

CURRICOLO VERTICALE

Scuola dell'Infanzia · Scuola Primaria · Secondaria di 1° grado

Aggiornato alle Nuove Indicazioni Nazionali 2025

Superamento delle barriere sociali · Inclusione · Sviluppo dei talenti · Intelligenze multiple

I.C. Palizzi – Casoria

Struttura del documento

1. Premessa al curricolo verticale

2. Tabelle di riferimento: Monte ore · Raccordo competenze-discipline · Profilo in uscita

3. Progressione verticale per disciplina

1. **ITALIANO** — *Linguistico-verbale · Interpersonale · Intrapersonale*
2. **MATEMATICA** — *Logico-matematica · Spaziale · Naturalistica*
3. **SCIENZE** — *Naturalistica · Logico-matematica · Corporeo-cinestetica*
4. **STORIA** — *Linguistico-verbale · Interpersonale · Intrapersonale*
5. **GEOGRAFIA** — *Spaziale · Naturalistica · Interpersonale*
6. **INGLESE / L2** — *Linguistico-verbale · Interpersonale · Musicale*
7. **MUSICA** — *Musicale · Corporeo-cinestetica · Interpersonale*
8. **ARTE E IMMAGINE** — *Spaziale · Corporeo-cinestetica · Intrapersonale*
9. **EDUCAZIONE FISICA** — *Corporeo-cinestetica · Interpersonale · Intrapersonale*
10. **TECNOLOGIA / STEM** — *Logico-matematica · Spaziale · Naturalistica*
11. **FRANCESE (L2)** — *Linguistico-verbale · Interpersonale · Musicale*
12. **RELIGIONE CATTOLICA** — *Intrapersonale · Interpersonale · Linguistico-verbale*

4. Schede di sviluppo del curricolo per ordini di scuola

1. **SCUOLA DELL'INFANZIA** — Organizzazione per Campi di esperienza
2. **SCUOLA PRIMARIA** — Organizzazione per Discipline
3. **SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO** — Organizzazione per Discipline

PREMESSA AL CURRICOLO VERTICALE

Riferimenti normativi

Il presente curriculum verticale è costruito in coerenza con le Nuove Indicazioni Nazionali 2025 e con la Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente. Esso garantisce il diritto dell'alunno a un percorso formativo organico e completo che promuova uno sviluppo integrale della persona, dall'infanzia al termine del primo ciclo di istruzione, in linea con l'estensione dell'obbligo di istruzione a 10 anni.

Obiettivo specifico della scuola

L'obiettivo specifico della scuola è superare le barriere sociali, promuovere l'inclusione e dare a ogni studente l'opportunità di scoprire e sviluppare i propri talenti personali, seguendo le diverse tipologie di intelligenza.

La scuola è chiamata a essere uno spazio autenticamente equo: non un luogo che misura tutti con lo stesso metro, ma un ambiente che riconosce e valorizza la pluralità delle forme dell'intelligenza umana. In coerenza con la teoria delle Intelligenze Multiple di Howard Gardner — linguistica, logico-matematica, spaziale, musicale, corporeo-cinestetica, naturalistica, interpersonale e intrapersonale — ogni disciplina è declinata in modo da intercettare profili di apprendimento diversi, offrendo a ciascuno almeno un ambito in cui emergere, crescere e contribuire alla comunità scolastica.

Questo orientamento si traduce concretamente in: Azioni dello studente differenziate, rubriche che valorizzano percorsi diversi verso la competenza, connessioni interdisciplinari tra STEM e Arti, laboratori inclusivi e percorsi di approfondimento per le eccellenze. La scuola non seleziona: orienta e accompagna.

Principio cardine: Non multa, sed multum

L'impianto del curriculum si fonda sul principio «non multa, sed multum»: non si richiede di insegnare una grande quantità di contenuti — spesso non assimilati — bensì poche e fondamentali conoscenze essenziali, da approfondire con accuratezza ed esperienza. Ogni disciplina è presentata con una struttura ad alta leggibilità: premessa culturale, finalità, Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA), competenze attese e Traiettorie per l'innovazione. Le conoscenze sono aggregate per nuclei fondanti verticalizzati tra i gradi scolastici.

