingua madre per migliorare la comprensione e 63 linguistiche.	acquisti, ordinare al ristorante; espressione di emozioni e opinioni di base, gestione di semplici conversazioni su esperienze personali e contesti familiari. • <i>Lessico e comprensione testuale.</i> Uso della lingua per scambiare informazioni personali e pratiche, come presentarsi, chiedere e dare informazioni su identità, età, nazionalità, provenienza e residenza; formulazione di richieste semplici, espressione di bisogni e preferenze, descrizione di persone, luoghi e oggetti; interazione in situazioni quotidiane, come chiedere indicazioni, fare acquisti, ordinare	l'acquisizione del lessico ad alta frequenza attraverso la contestualizzazione e l'uso pratico in situazioni reali. Introdurre gradualmente attività che possono contribuire ad aumentare la motivazione, quali l'analisi di materiali autentici (immagini, oggetti, documenti, ecc.) e l'ascolto guidato di storie e tradizioni di altri paesi e diversificare le attività con canzoni, filastrocche, giochi linguistici e di ruolo per rendere l'apprendimento più coinvolgente e dinamico. • <i>Apprendimento Basato sull'Esperienza (Experiential Learning):</i> favorire la comunicazione autentica tramite scambi linguistici e collaborazioni internazionali. Utilizzare	Verifiche sommative • prove scritte (comprensione, lessico, grammatica, produzione scritta) • prove orali (dialoghi, esposizioni, role-play) • listening comprehension • reading comprehension Sono previste almeno tre prove per quadrimestre, sia orali sia scritte, integrate da momenti di valutazione in itinere.	La valutazione segue i criteri stabiliti dal collegio docenti ed è coerente con le competenze previste dalle Indicazioni Nazionali per il curricolo 2025, privilegiando un approccio formativo e orientativo.
--	---	---	---	---	---	---

per farsi comprendere e per comprendere l'altro. Sperimentare l'uso della lingua in situazioni autentiche e interazioni di vita quotidiana. <i>Riflessione sulla lingua.</i> Promuovere la consapevolezza del funzionamento della lingua studiata, confrontandola con la lingua madre per sviluppare un approccio più efficace all'apprendimento. Stimolare l'autovalutazione e la capacità di monitorare i	semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni esplicite in materiali di uso corrente. <i>Scrittura (produzione e interazione scritta)</i> Scrivere testi brevi e semplici per presentare sé stesso/a, per descrivere persone, luoghi e oggetti familiari, per raccontare le proprie esperienze abituali, per fare gli auguri, ringraziare o invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano la comprensibilità del messaggio. Interagire in modo semplice, tramite brevi frasi, espressioni fisse e combinazioni di parole e segni, anche in scambi comunicativi online, nell'ambito delle attività didattiche e sotto la supervisione del docente.	<i>Cultura e interculturalità.</i> Conoscere alcuni aspetti della cultura, delle tradizioni e degli stili di vita dei Paesi delle lingue di studio; riflettere sulla diversità culturale e sulla pluralità linguistica, sviluppando curiosità e apertura verso altre realtà. <i>Cittadinanza globale e plurilinguismo.</i> Comprendere il valore della comunicazione in più lingue come strumento per interagire con persone di diverse culture e tradizioni, riconoscendo l'importanza del plurilinguismo in un mondo globalizzato, anche al di là dei confini europei.	al ristorante; espressione di emozioni e opinioni di base, gestione di semplici conversazioni su esperienze personali e contesti familiari. 64 <i>Pronuncia e fonologia.</i> Avvio del processo di acquisizione della competenza fonologica a partire da un repertorio limitato di parole ed espressioni memorizzate, anche con imprecisioni che non impediscano la comprensione da parte dell'interlocutore; sensibilizzazione alla variabilità della pronuncia in funzione dei contesti e delle regioni geografiche <i>Grammatica e riflessioni sulla</i>	piattaforme digitali e realtà immersive per esplorare culture e migliorare l'interazione sociale. Sviluppare la competenza socio-relazionale, guidando gli studenti verso una comunicazione più consapevole e contestualizzata. • <i>CLIL (Content and Language Integrated Learning):</i> Integrare la lingua straniera in altre discipline, permettendo agli studenti di usare la lingua come strumento di apprendimento. Creare situazioni reali in cui la lingua venga utilizzata per risolvere problemi, analizzare informazioni e sviluppare competenze interdisciplinari. • <i>Task-Based e Project-Based Learning:</i> organizzare compiti autentici (realizzazione di		
--	---	---	---	---	--	--

propri progressi. <i>Cultura e interculturalità</i>. Avvicinarsi alle culture legate alla lingua di studio attraverso testi, materiali audiovisivi e strumenti digitali. Comprendere il valore del plurilinguismo e dell'interculturalità come opportunità di comunicazione e scambio con altre civiltà e società.	<i>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</i> Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. Confrontare parole e strutture relative a codici linguistici diversi. Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.		<i>lingua</i>. Strutture morfosintattiche di base e regole d'uso finalizzate al raggiungimento della competenza attesa, come articoli, genere e numero dei sostantivi e degli aggettivi, pronomi personali, verbi regolari e irregolari al presente indicativo, aggettivi possessivi, avverbi di tempo, di luogo, di quantità, locuzioni interrogative; conoscenza e applicazione di strutture di base per costruire frasi affermative, negative e interrogative; costruzione di frasi con connettivi basilari per esprimere causa, conseguenza, opposizione. <i>Aspetti socio-culturali</i>. Conoscenza degli aspetti culturali fondamentali dei Paesi in cui si	video, poster, presentazioni) che stimolino la creatività e l'uso funzionale della lingua. Favorire il lavoro di gruppo per sviluppare collaborazione e capacità di problem-solving. Collegare le attività a scenari reali, come la progettazione di una campagna di sensibilizzazione, per dare significato all'apprendimento linguistico. • <i>Approccio pragmatico e comparativo</i>: favorire la riflessione sulle convenzioni linguistiche, approfondendo l'uso della lingua nei contesti reali. Stimolare il pensiero critico attraverso il confronto tra lingue e culture. Promuovere la consapevolezza plurilingue e interculturale, introducendo elementi storici,		
---	---	--	--	--	--	--

			parla la lingua studiata, con riferimento a tradizioni, festività, abitudini sociali, gastronomia e aspetti della vita quotidiana; approccio alla cultura visiva e artistica attraverso immagini, film, video e documentari; confronto tra elementi culturali della lingua straniera e della propria cultura per sviluppare una prospettiva interculturale.	geografici e culturali della lingua di studio, per mettere in evidenza il loro radicamento, passato o presente, nel territorio (ove possibile), le somiglianze e le diversità tra lingue e culture diverse così come all'interno stesso degli universi maggioritariamente ispanofoni, francofoni, italofoni e tedescofoni. • <i>Apprendimento cooperativo e inclusivo</i>: valorizzare studenti madrelingua o plurilingui come risorse per la classe. Creare un ambiente inclusivo che promuova la partecipazione attiva attraverso strategie cooperative. Integrare la diversità linguistica e culturale come opportunità di apprendimento e arricchimento reciproco.		
--	--	--	--	--	--	--

				• <i>Apprendimento metacognitivo:</i> favorire la riflessione sul proprio processo di apprendimento, aiutando gli studenti a riconoscere strategie efficaci per l'acquisizione della lingua. Promuovere strumenti di autovalutazione, come diari linguistici, portfolio digitali e rubriche di valutazione, per rendere gli studenti più autonomi nel loro percorso di apprendimento.		
--	--	--	--	---	--	--

MODULO INTERDISCIPLINARE DI APPRENDIMENTO

Titolo del Modulo: *¡Hola! Este soy yo (Mi presento)*

1. Domande Guida

Chi sono e come posso raccontarmi in una lingua nuova?

Quali sono gli elementi che definiscono la mia identità (origini, gusti, aspetto)?

Come posso interagire con i miei compagni usando lo spagnolo per rompere il ghiaccio?

2. Raccordi Interdisciplinari

Italiano: Riflessione sulla struttura della frase (soggetto-verbo-complemento) e l'autobiografia.

Arte e Immagine: Creazione di un autoritratto o di un "avatar" che rappresenti i propri interessi.

Geografia: Localizzazione della Spagna e dei paesi ispanofoni nel mondo; la propria origine sulla mappa.

Tecnologia: Utilizzo di tool digitali (Canva, PowerPoint) per creare una carta d'identità creativa.

Educazione Civica: Rispetto delle diversità e accoglienza del gruppo classe.

3. Prerequisiti

Capacità di ascolto e riproduzione di suoni nuovi.

Conoscenza base delle strutture logiche della frase in lingua madre.

Disponibilità al lavoro di gruppo e al confronto.

4. Fasi Operative

Fase di Input (Accoglienza): Ascolto di brevi dialoghi di presentazione. Identificazione dei saluti e dei dati personali (nome, età, provenienza).

Fase di Studio (Lessico e Grammatica): Apprendimento dei verbi *Ser*, *Llamarse* e *Tener*. Lessico dei numeri (0-20), colori e aggettivi di base per l'aspetto fisico.

Fase Creativa (Laboratorio): Creazione di una "Carta de Identidad" personalizzata con foto/disegno, dati e una frase sul proprio hobby preferito.

Fase di Output (Simulazione): *Speed-dating* linguistico: gli alunni girano per la classe e hanno 1 minuto per presentarsi a un compagno in spagnolo prima di cambiare postazione.

5. Risultati Attesi

Saper fare: Presentarsi e presentare qualcuno in modo semplice; rispondere a domande personali.

Saper essere: Acquisire fiducia nel parlare una lingua straniera davanti agli altri.

Prodotto finale: Un cartellone murale o un archivio digitale della classe intitolato "*Nuestro mundo*".

LINGUA FRANCESE

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE: PERCHÉ SI STUDIA LA DISCIPLINA

Contestualizzazione: l'importanza dello studio della disciplina nella formazione integrale dello studente

La formazione plurilingue favorisce una maggiore apertura e comprensione delle diverse culture, in quanto consente di entrare in contatto con differenti visioni del mondo, tradizioni e storie, contribuendo a sviluppare empatia, rispetto e capacità di interazione e mediazione verso individui e contesti di cultura altri e/o multiculturali, una qualità fondamentale in una società orientata all'inclusione, ma anche di valutare e comprendere meglio le proprie culture di provenienza, in dialogo con quelle che si esprimono anche in lingue diverse.

Nel contesto formativo e lavorativo odierno le competenze linguistiche sono sempre più richieste e la conoscenza di più lingue e dei relativi orizzonti culturali aumenta le opportunità di inserimento in istituzioni di alta formazione e nel mondo del lavoro, in particolare in Italia, da sempre crocevia di scambi culturali, commerci e relazioni internazionali, movimenti emigratori e immigratori, ormai espansi su scala globale. Il plurilinguismo associato alla consapevolezza storico-culturale e alle competenze di relazione interculturale permette dunque di accedere a una più fluida comunicazione in contesti internazionali, promuovendo la versatilità e mobilità di studio e di lavoro in moltissimi campi.

Riferimenti culturali che orientano il curricolo:

Nel caso del FRANCESE, l'apprendimento di questa lingua consente agli studenti di entrare in contatto con una comunità di parlanti nativi, sparsi su tutti i continenti, in paesi che hanno inoltre anche solidi legami con la cultura italiana. Lo studio della lingua spagnola consente infatti di comprendere meglio le profonde relazioni storiche e culturali con la Spagna, che hanno lasciato tracce profonde in tutto il territorio italiano, generando una quantità di interazioni che hanno contribuito a costruire una cultura mediterranea nella quale Italia e Spagna hanno giocato una funzione fondamentale, e che ancora oggi si pone come uno scenario possibile e fecondo.

Sul versante ispanoamericano la conoscenza della lingua permette di entrare in contatto con una cultura ricchissima, ma anche di conoscere i legami del continente americano con l'Italia, a partire dal primo contatto (esploratori, missionari, artisti) fino a giungere alle ondate migratorie della seconda metà dell'Ottocento, che hanno creato solide e numerose comunità di migranti e contribuito alla crescita e allo sviluppo di importanti paesi latinoamericani. In tal senso lo studio della lingua spagnola permette anche l'integrazione di giovani di origine latinoamericana che sono ormai presenti nelle scuole italiane, favorendone la partecipazione e l'inclusione nei percorsi formativi.

Finalità di studio della disciplina:

L'apprendimento delle lingue e culture mira a formare cittadini e cittadine consapevoli, capaci di interagire in contesti plurilingui e multiculturali, promotori e promotrici di processi di inclusione e in grado di contribuire attivamente alla co-costruzione di una società aperta e plurale.

L'insegnamento della seconda lingua comunitaria nella scuola secondaria di primo grado permette di ampliare l'insieme delle competenze linguistiche a partire da quelle già maturate nel ciclo precedente. Nella prospettiva dell'educazione plurilingue, la seconda lingua dovrà essere considerata come un'opportunità di ampliamento e/o di approfondimento del repertorio linguistico già acquisito dall'alunno/a e come occasione per riutilizzare sempre più consapevolmente le strategie di apprendimento delle lingue.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: Competenza multilinguistica; competenza alfabetico-funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza digitale; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

LIFE SKILLS DA SVILUPPARE: Comunicazione interculturale, collaborazione, flessibilità cognitiva.

EDUCAZIONE ALL'IA: Utilizzo di IA per traduzione e apprendimento linguistico; valutazione dell'affidabilità delle traduzioni automatiche; comunicazione con assistenti virtuali in lingua.

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE	CONOSCENZE	METODOLOGIE	TEMPI	VERIFICHE E VALUTAZIONE
<i>Comunicazione di base. Sviluppare le prime capacità di espressione</i>	<i>Ascolto (comprensione orale) Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso</i>	<i>Comprensione e produzione orale. Acquisire la capacità</i>	<i>Funzioni comunicative e interazione linguistica. Uso della lingua per</i>	<i>Approccio comunicativo e lessicale: favorire l'acquisizione del lessico ad alta</i>	Le verifiche hanno lo scopo di monitorare il processo di apprendimento e	La valutazione tiene conto di: • livello di acquisizione delle

orale e scritta per interagire in modo semplice e funzionale. Utilizzare espressioni familiari e formule comuni per soddisfare bisogni concreti, presentarsi, porre e rispondere a domande su dati personali. <i>Comprensione e produzione linguistica.</i> Acquisire le prime capacità di comprensione della lingua parlata e scritta a livello basilare. Sviluppare progressivamente il repertorio lessicale, le strutture morfosintattiche e le funzioni comunicative necessarie per esprimersi con	quotidiano, se pronunciate chiaramente, e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi documenti multimediali identificandone parole chiave e senso generale. <i>Parlato (produzione e interazione orale)</i> Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi apprese ascoltando o leggendo. Riferire semplici informazioni ed esprimere stati d'animo e semplici opinioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo semplice con un interlocutore disposto a collaborare, manifestando bisogni concreti; formulare	di comprendere frasi ed espressioni di uso frequente su argomenti quotidiani, come presentazioni, istruzioni semplici e descrizioni di sé e del proprio ambiente; comunicare in modo elementare, utilizzando parole e strutture essenziali per esprimere bisogni immediati. • <i>Comprensione e produzione scritta.</i> Leggere e comprendere testi brevi e semplici, come cartoline, brevi messaggi o descrizioni di luoghi e persone; scrivere testi brevi e semplici su argomenti noti, utilizzando un lessico e una sintassi di base. • <i>Interazione e scambio comunicativo.</i> Partecipare a scambi comunicativi elementari in	scambiare informazioni personali e pratiche, come presentarsi, chiedere e dare informazioni su identità, età, nazionalità, provenienza e residenza; formulazione di richieste semplici, espressione di bisogni e preferenze, descrizione di persone, luoghi e oggetti. Interazione in situazioni quotidiane, come chiedere indicazioni, fare acquisti, ordinare al ristorante; espressione di emozioni e opinioni di base, gestione di semplici conversazioni su esperienze personali e contesti familiari. • <i>Lessico e comprensione testuale.</i> Uso della lingua per	frequenza attraverso la contestualizzazione e l'uso pratico in situazioni reali. Introdurre gradualmente attività che possono contribuire ad aumentare la motivazione, quali l'analisi di materiali autentici (immagini, oggetti, documenti, ecc.) e l'ascolto guidato di storie e tradizioni di altri paesi e diversificare le attività con canzoni, filastrocche, giochi linguistici e di ruolo per rendere l'apprendimento più coinvolgente e dinamico. • <i>Apprendimento Basato sull'Esperienza (Experiential Learning):</i> favorire la comunicazione autentica tramite scambi linguistici e collaborazioni internazionali. Utilizzare piattaforme digitali e realtà immersive	di rilevare il livello di acquisizione delle competenze linguistiche. Si distinguono in: Verifiche formative - osservazione sistematica - attività orali in classe - esercizi guidati - lavori di gruppo - compiti autentici - attività digitali e interattive Verifiche sommative - prove scritte (comprensione e, lessico, grammatica, produzione scritta) - prove orali (dialoghi, esposizioni, role-play)	competenze linguistiche - progressi rispetto alla situazione iniziale - partecipazione e impegno - capacità di interazione e comunicazione - autonomia nell'apprendimento Viene effettuata attraverso: - rubriche valutative - griglie di osservazione - prove strutturate e semistrustrate - compiti autentici La valutazione segue i criteri stabiliti dal collegio docenti ed è coerente con le competenze previste dalle Indicazioni Nazionali per il curriculum 2025, privilegiando un approccio formativo e orientativo.
---	---	---	--	--	---	--

chiarezza e coerenza. <i>Interazione e scambio.</i> Imparare a comunicare con interlocutori disposti a collaborare, sviluppando strategie per farsi comprendere e per comprendere l'altro. Sperimentare l'uso della lingua in situazioni autentiche e interazioni di vita quotidiana. <i>Riflessione sulla lingua.</i> Promuovere la consapevolezza del funzionamento della lingua studiata, confrontandola con la lingua madre per sviluppare un approccio più efficace	domande su dati personali e/o argomenti familiari e rispondere alle stesse. Leggere ad alta voce parole, frasi e gradualmente testi semplici, con lessico e contenuti noti e argomento concreto, con crescente consapevolezza delle specificità fonetiche delle lingue comunitarie di insegnamento. Lettura (comprensione scritta) Leggere e comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni esplicite in materiali di uso corrente. <i>Scrittura (produzione e interazione scritta)</i> Scrivere testi brevi e semplici per presentare sé stesso/a, per descrivere persone, luoghi e oggetti familiari, per	situazioni quotidiane, come presentarsi, fare domande e rispondere su dati personali, interagire in modo essenziale con interlocutori disposti a collaborare. • <i>Riflessione sulla lingua e strategie di apprendimento.</i> Sviluppare consapevolezza delle strutture linguistiche della lingua studiata, confrontandola con la lingua madre per migliorare la comprensione e 63 linguistiche. <i>Cultura e interculturalità.</i> Conoscere alcuni aspetti della cultura, delle tradizioni e degli stili di vita dei Paesi delle lingue di studio; riflettere sulla diversità culturale e sulla pluralità linguistica, sviluppando	scambiare informazioni personali e pratiche, come presentarsi, chiedere e dare informazioni su identità, età, nazionalità, provenienza e residenza; formulazione di richieste semplici, espressione di bisogni e preferenze, descrizione di persone, luoghi e oggetti; interazione in situazioni quotidiane, come chiedere indicazioni, fare acquisti, ordinare al ristorante; espressione di emozioni e opinioni di base, gestione di semplici conversazioni su esperienze personali e contesti familiari. 64	per esplorare culture e migliorare l'interazione sociale. Sviluppare la competenza socio-relazionale, guidando gli studenti verso una comunicazione più consapevole e contestualizzata. • <i>CLIL (Content and Language Integrated Learning):</i> Integrare la lingua straniera in altre discipline, permettendo agli studenti di usare la lingua come strumento di apprendimento. Creare situazioni reali in cui la lingua venga utilizzata per risolvere problemi, analizzare informazioni e sviluppare competenze interdisciplinari. • <i>Task-Based e Project-Based Learning:</i> organizzare compiti autentici (realizzazione di video, poster, presentazioni) che	• listening comprehension • reading comprehension Sono previste almeno tre prove per quadrimestre, sia orali sia scritte, integrate da momenti di valutazione in itinere.	
--	--	---	---	--	--	--

all'apprendimento. Stimolare l'autovalutazione e la capacità di monitorare i propri progressi. <i>Cultura e interculturalità.</i> Avvicinarsi alle culture legate alla lingua di studio attraverso testi, materiali audiovisivi e strumenti digitali. Comprendere il valore del plurilinguismo e dell'interculturalità come opportunità di comunicazione e scambio con altre civiltà e società.	raccontare le proprie esperienze abituali, per fare gli auguri, ringraziare o invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano la comprensibilità del messaggio. Interagire in modo semplice, tramite brevi frasi, espressioni fisse e combinazioni di parole e segni, anche in scambi comunicativi online, nell'ambito delle attività didattiche e sotto la supervisione del docente. <i>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</i> Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. Confrontare parole e strutture relative a codici linguistici diversi.	curiosità e apertura verso altre realtà. <i>Cittadinanza globale e plurilinguismo.</i> Comprendere il valore della comunicazione in più lingue come strumento per interagire con persone di diverse culture e tradizioni, riconoscendo l'importanza del plurilinguismo in un mondo globalizzato, anche al di là dei confini europei.	<i>Pronuncia e fonologia.</i> Avvio del processo di acquisizione della competenza fonologica a partire da un repertorio limitato di parole ed espressioni memorizzate, anche con imprecisioni che non impediscano la comprensione da parte dell'interlocutore; sensibilizzazione alla variabilità della pronuncia in funzione dei contesti e delle regioni geografiche <i>Grammatica e riflessioni sulla lingua.</i> Strutture morfosintattiche di base e regole d'uso finalizzate al raggiungimento della competenza attesa, come articoli, genere e numero dei sostantivi e degli aggettivi, pronomi personali, verbi regolari e	stimolino la creatività e l'uso funzionale della lingua. Favorire il lavoro di gruppo per sviluppare collaborazione e capacità di problem-solving. Collegare le attività a scenari reali, come la progettazione di una campagna di sensibilizzazione, per dare significato all'apprendimento linguistico. • <i>Approccio pragmatico e comparativo:</i> favorire la riflessione sulle convenzioni linguistiche, approfondendo l'uso della lingua nei contesti reali. Stimolare il pensiero critico attraverso il confronto tra lingue e culture. Promuovere la consapevolezza plurilingue e interculturale, introducendo elementi storici,		
---	---	--	--	---	--	--

	Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.		irregolari al presente indicativo, aggettivi possessivi, avverbi di tempo, di luogo, di quantità, locuzioni interrogative; conoscenza e applicazione di strutture di base per costruire frasi affermative, negative e interrogative; costruzione di frasi con connettivi basilari per esprimere causa, conseguenza, opposizione. <i>Aspetti socio-culturali.</i> Conoscenza degli aspetti culturali fondamentali dei Paesi in cui si parla la lingua studiata, con riferimento a tradizioni, festività, abitudini sociali, gastronomia e aspetti della vita quotidiana; approccio alla	geografici e culturali della lingua di studio, per mettere in evidenza il loro radicamento, passato o presente, nel territorio (ove possibile), le somiglianze e le diversità tra lingue e culture diverse così come all'interno stesso degli universi maggioritariamente ispanofoni, francofoni, italo-foni e tedesco-foni. • <i>Apprendimento cooperativo e inclusivo:</i> valorizzare studenti madrelingua o plurilingui come risorse per la classe. Creare un ambiente inclusivo che promuova la partecipazione attiva attraverso strategie cooperative. Integrare la diversità linguistica e culturale come opportunità di apprendimento e arricchimento reciproco.		
--	--	--	---	--	--	--

			cultura visiva e artistica attraverso immagini, film, video e documentari; confronto tra elementi culturali della lingua straniera e della propria cultura per sviluppare una prospettiva interculturale.	• <i>Apprendimento metacognitivo:</i> favorire la riflessione sul proprio processo di apprendimento, aiutando gli studenti a riconoscere strategie efficaci per l'acquisizione della lingua. Promuovere strumenti di autovalutazione, come diari linguistici, portfolio digitali e rubriche di valutazione, per rendere gli studenti più autonomi nel loro percorso di apprendimento.		
--	--	--	--	--	--	--

MODULO INTERDISCIPLINARE DI APPRENDIMENTO

Titolo: *Je me presente*

Classe: *prima*

Domande guida

- Come posso raccontare chi sono in una lingua diversa dalla mia?
- Quali sono gli elementi che definiscono la mia identità (hobby, famiglia, gusti)?

Fasi operative

Fase 1: Input Linguistico (Le basi)

- Apprendimento di saluti, numeri (per l'età), verbi *être* e *avoir*, e verbi del primo gruppo in *-er* (per gli hobby).
- Lessico relativo a: famiglia, colori, materie scolastiche, sport.

Fase 2: Laboratorio di Scrittura e Orale

- **Scrittura:** Produzione di una "Carta d'Identità" creativa.
- **Speaking:** *Jeux de rôle* (giochi di ruolo) in classe per simulare il primo incontro tra coetanei francesi.

Fase 3: Laboratorio Creativo-Digitale

- Creazione dell'output finale: un poster cartaceo o una presentazione multimediale che includa l'autoritratto realizzato in Arte e i testi corretti in Francese.

Fase 4: Socializzazione

- Esposizione dei lavori in aula o creazione di un "Padlet" di classe (muro virtuale) dove ogni studente carica la propria presentazione.

Risultati attesi

- ☐ **Comunicazione:** Lo studente sa presentarsi (nome, età, nazionalità, residenza), parlare dei propri gusti e della propria famiglia usando frasi semplici e corrette.
- ☐ **Consapevolezza Culturale:** Riconosce le analogie e le differenze tra le formule di saluto italiane e francesi (uso del *Tu* vs *Vous*).
- ☐ **Competenza Digitale:** Produce un contenuto multimediale originale integrando testo e immagini.
- ☐ **Imparare a Imparare:** Gestisce in autonomia le fasi di revisione del proprio testo grazie all'uso del dizionario (cartaceo o online).

Raccordi interdisciplinari

Disciplina	Contributo al Modulo
Italiano	Riflessione sulla struttura del testo descrittivo e autobiografico.
Arte e Immagine	Realizzazione di un autoritratto (tecnica libera) o di un avatar digitale.
Tecnologia	Utilizzo di software (Canva, PowerPoint, Google Slides) per il prodotto finale.
Educazione Civica	Il rispetto delle diversità e la netiquette nella presentazione di sé online.
Musica	Espressione dei propri gusti musicali e primi ascolti di brani francofoni.

Prerequisiti:

- **In Italiano:** Capacità di strutturare una breve biografia personale.
- **In Francese:** Conoscenza basilare dell'alfabeto e della fonetica (svolta nelle prime settimane).

STORIA

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE: PERCHÉ SI STUDIA LA DISCIPLINA

La storia, in Occidente, è stata trasformata da semplice racconto di eventi in una ricerca critica sulle cause e le conseguenze dei fatti. In aggiunta, l'insegnamento della storia deve mettere al centro la sua dimensione narrativa in quanto racconto delle vicende umane nel tempo. Secondo il principio del *non multa, sed multum* non è necessario che i discenti imparino tutto ciò che è avvenuto in ciascuna epoca, ma che apprendano quanto è stato davvero determinante e che imparino ad elaborare e connettere logicamente le loro conoscenze, esprimendole con appropriata capacità di esposizione.

Oggi studiare la storia significa sviluppare spirito critico, capire le proprie radici e interpretare il presente, per agire in modo consapevole nel futuro.

Necessario è altresì saper sintetizzare in slide e/o mappe concettuali eventi storici dopo accurato impegno nei laboratori informatici.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- 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.

LIFE SKILLS DA SVILUPPARE:

- Pensiero critico, consapevolezza sociale; *decision making*; cittadinanza attiva.

EDUCAZIONE ALL'IA:

- Verifica delle fonti storiche prodotte o sintetizzate dall'IA; analisi dei bias negli algoritmi; confronto tra interpretazioni storiche umane e artificiali; etica dell'uso dei dati storici.

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI SPEC. DI APPRENDIM.	COMPETENZE ATTESE	CONOSCENZE	METODOLOGIE	TEMPI	VERIFICHE E VALUTAZIONE
Comprendere e collocare eventi storici nel tempo e nello spazio	Comprendere e analizzare i principali fatti ed eventi storici: Conoscere l'evoluzione dei fatti	Conoscenza storica: acquisire una conoscenza dei principali fatti storici dell'età medievale	● La nuova situazione geopolitica dell'Europa e del Mediterraneo ● Carlo Magno	<i>Storytelling</i> Didattica delle Fonti Attività Laboratoriali	Intero anno scolastico	Verifiche formative: questionari, esercizi sulla linea del tempo, analisi di fonti storiche, attività di gruppo

Riconoscere i principali contesti storici, culturali, sociali e geografici degli eventi studiati Conoscere le molteplici radici e i diversi apporti riguardanti identità storica dell'Italia Favorire la comprensione della diversità delle culture Stimolare curiosità e interesse per la ricostruzione storica anche in funzione della comprensione del presente Promuovere attività didattiche, che	storici di età Medievale Sviluppare un'adeguata capacità di esposizione dei fatti storici: Memorizzare le date in riferimento agli avvenimenti salienti e saperli collocare in carte geostoriche Conoscere e saper leggere documenti storici: Saper utilizzare le fonti del passato attraverso i vari documenti storici al fine di saper comprenderne i fatti Sviluppare capacità di riconoscere le tracce del passato: Riconoscere e distinguere i segni del passato nel proprio contesto territoriale Conoscere le epoche storiche: Linea del Tempo	Analisi dei documenti storici: ricavare informazioni da semplici fonti storiche (documenti, dipinti, racconti, testimonianze) Comunicazione delle conoscenze storiche: essere capaci di esporre fatti ed eventi storici Orientamento nel presente e cittadinanza attiva: analizzare gli eventi del passato per comprendere il presente. Uso consapevole degli strumenti informatici: saper usare in modo rispettoso, consapevole e responsabile gli strumenti informatici, per reperire informazioni di argomento storico e realizzare lavori digitali di supporto al proprio percorso di apprendimento	• La fine del regno longobardo e del primo processo di unità politica italiana • Il feudalesimo: re, signori e contadini • L'Italia motore del cambiamento: le città e i mercanti • Le Repubbliche marinare e le crociate • Tre Italie: Comuni, Stato della Chiesa, la monarchia nel Mezzogiorno • Le grandi monarchie europee • Umanesimo e Rinascimento • L'inizio della dominazione straniera in Italia • Le scoperte geografiche • La Riforma protestante • Il nuovo metodo scientifico • L'assolutismo e il sistema europeo degli Stati • L'Illuminismo	La Linea del Tempo <i>Cooperative Learning</i> <i>Problem Solving Storico</i> <i>Flipped Classroom</i>	Verifiche sommative: test scritti (domande aperte e/o chiuse), interrogazioni orali, produzione di mappe concettuali, piccoli elaborati o presentazioni digitali.
--	--	---	--	--	--

implichino l'uso di strumenti informatici	Utilizzare le conoscenze storiche come strumento per comprendere il presente: Evidenziare come i tempi, i modi, e le forme storiche collegano presente e passato Padroneggiare un'adeguata capacità di esposizione: Saper interloquire con proprietà di linguaggio specifico della disciplina Usare in modo fruttuoso, responsabile e consapevole gli strumenti informatici: Fare ricerche e lavori di argomento storico		• La Rivoluzione industriale			
---	--	--	--	--	--	--

MODULO INTERDISCIPLINARE DI APPRENDIMENTO

Titolo: Dalle Radici al Germoglio: L'Incontro tra Mondo Romano e Germanico

Classe: Prima (Scuola Secondaria di Primo Grado)

Domande Guida:

- Come nascono i cambiamenti epocali? È stata una "caduta" improvvisa o una trasformazione lenta?
- In che modo l'integrazione tra culture diverse ha dato vita all'Europa moderna?
- Come possiamo ricostruire il passato partendo dalle tracce materiali e digitali?

Fasi Operative:

1. **Analisi delle Fonti (Laboratorio):** Analisi di reperti, mappe storiche e testi del tardo impero per distinguere tra fatti e interpretazioni.
2. **Lezione Partecipata:** Focus sulla crisi del III secolo e la diffusione del Cristianesimo come collante sociale.
3. **Workshop Cooperativo:** Ricerca di gruppo sulle "invasioni" o "migrazioni" barbariche (confronto terminologico).
4. **Uscita Didattica o Virtual Tour:** Visita a siti archeologici locali o musei virtuali per osservare le persistenze romane nel territorio.
5. **Debate:** "Integrazione vs Scontro": discussione guidata sulle dinamiche di convivenza tra romani e "barbari".

Risultati Attesi:

- **Conoscenze:** Saper contestualizzare i principali eventi dal periodo tardo-antico all'alto medioevo (fino a Carlo Magno).
- **Abilità:** Collocare gli eventi sulla linea del tempo; utilizzare correttamente il lessico specifico (es. *feudo*, *curtis*, *limes*).
- **Competenze:** Leggere e interpretare diverse tipologie di fonti; riconoscere l'eredità culturale del passato nel presente.

Raccordi Interdisciplinari:

- **Geografia:** Le rotte delle migrazioni; trasformazione del paesaggio agrario e urbano.
- **Italiano:** L'evoluzione dal latino alle lingue volgari; lettura di testi epici o leggende medievali.
- **Arte e Immagine:** L'arte paleocristiana e i mosaici ravennati come strumento di propaganda e fede.
- **Educazione Civica:** Il concetto di confine e cittadinanza ieri e oggi; il patrimonio culturale come bene comune.

Prerequisiti:

- Conoscenza di base delle civiltà classiche (Grecia e Roma repubblicana/imperiale).
- Capacità di lettura e comprensione di testi informativi.
- Saper utilizzare gli strumenti di base per la misurazione del tempo (secoli, millenni, a.C./d.C.).

GEOGRAFIA

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE: PERCHÉ SI STUDIA LA DISCIPLINA

Contestualizzazione: Nella formazione integrale dello studente, la geografia non è solo localizzazione, ma una scienza che aiuta a capire come gli esseri umani pensano e organizzano lo spazio in termini economici, politici e sociali. Serve a sviluppare la capacità di pensare spazialmente, connettendo conoscenze diverse attraverso la localizzazione e le relazioni (flussi e interazioni). La disciplina allarga lo sguardo dallo "spazio vissuto", in termini di quartiere e comune, alla scala planetaria, aiutando lo studente a superare l'egocentrismo. Promuove una coscienza ambientale e la responsabilità verso la cura del mondo in modo sostenibile.

Riferimenti culturali che orientano il curriculum: I riferimenti principali sono la Costituzione Italiana (Art. 9 sulla tutela del paesaggio), la Carta internazionale dell'educazione geografica (IGU 2016) e la Convenzione Europea del Paesaggio.