Le tre sezioni — competenze, obiettivi e conoscenze — sono semplificate, sintetiche e fruibili in modo immediato; non sono una mera riproposizione delle programmazioni disciplinari. Alcune sezioni sono vuote perché le Indicazioni si esprimono esplicitamente solo sui campi di esperienza dell'infanzia, sulla terza e sulla quinta primaria e sulla terza secondaria: tutte le sezioni devono essere riviste e completate dai docenti delle discipline corrispondenti.

Principali novità delle Indicazioni Nazionali 2025

- Introduzione del Latino per l'educazione linguistica (LEL) nella scuola secondaria di primo grado.

- Ampliamento metodologico di letteratura e grammatica italiana; riscoperta del riassunto come esercizio fondamentale per strutturare il pensiero e del corsivo come pratica calligrafica con valore umanistico.
- Istruzione integrata STEM: matematica, scienze e tecnologia convergono verso competenze trasversali che includono il metodo esperienziale, l'informatica e la capacità di argomentare fenomeni logici e scientifici.
- Connessione STEM–Arti: le discipline scientifiche sono potenziate in sinergia pluri e interdisciplinare con le arti e la musica, per favorire una visione complessa della realtà.
- Ibridazione tecnologica: in ogni disciplina è inserita una sezione dedicata all'uso critico delle tecnologie e dell'Intelligenza Artificiale, compresa nelle sue logiche sotto la guida etica e la mediazione insostituibile dell'insegnante.

Valutazione e certificazione

La valutazione è ridefinita come atto di valorizzazione dello studente: strumento diagnostico e in itinere per far emergere talenti, progressi e potenzialità inesprese. Si distingue nettamente dalla certificazione delle competenze — che richiede l'osservazione di comportamenti complessi e autonomi in contesti reali — e punta alla semplificazione burocratica privilegiando una documentazione autentica (rubriche, griglie, portfolio). I livelli di padronanza sono quelli del D.M. 30 gennaio 2024: Avanzato (A), Intermedio (B), Base (C), Iniziale (D).

Patto di Corresponsabilità Scuola-Famiglia

Le Nuove Indicazioni 2025 rafforzano il Patto di corresponsabilità per favorire l'alleanza tra genitori e insegnanti dinanzi alle sfide della preadolescenza. Viene data forte rilevanza al rispetto dell'istituzione scolastica e della figura dell'insegnante (*maxima debetur magistro reverentia*), responsabilizzando le famiglie anche sul piano etico e civile.

TABELLE DI RIFERIMENTO

Monte ore disciplinare — Scuola Primaria e Secondaria di 1° grado

Materia	Prim. I	Prim. II	Prim. III	Prim. IV	Prim. V	Sec. I	Sec. II	Sec. III
Italiano	8	7	6	7	7	6	6	6
Inglese	1	2	3	3	3	3	3	3
2ª Lingua comunitaria	—	—	—	—	—	2	2	2
Matematica	6	6	6	6	6	4	4	4
Storia	2	2	2	2	2	2	2	2
Geografia	2	2	2	2	2	2	2	2
Scienze	2	2	2	2	2	2	2	2
Tecnologia	1	1	1	1	1	2	2	2
Arte e Immagine	1	1	1	1	1	2	2	2
Musica	1	1	1	1	1	2	2	2
Ed. Motoria/Fisica	1	1	1	2	2	2	2	2
Religione	2	2	2	2	2	1	1	1
TOTALE	27	27	27	29	29	30	30	30

Fonte: Struttura oraria del curricolo verticale I.C. Palizzi – Casoria, in coerenza con le Nuove Indicazioni Nazionali 2025.

Raccordo tra Competenze chiave e Discipline — Schema comparato

La tabella indica quali discipline e campi di esperienza contribuiscono primariamente allo sviluppo di ciascuna competenza chiave europea, in coerenza con le Indicazioni Nazionali 2025 e con la struttura del presente curricolo.

Competenza chiave europea	Scuola dell'Infanzia — Campo di esperienza	Scuola Primaria — Discipline	Secondaria 1° grado — Discipline
Competenza alfabetica funzionale	I discorsi e le parole	Italiano	Italiano
Competenza multilinguistica	I discorsi e le parole	Inglese	Inglese · 2ª lingua comunitaria
Competenza matematica e STEM	La conoscenza del mondo	Matematica · Scienze · Geografia · Tecnologia	Matematica · Scienze · Geografia · Tecnologia
Competenza digitale	Tutti i campi di esperienza	Tutte le discipline	Tutte le discipline
Competenza personale, sociale e imparare a imparare	Tutti i campi di esperienza	Tutte le discipline	Tutte le discipline
Competenza in materia di cittadinanza	Il sé e l'altro · Tutti i campi	Educazione Civica (tutte le discipline)	Educazione Civica (tutte le discipline)
Competenza imprenditoriale	Tutti i campi di esperienza	Tutte le discipline	Tutte le discipline
Consapevolezza ed espressione culturali	Il sé e l'altro · Immagini, suoni e colori · Il corpo e il movimento	Storia · Arte · Musica · Ed. Fisica · Religione	Storia · Arte · Musica · Ed. Fisica · Religione

Fonte: Schema comparato delle Indicazioni Nazionali 2025 · D.M. 30 gennaio 2024 (Allegati A e B).

Profilo dello studente in uscita al termine del primo ciclo

Il profilo atteso è declinato nelle 8 competenze chiave europee (Raccomandazione UE 2018) così come definite nell'Allegato A (fine scuola primaria) e nell'Allegato B (fine primo ciclo) del D.M. 30 gennaio 2024.

Competenza chiave europea	Profilo in uscita — Fine Scuola Primaria	Profilo in uscita — Fine 1° Ciclo	Discipline e campi di esperienza
Competenza alfabetica funzionale	Padroneggiare la lingua di scolarizzazione in modo da comprendere enunciati, raccontare le proprie esperienze e adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Padroneggiare la lingua di scolarizzazione in modo da comprendere enunciati di una certa complessità, esprimere le proprie idee, adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Italiano · Tutte le discipline

Competenza chiave europea	Profilo in uscita — Fine Scuola Primaria	Profilo in uscita — Fine 1° Ciclo	Discipline e campi di esperienza
Competenza multilinguistica	Utilizzare la lingua inglese a livello elementare (A1 QCER) in forma orale e scritta in semplici situazioni quotidiane. Avere consapevolezza che esistono lingue e culture diverse.	Utilizzare la lingua inglese a livello A2 QCER. Utilizzare una seconda lingua comunitaria a livello A1. Riconoscere somiglianze e differenze tra le lingue e le culture oggetto di studio.	Inglese · Francese L2 · Italiano
Competenza matematica e STEM	Utilizzare le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali. Osservare comportamenti rispettosi verso l'ambiente e la sostenibilità.	Utilizzare le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà. Avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni su situazioni complesse.	Matematica · Scienze · Tecnologia · Geografia
Competenza digitale	Utilizzare con responsabilità le tecnologie digitali per ricercare informazioni, interagire con altre persone e supportare la creatività e la soluzione di problemi semplici.	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. Usare l'IA in modo critico e consapevole.	Tutte le discipline · Tecnologia · Informatica
Competenza personale, sociale e imparare a imparare	Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Affrontare positivamente i conflitti, collaborare, empatizzare. Portare a compimento il lavoro iniziato.	Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di uno stile di vita sano. Accedere a nuovi apprendimenti in modo autonomo.	Tutte le discipline · Ed. Fisica · Religione
Competenza in materia di cittadinanza	Rispettare le regole condivise e collaborare per la costruzione del bene comune. Partecipare alla vita comunitaria. Riconoscere le diverse identità culturali e religiose.	Comprendere la necessità di una convivenza civile, pacifica e solidale. Partecipare nelle forme possibili in attuazione dei principi costituzionali. Osservare comportamenti rispettosi dell'Agenda 2030.	Ed. Civica · Storia · Geografia · Religione

Competenza chiave europea	Profilo in uscita — Fine Scuola Primaria	Profilo in uscita — Fine 1° Ciclo	Discipline e campi di esperienza
Competenza imprenditoriale	Dimostrare originalità e spirito di iniziativa. Realizzare semplici progetti. Assumersi le proprie responsabilità. Riflettere sulle proprie scelte.	Dimostrare spirito di iniziativa, produrre idee e progetti creativi. Riflettere su sé stesso e misurarsi con le novità e gli imprevisti. Orientare le proprie scelte in modo consapevole.	Tutte le discipline · Tecnologia · Arte · Musica
Consapevolezza ed espressione culturali	Orientarsi nello spazio e nel tempo, osservare e descrivere ambienti, fatti e produzioni artistiche. Esprimersi negli ambiti motori, artistici e musicali secondo le proprie potenzialità.	Orientarsi nello spazio e nel tempo e interpretare i sistemi simbolici e culturali della società. Esprimersi negli ambiti motori, artistici e musicali secondo le proprie potenzialità e il proprio talento.	Storia · Arte e Immagine · Musica · Ed. Fisica · Religione

Livelli di padronanza: A – Avanzato · B – Intermedio · C – Base · D – Iniziale (D.M. 30/01/2024).