Finalità di studio della disciplina: La geografia favorisce lo sviluppo dell'orientamento spaziale e culturale; promuove l'inclusione sociale, l'intercultura attraverso il paesaggio e la maturazione di atteggiamenti di cittadinanza attiva e sostenibilità di fronte a sfide come il cambiamento climatico.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- Competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

LIFE SKILLS DA SVILUPPARE:

- *Problem solving*, consapevolezza globale, collaborazione, adattabilità

EDUCAZIONE ALL'IA:

- Uso di mappe intelligenti e sistemi di geolocalizzazione; comprensione dei dati territoriali elaborati dall'IA; analisi di fenomeni ambientali tramite modelli predittivi.

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI SPEC. DI APPRENDIM.	COMPETENZE ATTESE	CONOSCENZE	METODOLOGIE	TEMPI	VERIFICHE E VALUTAZIONE
Sviluppare una prima mappa mentale del pianeta , imparando a riconoscere e localizzare continenti, oceani e alcuni grandi paesaggi della Terra . Sapersi orientare sulla carta geografica e nel planisfero , individuando i principali elementi geografici dell'Italia, dell'Europa e del mondo , e	<i>Orientamento</i> Orientarsi nello spazio utilizzando i punti cardinali e strumenti di orientamento, come la bussola e le carte geografiche . Individuare e localizzare luoghi sulla carta geografica e riconoscere alcune principali forme della superficie terrestre (montagne, pianure, fiumi, mari). Leggere semplici carte tematiche per capire alcune caratteristiche dei territori (ad esempio popolazione, clima o attività economiche).	<i>Orientamento</i> Saper utilizzare mappe, piante e carte geografiche e semplici strumenti digitali , per orientarsi nello spazio e per ricavare informazioni sui luoghi.	• Carte geografiche e punti cardinali • Trasformazione dell'ambiente (agricoltura, urbanizzazione, deforestazione) • Cambiamento climatico • Sostenibilità • I vari elementi naturali: montagne, colline, pianure, fiumi, laghi, etc. • Le regioni d'Italia	Lezione Frontale Obiettivo: trasmettere concetti chiave, costruire il vocabolario geografico e fornire una base per attività pratiche e laboratoriali. Didattica laboratoriale <u>Esempi:</u> laboratori di cartografia, elaborazione di mappe concettuali. <u>Obiettivo:</u> sviluppare autonomia e competenze pratiche. Problem-based learning	Intero anno scolastico	Nell'insegnamento della geografia, le verifiche e la valutazione devono considerare non solo le conoscenze , ma anche le abilità pratiche e le competenze trasversali degli studenti. Le <u>verifiche scritte</u> possono includere test a scelta multipla, domande aperte e mappe da completare, utili per controllare la comprensione di concetti come continenti, oceani, regioni e paesaggi. Le <u>verifiche pratiche</u> , invece, prevedono l'uso di carte geografiche, strumenti digitali o attività di orientamento sul territorio, permettendo agli alunni di applicare concretamente le conoscenze acquisite. Le <u>verifiche orali</u> e le <u>presentazioni</u> favoriscono lo sviluppo del linguaggio geografico e la capacità di argomentare, mentre i progetti di gruppo o le ricerche consentono di

iniziando a comprendere e che tra i diversi luoghi esistono differenze politiche, economiche e culturali.	Osservare e confrontare rappresentazioni dello spazio (mappe, carte, immagini) a diverse scale , distinguendo tra realtà locale e globale.			<u>Esempi:</u> pianificazione di un'uscita didattica sul territorio, studio di un rischio ambientale locale. <u>Obiettivo:</u> favorire il pensiero critico e le competenze trasversali. Apprendimento per indagine <u>Esempi:</u> indagine sul clima della propria città, confronto tra paesaggi naturali e urbani. <u>Obiettivo:</u> sviluppare curiosità, osservazione e capacità di analisi. Flipped classroom <u>Obiettivo:</u> favorire un metodo di studio autonomo Cooperative learning	valutare la capacità di lavorare insieme e di approfondire fenomeni locali e globali. La valutazione finale dovrebbe basarsi su più criteri, includendo la padronanza dei contenuti, le competenze operative, la capacità di analisi critica e il senso di responsabilità verso il territorio e la comunità. In questo modo, l'insegnamento della geografia diventa uno strumento non solo per acquisire nozioni, ma anche per sviluppare il pensiero critico, le competenze civiche e l'orientamento nello spazio e nella società.
Linguaggio Saper leggere e interpretare e carte geografiche e fisiche, politiche e tematiche, anche a diverse scale, per conoscere i territori e le loro caratteristiche. Acquisire e utilizzare alcuni concetti fondamentali della geografia, come	Linguaggio Saper utilizzare il linguaggio geografico di base per descrivere ambienti, paesaggi e territori. Interpretare simboli e legende delle carte geografiche e usare diverse fonti (immagini, carte, dati, testi e video) per osservare e comprendere semplici fenomeni geografici.	Linguaggio Collegare alcuni concetti geografici e sociali, individuandone rapporti immediati (ad esempio clima, paesaggio, attività economiche, popolazione).			

spazio geografico, territorio, paesaggio, confine, scala e rapporto tra essere umano e ambiente, insieme ai principali settori economici. Paesaggio e territorio Comprende re il rapporto tra attività umane e ambiente, sviluppando rispetto per il territorio e per i beni comuni. Imparare a conoscere e rispettare persone, culture e modi di vivere diversi, partecipand	Paesaggio e territorio Comprendere che il paesaggio è un bene da tutelare, riconosciuto anche dalla Costituzione italiana e da accordi internazionali. Distinguere e descrivere diversi tipi di paesaggio. Capire il rapporto tra ambiente naturale e presenza umana.	Paesaggio e territorio Riconoscere e capire come le attività umane modificano l'ambiente, osservando i diversi paesaggi e territori.	Esempi: costruzione di mappe concettuali di gruppo, progetti su paesaggi o continenti. Obiettivo: sviluppare competenze sociali, collaborazione e comunicazione. Percorsi didattici strutturati intorno a un progetto concreto e interdisciplinare. Esempi: realizzare un atlante del territorio locale, un dossier sui cambiamenti climatici o sulle città del mondo. Obiettivo: integrare conoscenze e competenze, legare scuola e realtà sociale. Geographical Information		
--	---	---	---	--	--

o in modo positivo alla vita della propria comunità.						
Relazioni e dinamiche Riconoscere le relazioni tra spazi, luoghi e paesaggi, comprendendo come la posizione geografica influenzi la vita delle persone. Saper osservare e descrivere le interazioni tra ambiente e attività umane, utilizzando il linguaggio geografico per capire relazioni e proporre idee per	Relazioni e dinamiche Analizzare come i sistemi naturali e quelli umani si influenzano a vicenda. Riflettere sull'uso responsabile dei beni naturali e sull'importanza della loro conservazione. Comprendere come le attività umane trasformano il territorio e le conseguenze sociali e ambientali di tali trasformazioni. Sviluppare consapevolezza del rapporto tra cittadinanza, territorio e cura degli spazi.	Relazioni e dinamiche Riconoscere come le attività umane influenzano l'ambiente e il territorio, sviluppando responsabilità e cura per i beni comuni. Promuovere il senso di appartenenza alla comunità e il rispetto per persone e culture diverse.		System (GIS) e strumenti digitali <u>Obiettivo</u>: uso di software GIS, Google Earth, cartografia digitale per esplorare, misurare e analizzare dati Outdoor education <u>Obiettivo</u>: osservazione diretta di paesaggi, ecosistemi, fenomeni urbani o rurali.		

migliorare i luoghi e i rapporti tra comunità e territorio.	Comprendere il ruolo della economia e delle attività umane nell'influenzare ambiente e società. Iniziare a sviluppare il pensiero critico analizzando problemi ambientali e sociali contemporanei innanzitutto della propria regione e nazione.					
Organizzazione regionale Conoscere le caratteristiche fisiche, climatiche e politico-amministrative dei territori, sviluppando una visione globale del pianeta. Approfondir	Organizzazione regionale Conoscere l'organizzazione politico-amministrativa dell'Italia. Conoscere il territorio italiano osservandone caratteristiche fisiche, politiche, economiche, sociali e culturali. Saper usare carte geografiche e	Organizzazione regionale Comprendere il ruolo delle strutture e delle diversità politiche, economiche, sociali, culturali e ambientali nelle condizioni dei territori e nelle loro relazioni a scala locale e nazionale.				

e lo studio dell' Italia , partendo dal contesto vicino alla scuola e aprendosi progressivamente alla scala europea e mondiale .	strumenti digitali per individuare le regioni.					
Imparare ad usare in modo autonomo e consapevoli i principali strumenti informatici	Usare software informatici Saper usare programmi e software informatici per fare ricerche in ambito geografico	Competenza digitale Usare strumenti e software informatici per ricerche su temi di geografia				

MODULO INTERDISCIPLINARE DI APPRENDIMENTO

Titolo: Maddaloni e oltre

Domande Guida:

- ☐ Come si colloca la nostra città nel territorio regionale e nazionale ?
- ☐ Quali sono le caratteristiche fisiche, culturali e sociali della nostra città?
- ☐ In che modo le attività umane modificano il paesaggio maddalonese e influenzano l'ambiente?

Fasi operative

1. **Osservazione locale:** esplorazione della città; raccolta di dati su elementi fisici, infrastrutture, paesaggi e attività umane.

2. **Raccolta e organizzazione delle informazioni:** uso di mappe, fotografie, schemi e strumenti digitali per rappresentare il territorio.
3. **Analisi dei fenomeni:** confronto tra ambiente naturale e modificazioni antropiche; riflessione sull'impatto delle attività umane sull'ambiente.
4. **Approfondimento globale:** studio di paesaggi, regioni e culture di altri paesi per individuare somiglianze e differenze.
5. **Sintesi e produzione finale:** realizzazione di una mappa concettuale, poster o presentazione digitale che colleghi territorio locale, paesaggi, attività umane e aspetti culturali del mondo.

Risultati attesi:

- Conoscere il territorio locale, italiano ed europeo e saperlo collocare su mappe e planisferi.
- Comprendere le relazioni tra ambiente naturale e attività umane.
- Saper leggere e interpretare carte geografiche, simboli e legende.
- Acquisire lessico geografico di base e capacità di analisi critica dei fenomeni territoriali.
- Riconoscere diversità culturali, sociali ed economiche e sviluppare il senso di appartenenza al territorio.
- Utilizzare strumenti e software informatici per ricerche di tipo interdisciplinare

Raccordi interdisciplinari:

- **Storia:** sviluppo storico del territorio e mutamenti paesaggistici.
- **Scienze:** osservazione degli ecosistemi locali, clima e biodiversità.
- **Educazione civica:** cittadinanza attiva, cura del territorio e rispetto dei beni comuni.
- **Arte e immagine:** rappresentazione grafica dei paesaggi e dei territori.
- **Tecnologia / digitale:** uso di GIS, Google Earth e mappe interattive per raccolta dati e produzione digitale.

Prerequisiti:

- Conoscenza di base di concetti spaziali e topologici: punto, linea, superficie, confine, orientamento.
- Abilità iniziali di lettura di mappe, piante e legende.
- Capacità di osservazione e descrizione di luoghi vicini.
- Conoscenza preliminare di termini geografici essenziali (paesaggio, territorio, continente, fiume, montagna).

MATEMATICA

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

PERCHÉ SI STUDIA LA MATEMATICA

La Matematica svolge un ruolo fondamentale nello sviluppo della scienza, del pensiero umano e nella comprensione della realtà. Essa rappresenta un linguaggio universale che permette di descrivere e interpretare i fenomeni naturali attraverso modelli, relazioni e strutture logiche.

L'insegnamento della Matematica favorisce lo sviluppo del pensiero logico, critico e creativo, abituando gli studenti a ragionare, argomentare e distinguere tra affermazioni vere e false. In una società caratterizzata da una grande quantità di informazioni e da un rapido sviluppo tecnologico, tali competenze risultano essenziali per la formazione di cittadini consapevoli.

La Matematica è, inoltre, una disciplina trasversale, strettamente collegata alle altre scienze e alla base dell'Informatica, ambito fondamentale per comprendere il funzionamento del mondo digitale. Attraverso lo studio della Matematica, gli studenti sviluppano capacità di problem solving, modellizzazione e interpretazione della realtà, competenze utili sia nel percorso scolastico sia nella vita quotidiana. Infine, la matematica è presente anche nelle arti e nelle discipline umanistiche: nella musica, nell'arte e nella letteratura.

FINALITA'

La matematica, insieme alle discipline scientifico-tecnologiche, contribuisce alla formazione culturale e critica del cittadino, permettendogli di partecipare consapevolmente alla vita sociale. Il suo obiettivo principale è sviluppare la capacità di orientarsi in un mondo in cui il linguaggio matematico è sempre più fondamentale per comprendere la realtà e prendere decisioni corrette.

L'insegnamento della matematica deve partire da esperienze concrete per guidare gradualmente gli studenti all'uso del linguaggio specifico e del ragionamento logico. Non è solo un insieme di nozioni astratte, ma favorisce competenze trasversali come comunicare, immaginare, formulare e risolvere problemi e costruire modelli della realtà. Mira quindi a sviluppare un pensiero critico e creativo.

La matematica ha un doppio valore: da un lato è uno strumento per analizzare quantitativamente la realtà, dall'altro è un sapere culturale basato su coerenza logica. Si articola inoltre in due aspetti: applicativo (modellizzazione della realtà) e teorico (riflessione e sviluppo astratto).

Per quanto riguarda l'informatica, l'obiettivo è fornire agli studenti una prospettiva culturale che consenta di comprendere e utilizzare i processi di elaborazione dei dati, i linguaggi artificiali e gli algoritmi. Essa sviluppa capacità di astrazione, precisione e pensiero critico, oltre a una consapevolezza dell'impatto sociale delle tecnologie. Nella scuola secondaria di primo grado, l'obiettivo è consentire agli allievi di acquisire una maggiore autonomia, anche in un'ottica interdisciplinare, raffinando la concettualizzazione, approfondendo i temi relativi all'organizzazione dei dati e al concetto di algoritmo.

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEE:

- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM); Competenza digitale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza imprenditoriale; Competenza alfabetica funzionale e multilinguistica.

LIFE SKILLS DA SVILUPPARE:

- Problem solving, pensiero logico, decision making, perseveranza

EDUCAZIONE ALL'IA: - Comprensione degli algoritmi; basi di <i>machine learning</i> ; lettura critica di grafici e dati prodotti dall'IA; utilizzo di strumenti di calcolo intelligenti.						
OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE	CONOSCENZE	METODOLOGIE	TEMPI	VERIFICHE E VALUTAZIONE
Relazioni e funzioni Acquisire la capacità di riconoscere e analizzare relazioni tra grandezze. Saper applicare questi concetti a situazioni concrete. Numeri Sviluppare la comprensione e dei numeri e delle operazioni fondamentali. Spazio e figure Esplorare le proprietà delle figure geometriche del piano.	Relazioni e funzioni Conoscere il significato di insieme e saperlo rappresentare nei vari modi Numeri Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e software specifici, valutando quale strumento può essere più opportuno. Fornire stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo.	Relazioni e funzioni Applicare il ragionamento logico in contesti via via più complessi. Numeri Utilizzare e interpretare il linguaggio matematico e coglierne il rapporto con il linguaggio naturale Utilizzare in modo corretto le tecniche e le procedure di calcolo e operare in modo sicuro in contesti reali Spazio e figure Riconoscere e denominare le forme del piano, le loro rappresentazioni e coglierne le relazioni tra gli elementi.	Relazioni e funzioni • Concetto di insieme • Rappresentazione di un insieme • Operazioni con gli insiemi Numeri • Sistemi di numerazione • Le quattro operazioni e le loro proprietà • L'elevamento a potenza e le proprietà. • Notazione scientifica, ordine di grandezza e sistema di numerazione binario • La divisibilità: multipli, divisori, criteri di	• Lezione frontale • Lezione interattiva • Conversazioni guidate • Lavori individuali e di gruppo • Problem solving • Cooperative learning • Brainstorming • Tutoring • Flipped classroom • Ricerca su Internet • Gamification • Didattica laboratoriale • Utilizzo di software didattici come GeoGebra	Intero anno scolastico	• Verifiche orali • Prove strutturate (oggettive: di completamento, a scelta multipla e di tipo V/F) • Prove semi-strutturate (oggettive-soggettive),

Saper rappresentare e misurare lunghezze e angoli, anche attraverso il disegno Dati e previsioni Saper raccogliere, rappresentare e e interpretare dati tramite tabelle, grafici e diagrammi. Dati, algoritmi e programmazione. Informatica. Formulare semplici algoritmi. Usare in modo semplice la programmazione informatica. Riflettere sulla correttezza di algoritmi e programmi in	Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri. Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete. In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo. Descrivere con un'espressione	Risolvere problemi in contesti reali e della vita di tutti i giorni Dati e previsioni Saper leggere e interpretare dei dati Spiegare il procedimento eseguito nella risoluzione di un problema Rafforzare un atteggiamento positivo rispetto alla Matematica attraverso esperienze significative e comprendere come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà. Discutere come la Matematica si sia sviluppata in relazione alle diverse culture e civiltà; riconoscere inoltre il ruolo centrale della Matematica nella	divisibilità, MCD, mcm ● La frazione come operatore, classificazione, frazioni equivalenti, confronto di frazioni. Spazio e figure ● La misura ● Gli enti geometrici fondamentali ● Gli enti geometrici derivati ● Gli angoli: confronto, classificazione e operazioni ● Le rette nel piano: posizione reciproca di due rette, rette perpendicolari e parallele ● I poligoni e i loro elementi ● I triangoli e le loro proprietà Dati e previsioni ● Raccolta e tabulazione dei dati			
--	---	---	---	--	--	--

relazione all'obiettivo. Risoluzione di problemi (Problem solving) Sviluppare competenze di problem solving, applicando in modo creativo le conoscenze matematiche e informatiche per affrontare e risolvere problemi concreti, anche in situazioni interdisciplinari e legate al quotidiano. Imparare ad usare in modo autonomo e consapevole i principali strumenti informatici	numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevole del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative. Spazio e figure Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). Rappresentare punti, segmenti e figure nel piano cartesiano. Riprodurre figure e disegni geometrici in	società moderna, nelle scienze, nella tecnologia e nella vita quotidiana. Informatica Classificare le tipologie di dati (ad esempio numerici, testuali, ...). Comprendere l'esigenza di precisione affinché le istruzioni vengano interpretate sempre nello stesso modo da un esecutore automatico. Descrivere in maniera algoritmica semplici processi della natura o della vita quotidiana o studiati in altre discipline. Progettare, scrivere e mettere a punto, usando linguaggi di programmazione facili da usare, programmi che applicano selezione, cicli, variabili e forme	● Rappresentazione grafica Informatica ● Sistemi di codifica; ● Rappresentazione di dati strutturati; ● Esecutore/interprete di un algoritmo ● Scomposizione di problemi; ● Modelli algoritmici di semplici fenomeni e processi naturali e artificiali ● Scrittura di un programma con Scratch			
---	--	--	---	--	--	--