ITALIANO

Nuclei: Costruzione del senso attraverso il linguaggio. Comunicazione come relazione. Testo come strumento per interpretare il mondo e partecipare alla vita sociale.

Intelligenze prevalenti: *Linguistico-verbale · Interpersonale · Intrapersonale*

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Nuclei fondanti (scelte culturali)	Il linguaggio come esplorazione del sé e del mondo. Narrare, ascoltare, giocare con le parole.	Costruzione del senso attraverso il testo. Comunicazione come relazione. Lettura come piacere e strumento.	Linguaggio critico e argomentativo. Il testo come partecipazione alla vita civile. Identità e narrazione di sé.
Progressione verticale (snodi)	Comprendere parole e frasi → raccontare esperienze → ascoltare storie → produrre messaggi semplici.	Comprendere testi → interpretare e rielaborare → usare il linguaggio per spiegare e argomentare.	Analizzare testi letterari → produrre testi argomentativi → riflettere sulla lingua come sistema.
Tre conoscenze essenziali per ciclo	1. Lessico di base e ampliamento. 2. Strutture narrative orali. 3. Prime convenzioni grafiche.	1. Struttura del testo narrativo ed espositivo. 2. Lessico di base e ampliamento progressivo. 3. Funzioni fondamentali della frase e coesione.	1. Testo argomentativo e strutture del ragionamento. 2. Lessico specialistico e varietà di registri. 3. Morfosintassi complessa e testualità.
Azioni dello studente	Inventare e raccontare una storia con immagini. Presentare oralmente un oggetto preferito.	a) Scrivere e presentare una storia legata a un'esperienza reale. b) Produrre un testo informativo su un tema di studio.	a) Scrivere un testo argomentativo su un tema di attualità. b) Analizzare un testo letterario e collegarlo alla propria esperienza.
Evidenze osservabili	Partecipazione attiva al circle time. Racconto orale strutturato. Interesse per libri e storie.	Testo scritto coerente e comprensibile. Presentazione orale chiara. Uso appropriato del lessico. Revisione dopo feedback.	Produzione scritta personale e argomentata. Capacità di analisi testuale. Uso consapevole del registro linguistico.
Rubrica essenziale (3–5 indicatori)	Chiarezza comunicativa. Ricchezza lessicale. Partecipazione. Comprensione di diversi messaggi.	Chiarezza del contenuto. Organizzazione del testo. Correttezza linguistica di base. Capacità di revisione.	Coerenza e coesione. Correttezza morfosintattica. Qualità argomentativa. Uso del lessico specifico. Rielaborazione critica.

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Connessioni DigComp / IA	Ascolto di audiolibri. Prime esplorazioni digitali guidate con storie interattive.	Ricerca di informazioni online. Produzione di contenuti digitali. Uso guidato di strumenti di revisione automatica.	Uso critico delle fonti digitali. Scrittura collaborativa su piattaforme. Valutazione di testi generati dall'IA.
Inclusione e talenti	Valorizzare ogni forma espressiva (pittura, mimo, canto) come forma di linguaggio. Storie in L1 per bambini plurilingui.	Percorsi differenziati per lettori precoci e per BES. Laboratori di narrazione creativa. Testi facilitati e strumenti compensativi.	Scelta autonoma dei testi. Debate, teatro, podcast come forme alternative di produzione. Mappe concettuali e strumenti digitali per DSA.

MATEMATICA

Nuclei: Il pensiero logico, numerico e spaziale come strumenti per leggere e trasformare la realtà.

Intelligenze prevalenti: *Logico-matematica · Spaziale · Naturalistica*

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Nuclei fondanti (scelte culturali)	Esplorare quantità, forme e relazioni nel gioco e nella vita quotidiana.	Sviluppare il pensiero computazionale. Risolvere problemi reali. Costruire concetti attraverso la manipolazione.	Modellizzare situazioni complesse. Pensiero algebrico. Statistica come lettura critica della realtà.
Progressione verticale (snodi)	Contare → confrontare quantità → classificare → riconoscere forme.	Operare con numeri → risolvere problemi → misurare → interpretare dati.	Ragionare algebricamente → modellizzare → argomentare → convalidare soluzioni.
Tre conoscenze essenziali per ciclo	1. Corrispondenza biunivoca e cardinalità. 2. Forme piane e solide di base. 3. Relazioni spaziali (dentro/fuori, prima/dopo).	1. Le quattro operazioni e loro proprietà. 2. Frazioni e numeri decimali. 3. Perimetro, area e introduzione al volume.	1. Pensiero algebrico ed equazioni di primo grado. 2. Geometria euclidea e teorema di Pitagora. 3. Statistica e probabilità.
Azioni dello studente	Costruire un percorso con blocchi logici. Ordinare oggetti per dimensione e colore.	a) Progettare un giardino scolastico calcolando perimetri e aree. b) Elaborare un sondaggio con grafici.	a) Pianificare il budget di un evento scolastico. b) Analizzare dati statistici su un fenomeno sociale.
Evidenze osservabili	Classificazione corretta. Uso del linguaggio «più/meno/uguale». Orientamento spaziale.	Correttezza nel calcolo. Risoluzione di problemi con spiegazione del procedimento. Lettura di grafici.	Formalizzazione algebrica. Argomentazione del percorso risolutivo. Uso consapevole degli strumenti statistici.
Rubrica essenziale (3–5 indicatori)	Correttezza della classificazione. Partecipazione attiva. Uso del linguaggio logico.	Comprensione del problema. Correttezza del calcolo. Spiegazione del procedimento. Trasferimento in nuovi contesti.	Comprensione concettuale. Precisione formale. Capacità di modellizzazione. Argomentazione. Uso di strumenti.
Connessioni DigComp / IA	App educative per il conteggio. Giochi logici digitali.	Prende i numeri disordinati e li trasforma in grafici e calcoli facili da capire. Coding con Scratch. Usare GeoGebra per fare disegni geometrici	GeoGebra per algebra e geometria. Analisi di dataset reali. Valutazione critica di algoritmi.

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
		al computer che puoi muovere e cambiare per vedere cosa succede.	
Inclusione e talenti	Manipolazione concreta con materiali strutturati. Giochi cooperativi per tutti i livelli.	Percorsi per eccellenze (olimpiadi). Materiali concreti e mappe per BES. Problem posing come valorizzazione delle intuizioni.	Laboratori di matematica ricreativa. Strumenti digitali per DSA. Progettazione di problemi da parte degli studenti.

SCIENZE

Nuclei: Il metodo scientifico come strumento di comprensione del mondo naturale e di responsabilità verso l'ambiente.

Intelligenze prevalenti: *Naturalistica · Logico-matematica · Corporeo-cinestetica*

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Nuclei fondanti (scelte culturali)	Meraviglia e curiosità per il mondo vivente. Osservare, esplorare, fare domande.	Il metodo scientifico. Biodiversità, materia ed energia come categorie fondamentali.	Modelli scientifici della realtà. Scienza come pratica culturale. Responsabilità ambientale.
Progressione verticale (snodi)	Osservare → descrivere → classificare → fare domande.	Ipotizzare → sperimentare → misurare → comunicare i risultati.	Modellizzare → interpretare dati → valutare criticamente → collegare scienza e società.
Tre conoscenze essenziali per ciclo	1. Vivente/non vivente. 2. Stagioni e trasformazioni naturali. 3. I cinque sensi come strumenti di esplorazione.	1. Cellula e organismi viventi. 2. Proprietà della materia e stati fisici. 3. Ecosistemi e catene alimentari.	1. Corpo umano e apparati. 2. Fisica e chimica: forze, energia, reazioni. 3. Ecosistema terra.
Azioni dello studente	Osservare e documentare la crescita di una pianta in classe. Costruire un mini-museo naturale.	a) Progettare e condurre un esperimento sulla fotosintesi. b) Analizzare l'ecosistema del cortile scolastico.	a) Investigare l'inquinamento locale con dati reali. b) Progettare soluzioni sostenibili per un problema ambientale.
Evidenze osservabili	Descrizione verbale delle osservazioni. Curiosità dimostrata. Cura degli organismi viventi.	Corretta impostazione dell'esperimento. Registro scientifico. Comunicazione dei risultati.	Relazione scientifica strutturata. Uso di grafici e dati. Capacità di revisione critica delle ipotesi.
Rubrica essenziale (3–5 indicatori)	Osservazione accurata. Curiosità e partecipazione. Uso di termini appropriati.	Metodo ipotetico-deduttivo. Accuratezza nelle misurazioni. Comunicazione scientifica. Rispetto delle procedure.	Rigore metodologico. Analisi critica dei dati. Capacità di modellizzazione. Connessione scienza-società.
Connessioni DigComp / IA	Video documentari sulla natura. App di identificazione di piante e animali.	Sensori digitali per esperimenti. Database di biodiversità online. Presentazioni multimediali.	Analisi di dati ambientali reali. Simulazioni scientifiche. Valutazione critica di informazioni scientifiche online.