Linguaggio matematico e prospettiva storica. Scoprire l'evoluzione dei concetti matematici nel tempo e come le idee e le scoperte si siano sviluppate, intrecciate e influenzate.	base a una descrizione e codificazione fatta da altri. Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure Dati e previsioni Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di software. Informatica Effettuare operazioni semplici su simboli che rappresentano informazione strutturata (ad esempio numeri binari, immagini "bitmap"). Scrivere algoritmi, anche usando notazioni convenzionali, per semplici processi della natura, della vita quotidiana o studiati in altre discipline. Utilizzare in modo semplice meccanismi modulari, come funzioni e procedure.	elementari di ingresso e uscita. Competenza digitale: usare software didattici				
---	---	---	--	--	--	--

	Applicare il pensiero computazionale nella risoluzione di problemi matematici Usare software informatici per lo sviluppo del pensiero logico-matematico					
--	---	--	--	--	--	--

MODULO INTERDISCIPLINARE DI APPRENDIMENTO

Titolo: Il ritmo delle forme

Il modulo propone un percorso interdisciplinare che collega matematica, musica, arte, italiano e tecnologia attraverso il concetto di ritmo e pattern. Gli studenti scoprono come la ripetizione e l'ordine delle forme geometriche possano generare schemi visivi, musicali e grafici. Attraverso attività laboratoriali, gli alunni realizzano una composizione artistica basata su forme geometriche associate a suoni e ritmi, utilizzando sia tecniche espressive sia strumenti del disegno tecnico, accompagnata da una breve descrizione scritta del lavoro svolto.

Classe: prima

Domande guida

- *Che cos'è un ritmo? Dove lo troviamo nella vita quotidiana?*
- *In che modo forme e colori possono creare un ritmo visivo?*
- *Che relazione esiste tra sequenze matematiche e ritmi musicali?*
- *Come possiamo rappresentare un ritmo attraverso il disegno tecnico?*
- *Come possiamo descrivere con le parole un'esperienza artistica e musicale?*

Fasi operative

1. Fase di motivazione e introduzione: brainstorming sul concetto di ritmo; ascolto di semplici sequenze ritmiche e osservazione di immagini con pattern geometrici; discussione guidata sulle somiglianze tra ritmo musicale e ritmo visivo.

2. Esplorazione matematica: attività di riconoscimento e costruzione di pattern geometrici; Individuazione di sequenze e ripetizioni; creazione di schemi con forme geometriche.

3. **Laboratorio musicale:** riproduzione di ritmi semplici con il corpo (mani, piedi), utilizzo di strumenti didattici per creare sequenze ritmiche, associazione tra forme geometriche e suoni.

4. **Laboratorio artistico:** realizzazione di una composizione grafica con forme geometriche ripetute; utilizzo di colori, simmetrie e pattern per creare ritmo visivo.

5. **Laboratorio tecnologico (disegno tecnico e strumenti digitali):** realizzazione di pattern geometrici attraverso il disegno tecnico: uso di riga, squadra e semplici strumenti per costruire forme precise e sequenze ordinate; organizzazione dello spazio sul foglio; cura della precisione e delle proporzioni. Colorazione del pattern per evidenziare il ritmo visivo. Eventuale rielaborazione digitale del lavoro con semplici applicazioni di disegno o presentazione. Introduzione al concetto di sequenza come insieme di istruzioni ordinate (primo approccio al pensiero logico e computazionale).

6. **Produzione linguistica:** scrittura di un breve testo descrittivo del lavoro realizzato; presentazione orale alla classe della propria composizione.

7. **Condivisione e riflessione finale:** presentazione dei lavori; esecuzione del ritmo musicale collegato al disegno; discussione su ciò che gli studenti hanno imparato.

Risultati attesi

- riconoscere e creare sequenze e pattern geometrici;
- comprendere il concetto di ritmo musicale e visivo;
- rappresentare forme e sequenze con strumenti del disegno tecnico;
- utilizzare correttamente riga, squadra e materiali grafici;
- realizzare una composizione ordinata, precisa e creativa;
- descrivere oralmente e per iscritto il proprio lavoro;
- collegare contenuti di discipline diverse in un'unica esperienza.

Raccordi interdisciplinari

- **Matematica:** figure geometriche piane; sequenze e pattern
- **Musica:** ritmo; sequenze sonore; esecuzione con strumenti didattici
- **Arte e immagine:** composizione grafica; uso del colore; ritmo visivo
- **Italiano:** produzione di testi descrittivi; arricchimento del lessico; esposizione orale
- **Tecnologia:** disegno tecnico di figure geometriche; uso di riga, squadra e strumenti; organizzazione dello spazio grafico; rappresentazione precisa di pattern; introduzione al concetto di sequenza e uso base di strumenti digitali.

Prerequisiti:

- Conoscenza delle principali forme geometriche piane;
- Capacità di riconoscere sequenze semplici;
- Capacità di ascolto e riproduzione di ritmi elementari;
- Produzione di brevi testi descrittivi;
- Uso di base di materiali grafico-pittorici;
- Prime abilità nell'uso della riga.

SCIENZE

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

PERCHÉ SI STUDIANO LE SCIENZE

Le scienze sono fondamentali per comprendere il mondo naturale e favorire il progresso tecnologico e culturale. Si basano su osservazione, ipotesi ed esperimenti, seguendo un metodo rigoroso per spiegare i fenomeni. Il loro studio sviluppa pensiero critico, curiosità e capacità di risolvere problemi concreti. Le discipline scientifiche spiegano le leggi dell'universo e permettono applicazioni utili in medicina, ingegneria, energia e ambiente. Inoltre formano cittadini consapevoli, capaci di valutare informazioni e affrontare sfide globali come il cambiamento climatico.

FINALITÀ

L'insegnamento delle scienze nel primo ciclo di istruzione ha un approccio interdisciplinare, che valorizza creatività e immaginazione e si apre anche agli ambiti artistici e musicali. Mira a sviluppare curiosità e interesse verso l'osservazione e la comprensione dei fenomeni naturali, del mondo vivente, del corpo umano e dei minerali.

Lo studio delle scienze, integrato con matematica e informatica, favorisce lo sviluppo del pensiero logico e critico, delle capacità di argomentazione e della padronanza linguistica. Inoltre, contribuisce a rafforzare la fiducia in sé stessi, orientare le scelte future degli studenti e promuovere pari opportunità, anche in relazione alla parità di genere.

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA:

- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM); Competenza digitale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza imprenditoriale; Competenza alfabetica funzionale e multilinguistica.

LIFE SKILLS DA SVILUPPARE:

- Pensiero critico, curiosità, *problem solving*, capacità investigativa

EDUCAZIONE ALL'IA:

- Analisi dei dati scientifici con IA; interpretazione dei risultati generati da modelli predittivi; etica dell'IA nella ricerca scientifica e nella medicina.

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE	CONOSCENZE	METODOLOGIE	TEMPI	VERIFICHE E VALUTAZIONE
Far apprendere concetti e procedure della fisica	Chimica e trasformazioni della materia	• Analizzare e interpretare i fenomeni naturali e di origine antropica applicando i concetti	Fisica e Chimica • Sistema internazionale di misura.	• Lezione frontale • Lezione interattiva • Conversazioni guidate	Intero anno scolastico	• Verifiche orali • Prove strutturate (oggettive: di completamento, a

e delle scienze naturali. Costruire relazioni e concetti a partire dall'osservazione e dall'esplorazione di semplici fenomeni. Attivare l'attenzione verso i fenomeni naturali e di origine antropica e verso i loro effetti. Sviluppare le capacità di sperimentazione e di progressiva astrazione. Sviluppare le capacità di analisi e di sintesi.	Applicare il metodo scientifico formulando ipotesi e verificandole con esperimenti; Osservare e descrivere i passaggi di stato della materia e il comportamento delle sostanze in diverse condizioni ambientali. Esseri viventi e corpo umano Studiare la diversità e l'evoluzione dei viventi, esplorando la biologia cellulare e la fotosintesi; Osservare e descrivere la struttura e il funzionamento della cellula, distinguendo cellule animali e vegetali; Comprendere il processo della fotosintesi e la sua importanza per il ciclo della vita. Scienze della Terra e dell'ambiente	e le procedure della fisica e delle scienze naturali. • Analizzare, interpretare e affrontare consapevolmente le sfide scientifiche e tecnologiche di una società in continua evoluzione. • Leggere, analizzare e comprendere testi scientifici. • Comunicare in forma scritta e orale concetti scientifici con proprietà di linguaggio. • Saper argomentare, spiegare e motivare le proprie affermazioni con ragionamenti, prove, esempi che ne possano dimostrare la fondatezza. • Competenza digitale: usare software didattici	• Temperatura e calore • Materia e trasformazioni • Stati di aggregazione e passaggi di stato • Reazioni chimiche, cenni. Biologia. • La cellula animale e vegetale • Piante e animali: differenze morfologiche e funzionali • La fotosintesi clorofilliana Scienze della Terra • L'aria e l'atmosfera • L'acqua e l'idrosfera • Il suolo	• Lavori individuali e di gruppo • Problem solving • Cooperative learning • Brainstorming • Tutoring • Flipped classroom • Ricerca su Internet • Gamification • Didattica laboratoriale • Debate • Utilizzo di software didattici come Visible body	scelta multipla e di tipo V/F) • Prove semi-strutturate (oggettive-soggettive); • Relazioni laboratoriali
---	---	---	--	---	---

Saper collegare le scienze alla Storia e alle discipline di ambito artistico e umanistico. Acquisire la capacità di leggere, e comprendere e testi scientifici. Acquisire la capacità di argomentare, spiegare e motivare, in forma scritta e orale e con linguaggio appropriato. Acquisire consapevolezza del ruolo sociale, economico e culturale delle scienze e della tecnologia.	Esaminare i fattori che influenzano il clima attraverso esperimenti come la simulazione dell'effetto serra Promuovere la sostenibilità ambientale con comportamenti responsabili e attività di tutela della biodiversità e monitoraggio ecologico. Usare software informatici per lo sviluppo del pensiero scientifico					
---	---	--	--	--	--	--

Acquisire una visione positiva della scienza e della tecnologia e la fiducia nelle capacità degli esseri umani di superare le sfide di una società in rapida evoluzione. Imparare ad usare in modo autonomo e consapevole e i principali strumenti informatici						
--	--	--	--	--	--	--

MODULO INTERDISCIPLINARE DI APPRENDIMENTO

Titolo: Le forme della natura: quando scienza e arte si incontrano

Classe: classe prima SSI

Domande guida:

- *Quali forme e strutture possiamo osservare nella natura?*
- *Perché alcune forme naturali ci sembrano particolarmente armoniose e belle?*
- *In che modo la natura può ispirare gli artisti?*
- *Come possiamo rappresentare le forme della natura attraverso il disegno?*

Fasi operative:

- 1 **Osservazione iniziale:** visione di immagini di conchiglie, fiori, foglie e altre strutture naturali; conversazione guidata sulle forme presenti in natura.
- 2 **Attività di osservazione scientifica:** analisi di elementi naturali (conchiglie, pigne, fiori) per individuare forme, simmetrie e ripetizioni.
- 3 **Collegamento con l'arte:** osservazione di opere artistiche e disegni ispirati alla natura, come quelli di Leonardo da Vinci, per capire come gli artisti studiano e rappresentano le forme naturali.
- 4 **Attività laboratoriale:** realizzazione di un disegno o di un elaborato artistico ispirato a una forma naturale (conchiglia, fiore, foglia), curando l'armonia delle forme.
- 5 **Condivisione e riflessione:** presentazione dei lavori e discussione su ciò che gli studenti hanno osservato e rappresentato.

Risultati attesi:

- Saper osservare e descrivere semplici strutture presenti in natura.
- Comprendere il legame tra osservazione scientifica e rappresentazione artistica.
- Sviluppare curiosità verso il mondo naturale.
- Realizzare un elaborato grafico ispirato alle forme della natura.
- Migliorare capacità di osservazione, espressione e collaborazione.

Raccordi interdisciplinari:

- **Arte e immagine:** rappresentazione delle forme naturali e uso del disegno.
- **Scienze:** osservazione di piante, fiori e altri elementi naturali.
- **Matematica:** riconoscimento di forme geometriche semplici e simmetrie.
- **Italiano:** descrizione delle osservazioni e presentazione dei lavori.

Prerequisiti:

- Conoscenza di base degli elementi naturali (piante, fiori, foglie).
- Capacità di osservare e descrivere oggetti e immagini.
- Uso semplice degli strumenti per il disegno (matita, colori, righello).
- Conoscenza di alcune forme geometriche di base (cerchio, linea, spirale).

TECNOLOGIA

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

- Applicazione tecnica organizzata finalizzata alla realizzazione di scopi utili.
- Contestualizzazione: lo studio della tecnologia come strumento per sviluppare capacità critica.
- Riferimenti culturali che orientano il curriculum: sviluppare logiche di progettualità e consapevolezza delle tecnologie nei contesti sociali ed economici.

- Finalità di studio della disciplina: approccio all'analisi con approfondimento compatibile con il ciclo delle tecnologie.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM); Competenza digitale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza imprenditoriale; Competenza alfabetica funzionale e multilinguistica.

LIFE SKILLS DA SVILUPPARE: *Problem solving*, pensiero computazionale, creatività, collaborazione.

EDUCAZIONE ALL'IA: Fondamenti di IA; machine learning; funzionamento degli algoritmi; etica; privacy, sicurezza dei dati; progettazione di semplici sistemi intelligenti.

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE	CONOSCENZE	METODOLOGIE	TEMPI	VERIFICHE E VALUTAZIONE
Sviluppare la capacità di osservare l'ambiente, riconoscere materiali e processi produttivi.	Classificare i materiali in base alle proprietà (legno, carta, plastica, metalli ecc.). Comprendere i processi di produzione industriale. Rappresentare le principali figure piane e loro modularità.	Riconoscere l'ambiente, i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni tra esseri viventi ed elementi naturali. Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconoscere le diverse forme di energie coinvolte. Sa utilizzare l'attrezzatura per il disegno tecnico per rappresentazioni grafiche.	Conoscere e classificare le caratteristiche dell'acqua e dell'aria. L'inquinamento dell'ambiente. Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse e/o di produzione di beni e risorse. Conoscere e utilizzare oggetti, strumenti e	Flipped-classroom. Studio autonomo dei contenuti e applicazioni e discussioni in classe. Esercitazioni in classe e collaborazioni tra alunni con lavori di gruppo e singoli	Tutto l'anno scolastico	Nelle valutazioni si terrà conto dell'analisi di oggetti/processi e l'uso consapevole delle risorse e comprensione dell'impatto ambientale. Prove di esercizi di disegno tecnico per la rappresentazione geometrica. Capacità di analizzare sistemi tecnologici.

Strumenti di disegno tecnico (geometria piana) Riconoscere le parti di un computer- software hardware	Individuare le funzioni degli elementi hardware e software e i diversi supporti	Le unità di misura della informazione digitale	macchine di uso comune ed essere in grado di classificarle in relazione alla forma e alla struttura dei materiali Conoscere le convenzioni grafiche riguardanti i tipi di linee. Saper utilizzare correttamente l'attrezzatura per il disegno tecnico. Saper disegnare le principali figure geometriche piane. Affiancare la parte teorica con esempi concreti.			
---	--	---	--	--	--	--

MODULO INTERDISCIPLINARE DI APPRENDIMENTO

Titolo: Il ritmo delle forme

Il modulo propone un percorso interdisciplinare che collega matematica, musica, arte, italiano e tecnologia attraverso il concetto di ritmo e pattern. Gli studenti scoprono come la ripetizione e l'ordine delle forme geometriche possano generare schemi visivi, musicali e grafici. Attraverso attività laboratoriali, gli alunni realizzano una composizione artistica basata su forme geometriche associate a suoni e ritmi, utilizzando sia tecniche espressive sia strumenti del disegno tecnico, accompagnata da una breve descrizione scritta del lavoro svolto.

Classe: prima

Domande guida

- *Che cos'è un ritmo? Dove lo troviamo nella vita quotidiana?*
- *In che modo forme e colori possono creare un ritmo visivo?*
- *Che relazione esiste tra sequenze matematiche e ritmi musicali?*
- *Come possiamo rappresentare un ritmo attraverso il disegno tecnico?*
- *Come possiamo descrivere con le parole un'esperienza artistica e musicale?*

Fasi operative

1. **Fase di motivazione e introduzione:** brainstorming sul concetto di ritmo; ascolto di semplici sequenze ritmiche e osservazione di immagini con pattern geometrici; discussione guidata sulle somiglianze tra ritmo musicale e ritmo visivo.

2. **Esplorazione matematica:** attività di riconoscimento e costruzione di pattern geometrici; Individuazione di sequenze e ripetizioni; creazione di schemi con forme geometriche.

3. **Laboratorio musicale:** riproduzione di ritmi semplici con il corpo (mani, piedi), utilizzo di strumenti didattici per creare sequenze ritmiche, associazione tra forme geometriche e suoni.

4. **Laboratorio artistico:** realizzazione di una composizione grafica con forme geometriche ripetute; utilizzo di colori, simmetrie e pattern per creare ritmo visivo.

5. **Laboratorio tecnologico (disegno tecnico e strumenti digitali):** realizzazione di pattern geometrici attraverso il disegno tecnico: uso di riga, squadra e semplici strumenti per costruire forme precise e sequenze ordinate; organizzazione dello spazio sul foglio; cura della precisione e delle proporzioni. Colorazione del pattern per evidenziare il ritmo visivo. Eventuale rielaborazione digitale del lavoro con semplici applicazioni di disegno o presentazione.

Introduzione al concetto di sequenza come insieme di istruzioni ordinate (primo approccio al pensiero logico e computazionale).

6. **Produzione linguistica:** scrittura di un breve testo descrittivo del lavoro realizzato; presentazione orale alla classe della propria composizione.

7. **Condivisione e riflessione finale:** presentazione dei lavori; esecuzione del ritmo musicale collegato al disegno; discussione su ciò che gli studenti hanno imparato.

Risultati attesi

- riconoscere e creare sequenze e pattern geometrici;
- comprendere il concetto di ritmo musicale e visivo;
- rappresentare forme e sequenze con strumenti del disegno tecnico;
- utilizzare correttamente riga, squadra e materiali grafici;
- realizzare una composizione ordinata, precisa e creativa;
- descrivere oralmente e per iscritto il proprio lavoro;
- collegare contenuti di discipline diverse in un'unica esperienza.

Raccordi interdisciplinari

- **Matematica:** figure geometriche piane; sequenze e pattern
- **Musica:** ritmo; sequenze sonore; esecuzione con strumenti didattici
- **Arte e immagine:** composizione grafica; uso del colore; ritmo visivo
- **Italiano:** produzione di testi descrittivi; arricchimento del lessico; esposizione orale
- **Tecnologia:** disegno tecnico di figure geometriche; uso di riga, squadra e strumenti; organizzazione dello spazio grafico; rappresentazione precisa di pattern; introduzione al concetto di sequenza e uso base di strumenti digitali.

Prerequisiti:

- Conoscenza delle principali forme geometriche piane;
- Capacità di riconoscere sequenze semplici;
- Capacità di ascolto e riproduzione di ritmi elementari;
- Produzione di brevi testi descrittivi;
- Uso di base di materiali grafico-pittorici;
- Prime abilità nell'uso della riga.

EDUCAZIONE FISICA

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE

Le scienze motorie sono una parte importante del curricolo della scuola secondaria di primo grado (scuola media) in Italia. Ecco alcune ragioni per cui si studiano le scienze motorie a questo livello:

- 1. Sviluppo fisico e motorio:** le scienze motorie aiutano gli studenti a sviluppare le abilità motorie fondamentali, come correre, saltare, lanciare e afferrare, e a migliorare la loro coordinazione e l'equilibrio.
- 2. Promozione della salute e del benessere:** l'attività fisica regolare è essenziale per la salute e il benessere generale. Le scienze motorie incoraggiano gli studenti a sviluppare abitudini di vita attive e a prendersi cura del proprio corpo.
- 3. Sviluppo sociale e emotivo:** le attività motorie e sportive aiutano gli studenti a sviluppare abilità sociali, come la collaborazione, la comunicazione e il rispetto per gli altri, e a gestire le emozioni e lo stress.

4. Conoscenza del proprio corpo: le scienze motorie aiutano gli studenti a comprendere meglio il proprio corpo e a sviluppare la consapevolezza della propria immagine corporea.

5. Preparazione per lo sport e l'attività fisica: le scienze motorie introducono gli studenti a diverse attività sportive e li preparano a partecipare a competizioni e attività extrascolastiche.

In sintesi, le scienze motorie sono importanti per lo sviluppo globale degli studenti, non solo fisicamente, ma anche socialmente, emotivamente e cognitivamente.

I riferimenti culturali che orientano il curricolo di scienze motorie nella scuola secondaria di primo grado sono molteplici e si possono riassumere nei seguenti punti:

- **Concezione unitaria della persona e dei saperi disciplinari:** l'educazione fisica e le scienze motorie sono considerate parte integrante della formazione globale dell'alunno, che comprende aspetti cognitivi, emotivo-affettivi, socio-relazionali e corporei.

- **Significato della corporeità:** il corpo è considerato un mezzo di espressione e comunicazione, e l'educazione fisica aiuta gli alunni a sviluppare la consapevolezza del proprio corpo e a gestire le proprie emozioni.

- **Valore dello sport:** lo sport è visto come un mezzo per promuovere valori come la collaborazione, il rispetto delle regole e la solidarietà.

- **Difesa e salvaguardia della salute:** l'educazione fisica e le scienze motorie hanno l'obiettivo di promuovere stili di vita sani e attivi, e di prevenire problemi di salute legati alla sedentarietà e all'obesità.

- **Interdisciplinarietà:** le scienze motorie sono considerate una disciplina che si intreccia con altre materie, come la matematica, la scienza e la tecnologia, per promuovere un approccio olistico all'apprendimento.

- **Cittadinanza attiva:** l'educazione fisica e le scienze motorie hanno l'obiettivo di promuovere la partecipazione attiva degli alunni alla vita sociale e culturale della comunità.

Le finalità di studio delle scienze motorie nella scuola secondaria di primo grado sono:

1. Sviluppo delle competenze motorie e sportive: acquisire e migliorare le abilità motorie fondamentali, come correre, saltare, lanciare e afferrare, e sviluppare le capacità di base per diverse attività sportive.

2. Promozione della salute e del benessere: comprendere l'importanza dell'attività fisica per la salute e il benessere generale, e sviluppare abitudini di vita attive e salutari.

3. Sviluppo della consapevolezza del proprio corpo: conoscere e gestire il proprio corpo, sviluppare la consapevolezza della propria immagine corporea e gestire le emozioni.

4. Sviluppo delle abilità sociali e relazionali: collaborare con gli altri, rispettare le regole e le diversità, e sviluppare le abilità di comunicazione e di interazione sociale.

5. Sviluppo della creatività e dell'espressività: esprimere se stessi attraverso il movimento e la danza, e sviluppare la creatività e l'immaginazione.

6. Conoscenza e rispetto dell'ambiente: comprendere l'importanza della cura e del rispetto dell'ambiente, e sviluppare comportamenti responsabili e sostenibili

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza imprenditoriale; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM); Competenza digitale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

LIFE SKILLS DA SVILUPPARE:

- Gestione dello stress; autoconsapevolezza; lavoro di squadra; resilienza.

EDUCAZIONE ALL'IA:

- Utilizzo di App intelligenti per il monitoraggio delle prestazioni; interpretazione dei dati biometrici; riflessione sulla privacy dei dati personali e sul benessere digitale.

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE	CONOSCENZE	METODOLOGIE	TEMPI	VERIFICHE E VALUTAZIONE
Gli obiettivi generali del curriculum di scienze motorie nella scuola secondaria di primo grado sono: 1. Sviluppare le competenze motorie e sportive: migliorare le abilità motorie fondamentali e sviluppare le capacità di base per diverse attività sportive. 2. Promuovere la salute e il benessere: incoraggiare l'attività fisica regolare e lo	Gli obiettivi specifici di apprendimento nel curriculum di scienze motorie per la prima classe della primaria sono: Area motoria 1. Eseguire movimenti fondamentali come correre, saltare, lanciare e afferrare. 2. Sviluppare la coordinazione e l'equilibrio in diverse situazioni motorie. 3. Utilizzare il proprio corpo per esprimere emozioni e sentimenti. Area sportiva 1. Conoscere le regole di base di alcuni sport (ad	Le competenze attese nel curriculum di scienze motorie nella prima classe della primaria sono: 1. Competenze motorie: - Eseguire movimenti fondamentali come correre, saltare, lanciare e afferrare. - Sviluppare la coordinazione e l'equilibrio in diverse situazioni motorie. 2. Competenze sportive:	Le conoscenze nel curriculum di scienze motorie nella prima classe della primaria sono: 1. Conoscenze sul corpo e il movimento: - Il corpo umano e le sue parti. - I movimenti fondamentali (correre, saltare, lanciare, afferrare). - La coordinazione e l'equilibrio. 2. Conoscenze sugli sport e le attività fisiche: - Le regole di base di alcuni sport (ad esempio, calcio, basket, pallavolo). - Le attività fisiche e sportive più comuni	Le metodologie nel curriculum di scienze motorie per la prima classe della scuola secondaria di primo grado sono: 1. Metodologia attiva: l'insegnamento è centrato sull'alunno, che è protagonista attivo del processo di apprendimento. 2. Metodologia esperienziale: gli alunni imparano attraverso l'esperienza diretta e la pratica. 3. Metodologia cooperativa: gli alunni lavorano in gruppo per raggiungere obiettivi comuni.	I tempi nel curriculum di scienze motorie per la prima classe della primaria sono: 1. Ore settimanali: 2 ore settimanali di scienze motorie. 2. Durata delle lezioni: 50-60 minuti per lezione. 3. Periodo di svolgimento: l'anno scolastico è diviso in due quadrimestri, con una pausa di circa 2 settimane a Natale e 1 settimana a Pasqua. 4. Suddivisione delle unità di apprendimento: le unità di	Le verifiche e la valutazione nel curriculum di scienze motorie per la prima classe della primaria sono: Verifiche: 1. Osservazione diretta: l'insegnante osserva gli alunni durante le attività motorie e sportive per valutare le loro abilità e competenze. 2. Test motori: l'insegnante somministra test motori per valutare le abilità motorie degli alunni (ad esempio, corsa, salto, lancio). 3. Questionari e schede di autovalutazione: gli alunni rispondono a questionari e schede di autovalutazione per

sviluppo di abitudini di vita attive e salutari. 3. Favorire la conoscenza e il rispetto del proprio corpo: sviluppare la consapevolezza a del proprio corpo e gestire le emozioni. 4. Sviluppare le abilità sociali e relazionali: collaborare con gli altri, rispettare le regole e le diversità, e sviluppare le abilità di comunicazione e di interazione sociale. 5. Incoraggiare la creatività e l'espressività: esprimere se stessi attraverso il movimento e la danza, e sviluppare la creatività e l'immaginazione. 6. Sviluppare la capacità di	esempio, calcio, basket, pallavolo). 2. Partecipare a giochi di squadra e attività sportive in modo collaborativo. 3. Sviluppare le abilità di base per alcuni sport (ad esempio, tiro, passaggio, ricezione). Area della salute e del benessere 1. Comprendere l'importanza dell'attività fisica per la salute e il benessere. 2. Sviluppare abitudini di vita attive e salutari. 3. Conoscere le norme di igiene e sicurezza per l'attività fisica. Area sociale e relazionale 1. Collaborare con gli altri in attività motorie e sportive. 2. Rispettare le regole e le diversità degli altri. 3. Sviluppare le abilità di comunicazione e di interazione sociale.	- Conoscere le regole di base di alcuni sport (ad esempio, calcio, basket, pallavolo). - Partecipare a giochi di squadra e attività sportive in modo collaborativo. 3. Competenze sociali e relazionali: - Collaborare con gli altri in attività motorie e sportive. - Rispettare le regole e le diversità degli altri. - Sviluppare le abilità di comunicazione e di interazione sociale. 4. Competenze cognitive: - Comprendere l'importanza dell'attività fisica per la salute e il benessere. - Conoscere le norme di igiene e sicurezza per l'attività fisica.	(ad esempio, corsa, salto, lancio). - L'importanza dell'attività fisica per la salute e il benessere. 3. Conoscenze sulla salute e il benessere: - L'importanza dell'igiene e della sicurezza per l'attività fisica. - Le norme di comportamento per prevenire lesioni e infortuni. - L'importanza di una dieta equilibrata e di uno stile di vita sano. 4. Conoscenze sociali e relazionali: - L'importanza della collaborazione e del lavoro di squadra. - Le regole di comportamento in gruppo e in società. - La diversità e l'inclusione. In particolare, gli studenti della prima classe della secondaria di primo grado dovrebbero conoscere:	4. Metodologia ludica: l'apprendimento avviene attraverso il gioco e l'attività ludica. 5. Metodologia di problem-solving: gli alunni sono chiamati a risolvere problemi e a trovare soluzioni creative. 6. Metodologia di scoperta guidata: l'insegnante guida gli alunni nella scoperta di nuove conoscenze e abilità. 7. Metodologia di feedback e valutazione: l'insegnante fornisce feedback e valuta gli alunni per aiutarli a migliorare. Alcune tecniche specifiche utilizzate nel curriculum di scienze motorie per la classe prima della scuola secondaria di primo grado sono: - Esercizi di riscaldamento e di mobilità: per	apprendimento sono suddivise in moduli di 4-6 settimane, con obiettivi e contenuti specifici per ogni modulo. 5. Tempi di valutazione: le valutazioni sono effettuate alla fine di ogni modulo e alla fine dell'anno scolastico. Alcuni esempi di tempi specifici per le attività di scienze motorie nella prima classe della secondaria di primo grado sono: - Riscaldamento e mobilità: 5-10 minuti all'inizio di ogni lezione. - Attività di movimento e di gioco: 20-30 minuti per lezione. - Attività di espressione corporea e di danza: 15-20 minuti per lezione. - Giochi di squadra e attività	riflettere sulle loro abilità e competenze. 4. Lavoro di gruppo e presentazioni: gli alunni lavorano in gruppo e presentano i loro lavori per valutare le loro abilità di collaborazione e comunicazione. Valutazione: 1. Valutazione formativa: l'insegnante valuta gli alunni durante il processo di apprendimento per fornire feedback e aiutare a migliorare. 2. Valutazione sommativa: l'insegnante valuta gli alunni alla fine di un modulo o dell'anno scolastico per assegnare un voto. 3. Valutazione delle competenze: l'insegnante valuta le competenze degli alunni in base agli obiettivi di apprendimento stabiliti. 4. Valutazione del comportamento: l'insegnante valuta il comportamento degli alunni durante le attività motorie e sportive.
--	--	--	--	---	--	---

lavorare in squadra: collaborare con gli altri per raggiungere obiettivi comuni e sviluppare le abilità di leadership e di responsabilità. 7. Favorire la conoscenza e il rispetto dell'ambiente: comprendere l'importanza della cura e del rispetto dell'ambiente, e sviluppare comportamenti responsabili e sostenibili. 8. Sviluppare la capacità di gestire lo stress e le emozioni: gestire lo stress e le emozioni attraverso l'attività fisica e lo sviluppo di strategie di coping.	Area espressiva e creativa 1. Utilizzare il movimento e la danza per esprimere emozioni e sentimenti. 2. Sviluppare la creatività e l'immaginazione attraverso l'attività motoria. 3. Partecipare a attività di espressione corporea e di teatro.	5. Competenze emotive e creative: - Utilizzare il movimento e la danza per esprimere emozioni e sentimenti. - Sviluppare la creatività e l'immaginazione attraverso l'attività motoria. In particolare, gli studenti della prima classe della secondaria di primo grado dovrebbero essere in grado di: - Eseguire esercizi di base di ginnastica e di attività sportive. - Partecipare a giochi di squadra e attività sportive in modo collaborativo. - Utilizzare il proprio corpo per esprimere emozioni e sentimenti.	- Le parti del corpo umano e i movimenti fondamentali. - Le regole di base di alcuni sport e attività fisiche. - L'importanza dell'attività fisica per la salute e il benessere. - Le norme di igiene e sicurezza per l'attività fisica. - L'importanza della collaborazione e del lavoro di squadra.	preparare il corpo all'attività fisica. - Giochi di squadra e attività cooperative: per sviluppare la collaborazione e la socializzazione. - Percorsi di movimento e di equilibrio: per sviluppare la coordinazione e l'equilibrio. - Attività di espressione corporea e di danza: per sviluppare la creatività e l'espressività. - Giochi di strategia e di problem-solving: per sviluppare la capacità di risolvere problemi e di pensare criticamente.	cooperative: 20-30 minuti per lezione. - Valutazione e feedback: 5-10 minuti alla fine di ogni lezione.	Criteri di valutazione: 1. Partecipazione e impegno: l'alunno partecipa attivamente alle attività e si impegna a migliorare. 2. Abilità motorie: l'alunno dimostra abilità motorie adeguate per la sua età e livello di sviluppo. 3. Conoscenze e comprensione: l'alunno dimostra conoscenze e comprensione degli argomenti trattati. 4. Collaborazione e comunicazione: l'alunno collabora con gli altri e comunica in modo efficace.
--	---	---	---	---	--	---

		- Rispettare le regole e le diversità degli altri. - Sviluppare le abilità di comunicazione e di interazione sociale.				
--	--	--	--	--	--	--

MODULO INTERDISCIPLINARE DI APPRENDIMENTO

Modulo interdisciplinare di apprendimento: "Il corpo umano in movimento"

Classe: Prima secondaria di primo grado

Domande guida:

- Come funziona il corpo umano?
- Come possiamo descrivere e analizzare il movimento?
- Come possiamo utilizzare il corpo per esprimere e comunicare?