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Inclusione e talenti	Esplorazione sensoriale per tutti. Giardino scolastico accessibile.	Science fair con ruoli differenziati. Uscite naturalistiche inclusive. Club scientifico per eccellenze.	Citizen science (progetti reali). Laboratori di biologia per studenti con talento specifico. Semplificazione dei protocolli per BES.

STORIA

Nuclei: La memoria come identità collettiva. La storia come comprensione del presente e progettazione del futuro.

Intelligenze prevalenti: *Linguistico-verbale · Interpersonale · Intrapersonale*

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Nuclei fondanti (scelte culturali)	Il tempo come cambiamento. La propria storia e quella della comunità.	Le civiltà come risposte umane ai bisogni. La storia come processo causale.	La storia come interpretazione. Cittadinanza attiva e memoria collettiva.
Progressione verticale (snodi)	Riconoscere prima/dopo → ordinare esperienze → confrontare passato e presente.	Collocare eventi → individuare cause → confrontare civiltà → usare fonti.	Interpretare fonti → costruire spiegazioni → collegare storia locale e globale → progettare.
Tre conoscenze essenziali per ciclo	1. Successione temporale e durata. 2. La famiglia e la comunità come primo contesto storico. 3. Cambiamenti nel tempo (ieri/oggi).	1. Le grandi civiltà del mondo antico. 2. Concetti di fonte, documento e testimonianza. 3. Il Medioevo come periodo di transizione.	1. L'età moderna e contemporanea. 2. Totalitarismi, Resistenza e Costituzione. 3. La globalizzazione e le sfide del presente.
Azioni dello studente	Costruire la linea del tempo della propria vita. Intervistare un nonno sulla sua infanzia.	a) Realizzare un museo della civiltà studiata. b) Costruire una linea del tempo comparativa tra civiltà.	a) Analizzare fonti sulla Resistenza locale. b) Confrontare regimi totalitari attraverso documenti originali.
Evidenze osservabili	Ordine cronologico nelle narrazioni. Riconoscimento del cambiamento. Interesse per le storie di famiglia.	Uso corretto della linea del tempo. Analisi di fonti semplici. Testo storico chiaro e organizzato.	Analisi critica delle fonti. Argomentazione storica documentata. Connessione tra passato e presente.
Rubrica essenziale (3–5 indicatori)	Uso del linguaggio temporale. Curiosità per il passato. Capacità narrativa.	Orientamento spazio-temporale. Uso delle fonti. Organizzazione del testo storico. Confronto tra civiltà.	Analisi critica delle fonti. Spiegazione causale. Uso del linguaggio storiografico. Connessione diacronica.
Connessioni DigComp / IA	Fotografie di famiglia come fonti storiche. Video animati su ieri e oggi.	Archivi digitali e fonti online. Presentazioni multimediali delle civiltà. Mappe interattive.	Archivi storici digitali (ANPI, Treccani). Podcast storici. Valutazione critica di fonti web. IA per analisi testuale.
Inclusione e talenti	Storie di famiglie provenienti da culture diverse come fonte storica viva.	Storia locale come punto di partenza inclusivo. Ruoli differenziati nel museo di classe.	Storie di migrazione come storia del presente. Laboratorio di storia orale. Ricerca autonoma per eccellenze.

GEOGRAFIA

Nuclei: Lo spazio come costruzione culturale e sociale. L'orientamento nel mondo come competenza di vita.