Fasi operative:

1. Fase 1: Esplorazione del corpo umano (2 ore)
 - Attività: Presentazione del corpo umano e delle sue parti
 - Obiettivo: Comprendere la struttura e il funzionamento del corpo umano
2. Fase 2: Analisi del movimento (2 ore)
 - Attività: Esplorazione di diversi tipi di movimento (corsa, salto, lancio, ecc.)
 - Obiettivo: Descrivere e analizzare il movimento
3. Fase 3: Misura del movimento (2 ore)
 - Attività: Misura della lunghezza e della durata di diversi movimenti
 - Obiettivo: Utilizzare concetti matematici per analizzare il movimento
4. Fase 4: Creazione di un video sul movimento (2 ore)

Risultati attesi:

- Gli alunni saranno in grado di descrivere la struttura e il funzionamento del corpo umano
- Gli alunni saranno in grado di analizzare e descrivere il movimento

- Gli alunni saranno in grado di utilizzare concetti matematici per analizzare il movimento
- Gli alunni saranno in grado di utilizzare il corpo per esprimere e comunicare

Raccordi interdisciplinari:

- Scienze naturali: struttura e funzionamento del corpo umano
- Matematica: misura e analisi del movimento
- Italiano: descrizione e comunicazione del movimento
- Scienze motorie: esplorazione e analisi del movimento

Prerequisiti:

- Conoscenza di base del corpo umano
- Abilità di base di movimento (corsa, salto, lancio, ecc.)
- Conoscenza di base di concetti matematici (misura, lunghezza, durata)

Verifiche e valutazione:

- Osservazione diretta durante le attività motorie
- Test scritto sulla struttura e il funzionamento del corpo umano
- Valutazione del lavoro di gruppo e del video creato
- Valutazione delle abilità di comunicazione e di presentazione

ARTE E IMMAGINE

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE: PERCHÉ SI STUDIA LA DISCIPLINA

Studiare Arte e Immagine significa educare lo sguardo a comprendere la realtà in tutte le sue forme, da quelle tradizionali a quelle virtuali. Nella formazione integrale dello studente, questa disciplina è fondamentale perché sviluppa la sensibilità estetica e il pensiero critico: in un mondo dominato da un flusso continuo di stimoli visivi, imparare a "leggere" un'immagine — che sia un dipinto rinascimentale o un post sui social — è un atto di libertà che permette di interpretare i messaggi con consapevolezza e non subire passivamente la comunicazione di massa.

I riferimenti culturali del percorso uniscono la storia dell'arte classica alle nuove frontiere del digitale. Il curriculum si orienta quindi verso un'alfabetizzazione visiva completa, dove il patrimonio artistico del passato dialoga costantemente con i nuovi linguaggi della grafica, della fotografia e delle intelligenze artificiali. L'uso degli strumenti digitali non sostituisce la manualità, ma la potenzia, offrendo nuovi spazi di sperimentazione e inclusione.

La finalità dello studio è dunque formare cittadini capaci di muoversi con competenza nella "società dell'immagine". L'obiettivo è duplice: da un lato, fornire le basi tecniche per esprimere la propria creatività, anche attraverso software e piattaforme multimediali; dall'altro, insegnare il valore del bello e della tutela del territorio. Studiare arte oggi serve a sviluppare un'intelligenza visiva elastica, capace di progettare il futuro rispettando le radici della nostra cultura.

Competenze Chiave Europee: Consapevolezza ed Espressione Culturale; competenza digitale; competenza in materia di cittadinanza; competenza alfabetica funzionale.

LIFE SKILLS DA SVILUPPARE: Creatività; espressione personale; pensiero critico; consapevolezza emotiva.

EDUCAZIONE ALL'IA: Generazione di immagini con IA; riflessione su originalità, proprietà intellettuale e diritto d'autore; analisi estetica delle opere create con algoritmi.

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE	CONOSCENZE	METODOLOGIE	TEMPI	VERIFICHE E VALUTAZIONE
<i>-Favorire le potenzialità espressive e creative.</i> <i>-Sviluppare competenze artistiche.</i> <i>-Alfabetizzare ai saperi estetici attraverso opere d'arte.</i>	Esplorazione e Produzione Artistica Sperimentazione e materia: Utilizzo di diverse tecniche grafiche, pittoriche e plastiche (matite, tempere, argilla) per esprimere sensazioni e concetti. Elementi del linguaggio	Competenza Espressiva e Tecnica Padronanza dei codici: Utilizzare gli elementi del linguaggio visivo (punto, linea, piano, colore) per creare composizioni equilibrate. Sperimentazione: Applicare diverse tecniche (grafiche, pittoriche, plastiche) e strumenti, inclusi quelli digitali, per	Elementi del Linguaggio Visivo Gli elementi morfologici: Il punto, la linea (andamento, spessore), la superficie e la texture (naturale e artificiale). La teoria del colore: Colori primari, secondari, complementari; contrasti cromatici e il valore	Didattica Laboratoriale - Learning by Doing Metodologie Attive e Collaborative Cooperative Learning: Realizzazione di elaborati grafici o plastici di gruppo. Peer Tutoring: Gli studenti più esperti in una	Intero Anno Scolastico	Verifiche Pratico-Laboratoriali Verifiche Teorico-Critiche Verifiche Multimediali e Digitali Valutazione del Processo (Portfolio)

-Promuovere la crescita cognitiva ed emozionale. _Sensibilizzare e al valore storico dei beni artistici ed artigianali del Paese. Formare ad una cittadinanza attiva. -Imparare Ad Usare In Modo autonomo e Consapevole I Principali Strumenti Informatici.	visivo: Comprendere e applicare i concetti base: punto, linea, colore, superficie e texture. • Creatività Digitale: Introduzione ai primi strumenti di grafica digitale e fotografia, intesi come nuovi "pennelli" per l'espressione personale. • Lettura e Comprensione delle Immagini • Analisi dell'opera: Saper descrivere un'opera d'arte utilizzando un lessico tecnico appropriato. • Lettura dei messaggi visivi: Decodificare i simboli e le funzioni delle immagini nella realtà quotidiana (pubblicità, segnaletica, social media). • Percezione visiva:	<i>trasformare un'idea in un elaborato concreto.</i> • Competenza Analitica e Critica • Lettura dell'immagine: <i>Saper descrivere un'opera o un messaggio visivo utilizzando un lessico tecnico appropriato (forma, luce, spazio, funzione).</i> • Decodifica dei media: <i>Riconoscere le finalità delle immagini nel contesto quotidiano (pubblicità, social media) e distinguere tra realtà e manipolazione visiva.</i> • Competenza Storico-Culturale • Contestualizzazione: <i>Riconoscere le principali espressioni artistiche del periodo (dalla Preistoria all'arte Romanica) e collegarle al contesto storico e sociale.</i>	espressivo/emozionale dei colori. • Lo spazio e la composizione: Concetti di equilibrio, simmetria/asimmetria, peso visivo. Tecniche e Strumenti • Tecniche grafiche e pittoriche: Caratteristiche di matite graffite, pastelli, pennarelli, tempere e acquerelli. • Tecniche plastiche: Conoscenza dei materiali modellabili (argilla, paste sintetiche) e delle loro proprietà. • Fondamenti digitali: Conoscenza dei formati immagine base e delle funzioni elementari dei software di editing grafico e fotografia digitale. Lettura dell'Opera e Comunicazione • Codici iconici: La distinzione tra realtà, rappresentazione figurativa e astrazione. • Funzioni dell'immagine: Conoscere gli scopi di un'immagine	tecnica supportano i compagni. • Debate Visivo: Discussione di gruppo davanti a un'opera d'arte per stimolare il pensiero critico e il rispetto delle opinioni altrui. • Flipped Classroom (Classe Capovolta) • Integrazione Digitale e Multimodale • Tinkering Digitale: Uso di app di disegno e fotografia per modificare immagini reali. • Realtà Aumentata/Virtuale: Viaggi virtuali nei musei o nei siti archeologici studiati (Grecia, Egitto) per rendere la storia "viva". • Outdoor Education e Patrimonio Locale		
---	---	--	---	--	--	--

	Comprendere come l'occhio e il cervello interpretano le forme e i colori (leggi della Gestalt). 3. Il Patrimonio Culturale e il Contesto Storico • Radici dell'arte: Studiare le prime espressioni artistiche dell'umanità • Tutela e Territorio: Sviluppare la consapevolezza che il patrimonio artistico è un bene comune da proteggere. • L'arte nel quotidiano: Riconoscere il valore estetico e storico dei monumenti presenti nel proprio ambiente di vita. • Usare software informatici • Sapere Usare Programmi Per Fare Ricerca E Approfondimenti In Ambito Artistico	• Sensibilità al Patrimonio: <i>Individuare i beni culturali del proprio territorio e comprenderne il valore come eredità da tutelare e valorizzare.</i> • Competenze Digitali: <i>Usare Strumenti e Software Informatici Per ricerche In campo artistico</i>	(informativa, narrativa, espressiva, esortativa/pubblicitaria). • Lessico specifico: Termini tecnici per descrivere la struttura di un'opera d'arte. 4. Storia dell'Arte (Periodo Antico) Il programma di prima copre solitamente le origini della civiltà: • Preistoria: Arte rupestre (funzione magico-rituale) e architettura megalitica. • Civiltà mesopotamiche ed egizia: Il rapporto tra arte, religione e potere; la canonizzazione delle figure (es. il canone egizio). • Arte Greca e Romana: Il concetto di bellezza, proporzione e armonia; gli ordini architettonici e l'evoluzione della scultura. Principali monumenti architettonici. • Patrimonio locale: Conoscenza dei principali monumenti o siti archeologici vicini alla propria scuola.	• Uscite didattiche sul territorio: Disegno dal vero di monumenti locali o reperti archeologici.		
--	---	--	--	---	--	--

Titolo: "Dalle Grotte di Lascaux alla Street Art digitale"

Classe: Prima – Scuola Secondaria di Primo Grado

Domande guida:

1. Perché l'essere umano ha sempre sentito il bisogno di lasciare un segno visivo?
2. Come cambia il messaggio se cambiano i materiali (dalla terra al pixel)?
3. In che modo l'arte antica influenza la comunicazione visiva di oggi?

Fasi operative:

Fase 1 (Esplorazione): Visita virtuale (VR) o analisi di immagini delle Grotte di Lascaux e Altamira. Discussione sul valore magico-rituale.

Fase 2 (Laboratorio Materico): Sperimentazione di pigmenti naturali (terre, caffè, spezie) per creare un "muro preistorico" su carta ruvida o cartone.

Fase 3 (Rielaborazione Digitale): Utilizzo di tablet o PC per trasformare i segni rupestri in icone moderne o "sticker" digitali tramite software di grafica base.

Fase 4 (Esposizione): Allestimento di una mostra reale/virtuale in cui gli studenti spiegano le loro scelte stilistiche.

Risultati attesi:

Conoscenze: Elementi base del linguaggio visivo (linea e segno), storia dell'arte rupestre.

Abilità: Saper mescolare colori e usare supporti diversi; saper scattare e modificare una foto dell'elaborato.

Competenze: Esprimersi con linguaggi diversi; collaborare in gruppo; rispettare il patrimonio culturale.

Utilizzare strumenti e software informatici, per ricerche di tipo interdisciplinare.

Raccordi interdisciplinari:

Storia: Le origini dell'uomo e le prime forme di civiltà.

Tecnologia: Evoluzione dei materiali e introduzione ai supporti digitali.

Italiano: Descrizione oggettiva e soggettiva di un'immagine; narrazione di un mito legato alle origini.

Scienze: La chimica dei colori naturali e lo studio dei minerali.

Prerequisiti:

Capacità di base nel disegno a mano libera; conoscenza elementare dell'ordine cronologico (prima/dopo); saper accedere a una piattaforma didattica digitale.

EDUCAZIONE MUSICALE

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE: PERCHÉ SI STUDIA LA MUSICA:

La musica è un pilastro del nostro patrimonio culturale e un elemento essenziale per la formazione integrale dei giovani. Poiché "non si può amare ciò che non si conosce", la scuola ha il compito di far scoprire la musica sin dai primi anni per garantire il benessere emotivo e sociale dell'individuo, proteggendo un valore artistico che altrimenti andrebbe perduto.

Contestualizzazione:

La musica è intesa come un linguaggio universale e uno strumento educativo insostituibile che agisce su più livelli:

Sfera Cognitiva: Potenzia la memoria, la capacità di decodifica e il pensiero critico. Grazie alla sua natura interdisciplinare, dialoga con discipline come la matematica e la tecnologia, stimolando la creatività.

Sfera Emotiva e Psicosomatica: Produce benefici biologici e psicologici sin dai primi istanti di vita. Favorisce l'espressione delle proprie emozioni, dei sogni e delle aspirazioni, orientando lo studente verso la ricerca del "bello".

Sfera Sociale e Relazionale: Attraverso la pratica d'insieme (cori e orchestre), la musica educa alla cooperazione, al rispetto reciproco e all'inclusione. È un potente strumento per prevenire il disagio e la dispersione scolastica.

Identità Culturale: Permette allo studente di diventare un cittadino consapevole, capace di riconoscere e tutelare l'inestimabile patrimonio musicale nazionale.

Riferimenti culturali che orientano il curriculum:

Normativa: Le Nuove Indicazioni Nazionali, che promuovono un curriculum "verticale" (dalla primaria in su) e l'alfabetizzazione musicale per tutti.

Istituzioni: Una rete di sinergie tra MIM, MUR, MiC e AFAM per collegare la scuola al territorio (teatri, conservatori).

Autori: Il pensiero di Uto Ughi, che vede nella musica un diritto fondamentale delle future generazioni.

Finalità di studio della disciplina:

Sviluppo cognitivo e sensoriale: Migliorare memoria, attenzione e capacità di decodificare linguaggi complessi.

Inclusione e socialità: Usare il coro e l'orchestra per insegnare la cooperazione, il rispetto delle regole e prevenire il disagio.

Educazione al bello: Maturare il gusto estetico e la capacità di esprimere le proprie emozioni e la propria immaginazione.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza alfabetico-funzionale; competenza imprenditoriale; competenza digitale.

LIFE SKILLS DA SVILUPPARE: Creatività; ascolto attivo; collaborazione; gestione delle emozioni.

EDUCAZIONE ALL'IA: Composizione assistita dall'IA; analisi musicale automatizzata; riflessione sull'autorialità e sull'impatto delle tecnologie nella produzione musicale.

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE	CONOSCENZE	METODOLOGIE	TEMPI	VERIFICHE E VALUTAZIONE
Conoscere le regole fondamentali della musica vocale e strumentale d'insieme. Conoscere gli elementi musicali di base atti alla produzione della musica d'insieme. Conoscere i principi fondamentali dell'esecuzione e interpretazione musicale attraverso l'ascolto e l'attività	Ascoltare brani facili di musica descrittiva; Decodifica della notazione: Leggere la musica interpretando la notazione convenzionale e i basilari segni di intonazione, ritmo, durata, dinamica, articolazione ed espressione; utilizzare la notazione convenzionale per trascrivere semplici elementi musicali ascoltati (cellule ritmiche e brevi melodie); Ascoltare attivamente gli altri esecutori in contesti di musica d'insieme; coordinare la propria esecuzione con quella	Comprensione della grammatica musicale; Collaborazione in ensemble musicali; Sviluppo delle competenze digitali.	Conoscere gli elementi fondamentali del suono: altezza, intensità, timbro, durata Riconoscere all'ascolto elementi costitutivi del linguaggio musicale: ritmo (cellule ritmiche, andamento metrico, indicazioni di tempo, figure e valori musicali, pause, accenti), melodia (profili melodici, intervalli di base, frasi musicali), dinamica ed espressione (segni dinamici, agogici, di	Approccio plurale: Integrazione di ascolto, vocalità e uso di mediatori tecnologici. Apprendimento esperienziale: Privilegiare il "fare musica" attraverso laboratori e pratica diretta. Didattica laboratoriale: Cooperative learning in ensemble e cori per stimolare il rispetto reciproco e la divisione dei ruoli. Ottica verticale: Raccordo tra i vari ordini di scuola e	Annuale (scansionato per unità di apprendimento periodiche). Incontri settimanali costanti per favorire la memorizzazione e la coordinazione motoria/vocale.	In itinere: Osservazione della partecipazione, dell'impegno e della capacità di lavorare in gruppo. Pratica: Prove di esecuzione vocale e ritmica (individuale e collettiva). Ascolto: Test di riconoscimento di parametri sonori o stili musicali. Valutazione formativa: Focalizzata sul progresso maturativo, sull'autoconsapevolezza e sulla capacità di gestire

musicale d'insieme. Conoscere app musicali e supporti multimediali per la produzione del materiale sonoro	degli altri; Contribuire alla realizzazione di performance musicali efficaci, comunicando musicalmente con gli altri membri dell'ensemble; produrre brevi brani musicali utilizzando elementi di base del linguaggio musicale; Usare software specifici.		espressione e di articolazione), forma (semplici strutture formali e segni di ripetizione).	con il territorio (teatri, accademie).		l'emotività durante l'esecuzione.
--	---	--	--	---	--	--

MODULO INTERDISCIPLINARE DI APPRENDIMENTO

Titolo: "Dall'ascolto alla performance: sviluppo delle competenze musicali tra percezione, linguaggio ed esecuzione"

Classe: Prima Media (Scuola Secondaria di I Grado)

Domande guida:

- Come possiamo riconoscere e comprendere le caratteristiche di una musica?
- In che modo la musica riflette il contesto storico e culturale in cui nasce?
- Quali sono i simboli fondamentali del linguaggio musicale e come si leggono?
- Come si può eseguire un brano rispettando ritmo, dinamiche ed espressività?
- Qual è il ruolo del corpo e della tecnica nella produzione del suono?
- Come si collabora efficacemente in una performance musicale di gruppo?
- In che modo la tecnologia può supportare l'apprendimento musicale?

Fasi operative: Esplorazione e ascolto: Ascolto guidato di brani di epoche e culture diverse, Analisi degli elementi musicali (ritmo, melodia, timbro, strumenti); Scoperta e alfabetizzazione musicale: Introduzione ai simboli della notazione musicale, Lettura ed esecuzione di semplici frasi musicali con voce e strumenti; Sperimentazione tecnica: Esercizi su postura, respirazione e produzione del suono, Uso del metronomo e della voce per migliorare intonazione e ritmo; Esecuzione e interpretazione: Studio ed esecuzione di brani di diversi generi e stili, Attenzione a dinamiche, articolazioni e interpretazione; Produzione e collaborazione: Attività di musica d'insieme, Realizzazione di performance collettive; Integrazione digitale: Uso di strumenti tecnologici per ascolto, registrazione e rielaborazione

Risultati attesi: Riconoscere le principali caratteristiche dei brani musicali ascoltati, Comprendere il legame tra musica, storia e cultura, Leggere e interpretare semplici partiture musicali, Utilizzare correttamente lo strumento e la voce, Eseguire brani rispettando ritmo, dinamica ed espressività, Collaborare in gruppo durante attività musicali, Utilizzare strumenti digitali per supportare lo studio musicale, Sviluppare un metodo di studio autonomo ed efficace.

Raccordi interdisciplinari:

Storia: relazione tra musica e contesto storico-sociale

Geografia: musiche del mondo e tradizioni culturali

Italiano: comprensione del testo (canzoni), uso del linguaggio espressivo

Scienze: produzione del suono, acustica, funzionamento dell'apparato respiratorio

Educazione fisica: postura, coordinazione, controllo corporeo

Tecnologia: utilizzo di strumenti digitali e software musicali

Arte e immagine: relazione tra linguaggi artistici ed espressivi

Prerequisiti:

- Capacità di ascolto e attenzione
- Coordinazione motoria di base
- Capacità di lavorare in gruppo
- Conoscenze linguistiche di base per comprendere consegne
- Prime esperienze di discriminazione sonora (suoni/rumori, alto/basso, forte/piano)
- Interesse e curiosità verso la musica

STRUMENTO MUSICALE

L'istituzione dei Corsi ad Indirizzo musicale nelle Scuole Secondarie di I grado fa parte di un processo organico di formazione musicale intesa come conoscenza ed uso degli aspetti fondamentali del linguaggio musicale, ma anche come una componente della cultura globale che deve essere garantita a tutti i cittadini. Le quattro classi di strumento si prefiggono come obiettivo principe il raggiungimento delle medesime competenze, tutte nel rispetto delle Indicazioni Nazionali 2025 (D.M. 221/25).

Per quanto concerne l'attività didattica di strumento musicale si rileva che è certamente una disciplina che interviene nella specificità, ma che realizza in modo più preciso tutti i contenuti propri dell'insegnamento della musica della quale è arricchimento. Essa favorisce lo sviluppo congiunto di competenze tecniche e capacità espressive in un dialogo costante tra analisi e interpretazione, in cui la tecnica è strumento al servizio dell'espressività e dell'interpretazione. Gli studenti consolidano la fiducia nelle proprie abilità e alimentano una personale ricerca estetica.

La pratica musicale contribuisce inoltre a creare un ponte tra emozioni, idee e culture diverse, favorendo il dialogo interculturale e il superamento delle barriere sociali, linguistiche e culturali attraverso anche la pratica d'insieme che favorisce la costruzione di relazioni interpersonali positive, il rispetto reciproco e la condivisione. Infine l'utilizzo delle tecnologie rappresenta un ulteriore strumento per integrare tradizione e modernità ampliando le possibilità espressive nell'era digitale.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza digitale; competenza alfabetico-funzionale; competenza imprenditoriale.

LIFE SKILLS DA SVILUPPARE: Gestione dello stress e dell'ansia da prestazione; perseveranza e resilienza; concentrazione e attenzione; ascolto attivo; collaborazione e lavoro di squadra; assunzione di responsabilità.

EDUCAZIONE ALL'IA: Utilizzo in modo guidato di strumenti digitali basati sull'IA; valutazione di attendibilità e qualità dei contenuti musicali prodotti dall'IA; formulazione di richieste semplici per ottenere materiali utili allo studio musicale.

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE	CONOSCENZE	METODOLOGIE	TEMPI	VERIFICHE E VALUTAZIONE
PERCEZIONE E ASCOLTO - Analizzare le caratteristiche principali delle musiche ascoltate. - Ascoltare musiche provenienti da diversi contesti storici e geografici e comprenderne la relazione con la storia e la cultura. - Riconoscere gli strumenti impiegati nelle musiche ascoltate.	FLAUTO TRAVERSO: - Descrivere le caratteristiche organologiche basilari dello strumento. - Dimostrare l'acquisizione di una naturale postura del corpo e delle mani e controllare l'emissione attraverso la respirazione e una posizione naturale delle labbra. - Controllare l'intonazione nell'utilizzo di tutte le articolazioni, sviluppando un'ampia gamma dinamica e di registro. - Eseguire un primo repertorio di studi e brani interpretando segni dinamici, timbrici, di durata e di tempo. - Conoscere le principali tecniche di articolazione e attacco del suono: legato, staccato, tenuto, tratteggiato. VIOLINO e VIOLONCELLO: - Descrivere le caratteristiche	- Comprensione della grammatica musicale. - Collaborazione in ensemble musicali. - Esecuzione e interpretazione di brani musicali con consapevolezza espressiva. - Competenze digitali. - Riconoscimento, accettazione e valorizzazione delle differenze, siano esse culturali, linguistiche, sociali e/o ideologiche. - Pensiero divergente e problem solving. COMPETENZE EUROPEE - Competenza alfabetica funzionale (<i>Padroneggiare strategie di lettura e di analisi, pensare in modo flessibile, elaborare informazioni complesse</i>)	PERCEZIONE E ASCOLTO - Conoscere gli elementi fondamentali del suono: altezza, intensità, timbro, durata. - Riconoscere all'ascolto elementi costitutivi del linguaggio musicale: ritmo (cellule ritmiche, andamento metrico, indicazioni di tempo, figure e valori musicali, pause, accenti), melodia (profili melodici, intervalli di base, frasi musicali), dinamica ed espressione (segni dinamici, agogici, di espressione e di articolazione), forma (semplici strutture formali e segni di ripetizione).	- Learning by doing - Lezione dialogata e partecipata - Peer tutoring - Problem solving	- Intero anno scolastico	- Verifiche in itinere (formativa) costante attraverso l'esercizio e l'esecuzione (non necessariamente e numerica). - Verifiche finali (sommativa) numeriche alla fine del percorso sulla base di griglie di valutazione specifiche.

ALFABETIZZAZIONE E GRAMMATICA MUSICALE - Leggere semplici frasi musicali con la voce e lo strumento. - Identificare i principali simboli del codice della scrittura musicale. - Utilizzare la notazione convenzionale per trascrivere semplici elementi musicali.	organologiche basilari dello strumento. - Controllare in modo basilare le articolazioni dell'arto destro: spalla, gomito, polso, dita con movimenti orizzontali e verticali. - Dimostrare l'acquisizione di una naturale postura del corpo e delle mani. - Controllare la condotta dell'arco in funzione dell'intensità e della durata dei suoni. - Controllare l'intonazione nell'utilizzo di tutte le disposizioni delle dita della mano sinistra e delle posizioni più semplici.	- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare <i>(Adottare uno stile di vita sano, esprimere creatività e pensiero originale, comprendere e valorizzare l'ambiente e il territorio, autovalutare le proprie prestazioni)</i> - Competenza in materia di cittadinanza <i>(Valorizzare le diverse opinioni, rispettare le regole e i beni, accogliere e utilizzare le critiche in modo costruttivo, riconoscere e valorizzare la diversità sociale e culturale)</i> - Competenza imprenditoriale <i>(Agire con autonomia e responsabilità per raggiungere</i>	ALFABETIZZAZIONE E GRAMMATICA MUSICALE - Conoscere i principi di base della notazione musicale convenzionale: il pentagramma, le chiavi, le note e le alterazioni; le figure e le pause; le indicazioni di tempo e la misura; i segni dinamici, di articolazione e di espressione.			
CREATIVITÀ, ESECUZIONE E INTERPRETAZIONE - Eseguire brani musicali semplici con gli strumenti rispettando ritmo e dinamiche. - Partecipare attivamente a performances musicali	PIANOFORTE: - Descrivere le caratteristiche organologiche basilari dello strumento. - Utilizzare le principali tecniche di produzione del suono: per il pianoforte - tecnica delle 5 dita, tecnica delle scale, del legato e dello staccato, coordinazione e indipendenza delle mani, controllo dinamico e timbrico.	- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare <i>(Adottare uno stile di vita sano, esprimere creatività e pensiero originale, comprendere e valorizzare l'ambiente e il territorio, autovalutare le proprie prestazioni)</i> - Competenza in materia di cittadinanza <i>(Valorizzare le diverse opinioni, rispettare le regole e i beni, accogliere e utilizzare le critiche in modo costruttivo, riconoscere e valorizzare la diversità sociale e culturale)</i> - Competenza imprenditoriale <i>(Agire con autonomia e responsabilità per raggiungere</i>	CREATIVITÀ, ESECUZIONE E INTERPRETAZIONE - Conoscere i principi fondamentali dell'esecuzione e interpretazione musicale attraverso l'ascolto e l'attività musicali d'insieme oltre che alle sessioni di improvvisazione che stimolano il			

collettive, mostrando capacità di collaborare. - Partecipare a brevi e semplici sessioni di improvvisazione	- Dimostrare l'acquisizione di una naturale postura del corpo e delle mani. - Eseguire le principali articolazioni (legato, staccato, accentato, marcato), dimostrando l'acquisizione di un'ampia gamma dinamica.	<i>obiettivi, assumersi le proprie responsabilità e dimostrare impegno)</i> - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali (Riconoscere e apprezzare le diverse forme di espressione culturale, comprendere l'influenza reciproca e rispettare le diverse identità culturali, consolidare la consapevolezza della propria identità nel contesto della diversità, realizzare produzioni artistiche e musicali personali e collaborative).	pensiero divergente.			
COMPETENZE DIGITALI - Utilizzare strumenti tecnologici.			COMPETENZE DIGITALI - Saper utilizzare software per la riproduzione musicale digitale, strumenti per la creazione e l'editing audio-video e videoscrittura musicale.			

In linea con quanto stabilito dalle Nuove Indicazioni Nazionali 2025 il curricolo deve prevedere moduli di orientamento (30 ore annue), che permettano allo studente di scoprire le proprie attitudini. Pertanto, sono stati predisposti i seguenti moduli.

ORIENTAMENTO - SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO					
AMBITO DISCIPLINARE	1 QUAD.	2 QUAD.	<u>CLASSI PRIME: MI CONOSCO...</u> Tematica: Conoscenza di sé, delle proprie caratteristiche, attitudini, interessi, emozioni e modalità di apprendimento come primo passo del percorso di orientamento personale e scolastico.	<u>CLASSI SECONDE: VALUTO E SOGNO...</u> Tematica: Conoscere sé stessi, per progettare il proprio futuro.	<u>CLASSI TERZE: MI ORIENTO E SCELGO...</u> Tematica: Conoscere le opportunità, valorizzare le proprie competenze e compiere scelte consapevoli per il futuro.
Letterario/ Linguistico	5 ore	5 ore	ITALIANO (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Chi sono io?" Obiettivi - Riflettere sulla propria identità. - Utilizzare il testo descrittivo e autobiografico. Prodotto Scheda autobiografica da inserire nel portfolio.	ITALIANO (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Chi sono oggi, chi sarò domani" Obiettivi - Riflettere sui propri talenti, punti di forza e punti di debolezza - Lettura di brevi testi autobiografici di personaggi famosi Prodotto Breve testo autobiografico: "Il mio sogno nel cassetto".	ITALIANO (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "La lettera al me stesso del futuro" Obiettivi - Conoscere il concetto di scelta e responsabilità. - Saper scrivere su carta ciò che si prova e quali aspettative si possiedono (es "Prova a scrivere una lettera a te stesso tra 5 anni..") Prodotto

			Obiettivi • Collocare eventi nel tempo. • Riconoscere il proprio percorso di crescita. Prodotto Timeline illustrata. Geografia (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "I luoghi che parlano di me" Obiettivi • Orientarsi nello spazio. • Collegare luoghi ed esperienze personali. Prodotto Mappa personale. Inglese (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "All about me" Obiettivi • Presentarsi in lingua straniera. • Esprimere preferenze e	STORIA (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Sognatori che hanno cambiato il mondo" Obiettivi Analisi di figure storiche che hanno perseguito i propri ideali (esempi: Leonardi da Vinci, Cristoforo Colombo, Galileo Galilei) Prodotto Scheda: "Cosa posso imparare da lui/lei?" GEOGRAFIA (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Il mondo delle opportunità" Obiettivi Carta geografica del mondo. Gli studenti individuano: • luoghi che vorrebbero visitare; • paesi nei quali studiare o lavorare; • motivazioni. Prodotto Mappa personale: "I luoghi dei miei sogni".	Lettera personale: "Caro me del futuro..." STORIA (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Scelte che hanno cambiato la storia" Obiettivi Analisi di personaggi che hanno compiuto scelte decisive nella propria vita (esempi: Giuseppe Garibaldi, Rita Levi-Montalcini, Martin Luther King Jr. Prodotto Scheda: "La scelta che ha fatto la differenza". GEOGRAFIA (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Studiare e lavorare nel mondo" Obiettivi Analisi delle opportunità formative e lavorative in diversi Paesi europei (temi da affrontare:
--	--	--	--	---	---

		interessi. Prodotto Mini-poster in inglese. Francese (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Je me présente" Obiettivi • Utilizzare semplici strutture comunicative. • Descrivere sé stessi. Prodotto Carte d'identité personnelle. Spagnolo (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Así soy yo" Obiettivi • Comunicare informazioni personali. • Arricchire il lessico relativo all'identità. Prodotto Scheda personale illustrata.	INGLESE (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "My future self" Obiettivi • Implementare il vocabolario sui seguenti argomenti: jobs; skills; dreams; • ambitions. Produzione guidata. Prodotto "My dream job" Esempio: In the future I would like to become... My strengths are... I am interested in... FRANCESE (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Mes qualités" Obiettivi Implementare il vocabolario sui seguenti argomenti: qualités; compétences; projets. Prodotto	mobilità; lingue; cittadinanza europea; professioni emergenti.) Prodotto Carta geografica delle opportunità. INGLESE (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "My future pathway" Obiettivi Approfondimento sul lessico relativo a: education; careers; skills; ambitions. Prodotto Presentazione breve: "My future educational path" Esempio: I would like to attend... My strengths are... My future goals are... FRANCESE (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Mon avenir"
--	--	--	---	--

				Scheda: "Je suis capable de..." SPAGNOLO (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Mis talentos" Obiettivi Implementare il vocabolario sui seguenti argomenti: talentos; aficiones; capacidades. Prodotto Piccolo poster/prodotto multimediale: "Mis talentos y mis sueños".	Obiettivi Riflessione sulle proprie qualità e sui propri obiettivi. Prodotto Scheda personale: "Mes compétences et mes projets". SPAGNOLO (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Mi proyecto de futuro" Obiettivi Approfondimento sul lessico relativo a estudios; trabajo; intereses. Prodotto Breve testo: "Así me veo en el futuro". Con riferimento a:
Matematico/ Tecnologico	5 ore	5 ore	Matematica (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Io in numeri" Obiettivi ● Raccogliere e rappresentare	MATEMATICA (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "I numeri raccontano chi sono" Obiettivi ● Analizzare i propri interessi	MATEMATICA (1 ora) Attività: "Decisioni e probabilità" Obiettivi: ● Analizzare semplici

			dati. • Leggere semplici statistiche. Prodotto Grafico statistico della classe. Scienze (2 ore I quad, 2 ore II quad) Attività: "Io essere vivente" Obiettivi • Approfondire le caratteristiche che accomunano tutti gli esseri viventi; • Favorire la conoscenza di sé attraverso l'osservazione delle proprie caratteristiche fisiche, delle proprie abitudini e del proprio rapporto con l'ambiente. Prodotto Scheda: "Il mio identikit di essere vivente" Tecnologia (2 ore I quad, 2 ore II quad) Attività: "Il mio identikit digitale" Obiettivi	personali usando strumenti statistici (questionario, grafico a torta, istogramma) □ Domanda guida Quali sono le mie passioni prevalenti? Prodotto Grafico delle proprie inclinazioni. SCIENZE (2 ore I quad, 2 ore II quad) Attività: "Conosco il mio corpo, conosco me stesso" Obiettivi • Approfondire i principali apparati del corpo umano • Riconoscere il legame tra il funzionamento del proprio corpo, il benessere personale e le attività della vita quotidiana Prodotto Scheda: "Che cosa ho scoperto di me studiando il corpo umano?" TECNOLOGIA (2 ore I quad, 2 ore II quad) Attività: "Professioni del futuro"	situazioni decisionali. • Riflettere sui fattori che influenzano una scelta: (interessi; capacità; impegno; opportunità) • Costruzione di una tabella decisionale con punteggi assegnati a diversi percorsi scolastici. Prodotto Matrice personale delle scelte. SCIENZE (2 ore I quad, 2 ore II quad) Attività: "Attitudini, cervello e apprendimento" Obiettivi Approfondire i diversi stili cognitivi e le intelligenze multiple. Prodotto Scheda: "Il mio profilo di apprendimento".
--	--	--	--	---	---

			• Utilizzare strumenti digitali. • Organizzare informazioni personali. Prodotto Word cloud o identikit digitale.	Obiettivi Analizzare quali sono le professioni del futuro più richieste (ingegneri della robotica, green designer, ecc) e quelli che sono: • competenze richieste; • strumenti utilizzati; • discipline coinvolte. Prodotto Scheda: "Una professione che mi incuriosisce".	TECNOLOGIA (2 ore I quad, 2 ore II quad) Attività: "Scuola e professioni" Obiettivi Analizzare i collegamenti tra: indirizzi scolastici della Scuola Secondaria di II grado, le competenze richieste e le possibili professioni. Gli studenti costruiscono una mappa delle relazioni. Prodotto Schema: "Dalla scuola alla professione".
Espressivo (Musica/Arte Scienze motorie)	5 ore	5 ore	Arte e Immagine (2 ore I quad, 2 ore II quad) Attività: "Autoritratto creativo" Obiettivi • Esprimere la propria identità attraverso il linguaggio visivo. • Sviluppare creatività e autoconoscenza. Prodotto Autoritratto artistico.	ARTE E IMMAGINE (2 ore I quad, 2 ore II quad) Attività: "La valigia dei sogni" Obiettivi Analizzare i personali: • passioni; • talenti; • desideri; • obiettivi.	ARTE E IMMAGINE (2 ore I quad, 2 ore II quad) Attività: "Le scelte che mi rappresentano" Obiettivi Saper visualizzare nell'insieme passioni, competenze; obiettivi; scuola scelta.

			Religione (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Io e gli altri" Obiettivi • Favorire la conoscenza di sé. • Promuovere inclusione e rispetto. Prodotto Albero delle qualità della classe. Scienze Motorie (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Le mie risorse" Obiettivi • Sviluppare consapevolezza corporea. • Riconoscere capacità relazionali e sociali. Prodotto Scheda di autovalutazione. Musica (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività "La colonna sonora della mia vita" Obiettivi Ogni studente sceglie una canzone che lo rappresenta e ne spiega brevemente	Prodotto Elaborato grafico personale RELIGIONE (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Il valore unico della persona" Obiettivi Riflessione sul concetto di vocazione come chiamata a realizzare i propri talenti, attraverso la lettura di brevi testimonianze. Prodotto Frase personale: "Il talento che voglio coltivare". SCIENZE MOTORIE (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "I miei punti di forza" Obiettivi Imparare a conoscere le proprie soft skills attraverso un percorso motorio cooperativo. Prodotto Autovalutazione delle <i>soft skills</i>. MUSICA (1 ora I quad, 1 ora II quad)	Utilizzo di immagini, simboli e colori. Prodotto Poster creativo: "Il mio percorso". RELIGIONE (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Scegliere con responsabilità" Obiettivi Riflessione sul significato della scelta nella crescita personale e sulle conseguenze che ne derivano. Prodotto Carta dei valori personali. SCIENZE MOTORIE (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "Le competenze per affrontare le sfide" Obiettivi
--	--	--	---	---	---

			il motivo. In alternativa, costruzione di una playlist della classe. Prodotto Playlist o scheda musicale personale.	Attività: "La colonna sonora dei miei sogni" Obiettivi Riflessione sulle emozioni suscitate e i valori trasmessi da brani musicali appartenenti a generi diversi (classica, pop, rock, colonne sonore, musica etnica). Successivamente ogni alunno sceglie una canzone significativa e ne motiva la scelta. Prodotto Scheda personale: "La mia colonna sonora" • titolo del brano; • emozioni associate; • parole chiave che descrivono la propria personalità; • breve riflessione sul perché il brano rappresenta i propri sogni.	Riflessione finale sulle competenze trasversali: resilienza; leadership; gestione dello stress; collaborazione. Prodotto Scheda di autovalutazione delle <i>soft skills</i>. MUSICA (1 ora I quad, 1 ora II quad) Attività: "La playlist del mio futuro" Obiettivi Ascolto e analisi di brani che affrontano temi quali: crescita; cambiamento; coraggio; scelta; realizzazione personale. Prodotto Elaborato: "La playlist delle mie scelte"
--	--	--	--	---	---

Alla fine di ogni anno scolastico, gli studenti realizzano un PORTFOLIO (fisico o digitale) che racchiuda tutte le attività prodotte per ciascuna disciplina e che lo aiutino ad avere un quadro d'insieme di tutti gli aspetti analizzati.

Parte fondamentale del Curricolo d'Istituto è anche la programmazione degli obiettivi da raggiungere in ambito digitale. Pertanto, viene riportato di seguito l'elenco delle competenze digitali attese alla fine della classe prima della scuola secondaria di I grado, declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo.

CLASSE PRIMA	
Area 1: Informazione	● Salva i documenti anche su memoria rimovibile ● Accede ed utilizza le risorse digitali dei libri di testo ● Sa fruire di video e documentari didattici in rete
Area 2: Creazione di contenuti	● Sa scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer ● Manipola e modifica i testi prodotti, inserendo elementi grafici ● Conosce ed utilizza i principali software didattici
Area 3: Comunicazione	● Sa condividere documenti attraverso mail (allegati e documenti condivisi)
Area 4: Sicurezza	● Usa i principali motori di ricerca ● Utilizza correttamente il proprio account (username e password) ● Conosce il significato di Cyberbullismo e riconosce i principali pericoli della rete
Area 5: Problem-solving	● Sa utilizzare in modo corretto gli strumenti informatici per le attività più comuni, resolvendo semplici problemi tecnici ● Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica, per la soluzione di semplici problemi

CURRICOLO ESSENZIALE

Italiano

Classe 1^a

- Obiettivi: Comprendere testi semplici; scrivere testi brevi; apprendere regole base.
- Contenuti: Fonologia, ortografia; racconti brevi; testi poetici.
- Strategie: Lettura guidata; mappe concettuali; laboratori di scrittura.

Classe 2^a

- Obiettivi: Analizzare testi narrativi e argomentativi; scrivere testi coerenti e articolati.
- Contenuti: Analisi logica; Figure retoriche; testi argomentativi e descrittivi.
- Strategie: Dibattiti; mappe semantiche.

Classe 3^a

- Obiettivi: Analisi critica testi complessi; produzione testi argomentativi e narrativi articolati.
- Contenuti: Analisi del periodo; generi letterari e stili; tecniche di argomentazione.
- Strategie: Dibattiti; scrittura collaborativa; analisi comparativa.

Matematica

Classe 1^a

- Obiettivi: Conoscere e saper operare con numeri interi e razionali. Conoscere le figure piane.
- Contenuti: Numeri naturali e numeri razionali. Figure piane.
- Strategie: Problem solving collaborativo; uso di materiali concreti.

Classe 2^a

- Obiettivi: Approfondire aritmetica e geometria; risolvere problemi complessi.
- Contenuti: I numeri razionali e irrazionali. Rapporti e proporzioni. Equivalenza di figure piane e Teorema di Pitagora.
- Strategie: Lavoro cooperativo; software didattici.

Classe 3^a

- Obiettivi: Risoluzione problemi complessi; introduzione al concetto di funzione.
- Contenuti: I numeri relativi. Equazioni di primo grado. Funzioni. La geometria dello spazio.
- Strategie: Simulazioni; problem solving individuale e di gruppo.

Scienze

Classe 1^a

- Obiettivi: Osservare e descrivere fenomeni naturali; conoscere metodo scientifico.
- Contenuti: Organismi viventi e ambiente; proprietà della materia; introduzione alla fisica.
- Strategie: Esperimenti; video e immagini.

Classe 2^a

- Obiettivi: Conoscere processi biologici, chimici e fisici.
- Contenuti: Apparati corpo umano; elementi chimici e fisici.
- Strategie: Esperimenti; relazioni di gruppo.

Classe 3^a

- Obiettivi: conoscere apparati e sistemi del corpo umano; scienze della terra; astronomia.
- Contenuti: apparati e sistemi del corpo umano; scienze della terra; astronomia
- Strategie: Progetti interdisciplinari; presentazioni multimediali.

Storia

Classe 1^a

- Obiettivi: Conoscere gli avvenimenti relativi alla fine dell'Impero romano fino all' inizio dell' Età Moderna; analizzare fonti semplici.
- Contenuti: Invasioni barbariche, Alto e Basso Medioevo (linea del tempo, fonti).
- Strategie: Mappe storiche; timeline; discussioni guidate.

Classe 2^a

- Obiettivi: Conoscere gli eventi storici dalla scoperta dell'America fino all'Unità d'Italia.; analizzare eventi storici e cause.
- Contenuti: Le scoperte geografiche, il Rinascimento, l'Illuminismo, il Risorgimento.
- Strategie: Mappe e timeline; discussioni.

Classe 3^a

- Obiettivi: Comprendere storia moderna e contemporanea; analizzare cause ed effetti eventi storici.
- Contenuti: La seconda Rivoluzione industriale, le guerre mondiali, la guerra fredda.
- Strategie: Discussioni; analisi fonti; lavori di gruppo.

Geografia

Classe 1^a

- Obiettivi: Conoscere ambiente geografico italiano ed europeo; uso carte geografiche.
- Contenuti: Rilievi, fiumi, regioni italiane; clima e ambiente.
- Strategie: Atlanti e carte; attività di orientamento.

Classe 2^a

- Obiettivi: Conoscere caratteristiche fisiche e umane d'Europa; problemi ambientali.
- Contenuti: Climi, fiumi, regioni europee; problemi ambientali.
- Strategie: Attività cartografiche; progetti di gruppo.

Classe 3^a

- Obiettivi: Conoscere i continenti. Studiare fenomeni geopolitici e ambientali globali.
 - Contenuti: Globalizzazione; risorse.
 - Strategie: Progetti di ricerca; uso mappe interattive.
-

Inglese/Seconda lingua

Classe 1^a

- Obiettivi: Comprendere e usare frasi semplici; sviluppare ascolto e conversazione.
- Contenuti: Lessico base; presentazioni personali; frasi interrogative e affermative.
- Strategie: Role-play; giochi linguistici.

Classe 2^a

- Obiettivi: Sviluppare capacità ascolto, lettura, produzione orale.
- Contenuti: Tempi verbali semplici e progressivi; vocabolario tematico.
- Strategie: Role-play; ascolto guidato.

Classe 3^a

- Obiettivi: Comunicare con sicurezza; comprendere testi complessi.
- Contenuti: Tempi verbali avanzati; produzione scritta e orale articolata.
- Strategie: Conversazioni guidate; analisi testi autentici.

Arte

Classe 1^a

- Obiettivi: Sviluppare creatività e capacità espressive; conoscere basi storia arte.
- Contenuti: Tecniche base disegno e colore; arte Medioevo-Rinascimento.
- Strategie: Laboratori pratici; visite virtuali musei.

Classe 2^a

- Obiettivi: Approfondire tecniche artistiche e conoscenza storica.
- Contenuti: Arte Rinascimento-Barocco; tecniche miste.
- Strategie: Laboratori; presentazioni multimediali.

Classe 3^a

- Obiettivi: Approfondire tecniche e storia arte contemporanea.
- Contenuti: Arte Romanticismo-contemporaneo.
- Strategie: Laboratori; visite e presentazioni.

Tecnologia

Classe 1^a

- Obiettivi: Usare gli strumenti del disegno tecnico, effettuare stime di grandezze fisiche relative ad oggetti; utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali sui diversi materiali.
- Contenuti: Strumenti del disegno tecnico.
- Strategie: Progetti pratici; lezioni multimediali.

Classe 2^a

- Obiettivi: leggere e interpretare disegni; valutare la possibilità di variazioni o modifiche di elementi di uso quotidiano; alimenti; tessuti.
- Contenuti: tecnologia di materiali; gli alimenti.
- Strategie: Progetti pratici; software didattici.

Classe 3^a

- Obiettivi: Leggere e interpretare disegni tecnici e figure solide; descrivere e classificare macchine, meccanismi e strutture cogliendone le diversità in relazione al funzionamento e al tipo di energia e di controllo che richiedono per il funzionamento.
 - Contenuti: Disegno tecnico; l'energia; il funzionamento di macchine.
 - Strategie: Progetti; uso software specialistici.
-

Educazione Fisica

Classe 1^a

- Obiettivi: Sviluppare coordinazione e abilità motorie; promuovere attività fisica regolare.
- Contenuti: Giochi di squadra; attività motorie; regole base sport.
- Strategie: Attività pratiche; lavoro di gruppo.

Classe 2^a

- Obiettivi: Migliorare resistenza e coordinazione; conoscere regole sport complesse
- Contenuti: Sport di squadra.
- Strategie: Allenamenti guidati; giochi sportivi.

Classe 3^a

- Obiettivi: Consolidare abilità motorie e sportive; promuovere fair play e cooperazione.
- Contenuti: Sport individuali e di squadra.
- Strategie: Gare; attività di gruppo.

Religione

Classe 1^a

- Obiettivi: Conoscere fondamenti grandi religioni; riflettere sui valori universali.
- Contenuti: Introduzione Cristianesimo, Ebraismo, Islam; racconti biblici; valori etici.
- Strategie: Lettura e discussione testi; attività di riflessione.

Classe 2^a

- Obiettivi: Approfondire conoscenza religioni; riflettere su bene e male.
- Contenuti: Storie e valori Cristianesimo; elementi altre religioni; temi etici.
- Strategie: Letture e dibattiti; riflessioni scritte.

Classe 3^a

- Obiettivi: Analizzare aspetti storici e culturali delle religioni; promuovere dialogo interreligioso.
- Contenuti: Storia Cristianesimo e religioni; questioni etiche; dialogo interreligioso.
- Strategie: Analisi testi; progetti di ricerca; discussioni guidate.

Musica

Classe 1^a

- Obiettivi: Sviluppare ascolto e percezione musicale; apprendere nozioni base teoria musicale.
- Contenuti: Ritmo, melodia, dinamica; strumenti musicali; ascolto brani semplici.

- Strategie: Esercizi ritmici e vocali; ascolto guidato e commento.

Classe 2^a

- Obiettivi: Approfondire teoria musicale; sviluppare esecuzione musicale.
- Contenuti: Notazione musicale; studio brani complessi; musica corale e d'insieme.
- Strategie: Esercizi lettura musicale; laboratori corali.

Classe 3^a

- Obiettivi: Sviluppare capacità di interpretazione e composizione; approfondire storia musica.
- Contenuti: Forme musicali; compositori e stili; tecniche composizione base.
- Strategie: Laboratori composizione; ascolto critico e commento.

Curricolo Digitale

Classe 1^a

- Obiettivi: Acquisire competenze digitali di base; sicurezza online; uso strumenti digitali.
- Contenuti: Uso dispositivi; sicurezza e privacy; software di base; navigazione e comunicazione digitale.
- Strategie: Laboratori digitali; esercitazioni pratiche; lezioni interattive.

Classe 2^a

- Obiettivi: Sviluppare competenze digitali avanzate; uso responsabile delle tecnologie.
- Contenuti: Strumenti digitali avanzati; coding base; sicurezza avanzata; media education.
- Strategie: Laboratori pratici; progetti digitali.

Classe 3^a

- Obiettivi: Sviluppare competenze digitali avanzate e consapevoli; coding e problem solving.
- Contenuti: Programmazione; sicurezza digitale; sviluppo di progetti digitali complessi.
- Strategie: Laboratori; progetti interdisciplinari; esercitazioni pratiche.

METODOLOGIE DIDATTICHE

Didattica attiva

- **Cooperative learning** (tutoring)
- **Problem solving**
- **Laboratori** disciplinari e interdisciplinari
- **Flipped classroom** mirata
- **Project-based learning** per competenze trasversali

Didattica inclusiva

- Differenziazione dei materiali (testi facilitati, mappe, video, audio).
- Tempi distesi; pause cognitive.
- Strategie visive e organizzative (mappe, schemi, rubriche).

Apprendimento metacognitivo

- Riflessioni strutturate sul processo (“Cosa ho capito?”, “Come so di aver imparato?”).

STRATEGIE DIDATTICHE CHIAVE

Essenzializzazione dei contenuti

- Selezione dei **nuclei fondanti** per ogni disciplina.
- Eliminazione del “nozionismo”.

Compiti significativi

Caratteristiche:

- ✓ autentici
- ✓ interdisciplinari
- ✓ con un prodotto finale
- ✓ collegati alla vita reale

Esempi:

- Creare una guida turistica del territorio (Italiano, Storia, Arte).
- Interpretare grafici e costruire modelli (Matematica, Scienze).

Micro-apprendimento

- Lezioni brevi, obiettivi chiari, attività veloci.
- Ridurre il carico cognitivo

Strategie per il successo formativo

- Recupero tempestivo e mirato.

- Checkpoint di verifica piccoli e frequenti.
- Uso di rubriche chiare e condivise.

VALUTAZIONE

Valutazione formativa (prevalente)

- Osservazioni strutturate
- Feedback immediati e orientati al miglioramento
- Autovalutazione e peer review
- Uso di quiz diagnostici, checklist

Valutazione sommativa

- Prove essenziali, coerenti con nuclei e traguardi.
- Prove autentiche: prodotto, processo, presentazione.
- Due o tre prove significative per quadrimestre per disciplina.

Valutazione descrittiva

Descrittori chiari:

- Autonomia
- Continuità
- Tipologia di compito

Rubriche valutative

Devono includere:

- criteri (chiarezza testo, correttezza, strategie applicate...)
- livelli di padronanza
- indicatori osservabili
- riferimento ai traguardi di competenza