Intelligenze prevalenti: *Spaziale · Naturalistica · Interpersonale*

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Nuclei fondanti (scelte culturali)	Lo spazio vissuto. Orientamento nell'ambiente quotidiano. La natura come casa comune.	Cartografia e rappresentazione. Ambienti e climi. L'uomo trasforma lo spazio.	Geopolitica e sviluppo sostenibile. Migrazioni e geografia umana. Cittadinanza planetaria.
Progressione verticale (snodi)	Orientarsi nello spazio vicino → descrivere ambienti → riconoscere caratteristiche naturali.	Leggere carte → confrontare paesaggi → analizzare relazioni uomo-ambiente.	Interpretare fenomeni geografici complessi → valutare impatti → progettare soluzioni.
Tre conoscenze essenziali per ciclo	1. Indicatori spaziali (davanti/dietro, vicino/lontano). 2. Ambienti naturali familiari. 3. Le stagioni e i loro effetti sul paesaggio.	1. Elementi della cartografia (scala, simboli, legenda). 2. Climi e biomi del mondo. 3. Regioni italiane ed europee.	1. Geopolitica europea e mondiale. 2. Sviluppo sostenibile e Agenda 2030. 3. Migrazioni e geografia umana.
Azioni dello studente	Costruire la mappa della propria aula. Esplorare il giardino e documentare le caratteristiche.	a) Progettare una gita scolastica con carta topografica. b) Confrontare due regioni italiane con dati reali.	a) Analizzare un fenomeno migratorio con dati statistici. b) Progettare un'azione di sostenibilità locale.
Evidenze osservabili	Uso degli indicatori spaziali. Descrizione dell'ambiente. Curiosità per la natura.	Lettura corretta di carte geografiche. Descrizione articolata di paesaggi. Uso di dati geografici.	Analisi di fenomeni geopolitici. Uso di fonti statistiche. Proposta di soluzioni sostenibili argomentate.
Rubrica essenziale (3–5 indicatori)	Orientamento spaziale. Descrizione dell'ambiente. Interesse per la natura.	Lettura della carta. Analisi paesaggistica. Relazione uomo-ambiente. Uso del lessico geografico.	Comprensione geopolitica. Analisi statistica. Pensiero critico e sostenibile. Argomentazione.
Connessioni DigComp / IA	Google Earth con guida dell'insegnante. Fotografie di ambienti naturali.	Google Maps e mappe satellitari. Dati statistici da siti istituzionali. Presentazioni multimediali.	GIS semplificato. Dati ISTAT e ONU. Podcast su cambiamento climatico. Analisi critica di infografiche.
Inclusione e talenti	Mappe tattili. Esplorazioni sensoriali dell'ambiente circostante per tutti.	Geography club. Carte semplificate e ingrandite per BES. Storie di paesi d'origine degli studenti.	Ricerca autonoma su Paesi di origine. Scambio culturale come fonte

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
			geografica. Progettazione sostenibile per eccellenze.

INGLESE / L2

Nuclei: La lingua straniera come apertura al mondo, strumento di relazione interculturale e di accesso alla conoscenza globale.

Intelligenze prevalenti: *Linguistico-verbale · Interpersonale · Musicale*

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Nuclei fondanti (scelte culturali)	La lingua come gioco e ritmo. Prime parole e filastrocche in L2.	Comunicare in contesti reali. La lingua come strumento per conoscere altre culture.	La lingua come accesso alla conoscenza globale. Lingua e identità. Comunicazione interculturale.
Progressione verticale (snodi)	Ascoltare → ripetere → associare suono-immagine → cantare canzoni.	Comprendere → interagire → leggere → scrivere in contesti guidati.	Comprendere testi complessi → produrre testi articolati → usare la lingua autonomamente.
Tre conoscenze essenziali per ciclo	1. Lessico di base (colori, numeri, animali, famiglia). 2. Formule rituali (hello, goodbye, please). 3. Filastrocche e canzoni in L2.	1. Present simple e continuous. 2. Lessico per argomenti concreti (scuola, famiglia, tempo). 3. Strutture per interazione quotidiana.	1. Tempi verbali principali (present, past, future). 2. Testi descrittivi, narrativi e argomentativi. 3. Lessico per argomenti astratti e discipline.
Azioni dello studente	Cantare una canzone in inglese. Presentare la propria famiglia con parole e immagini.	a) Scrivere una lettera a un pen pal immaginario. b) Presentare un paese anglofono alla classe.	a) Scrivere e presentare un articolo su un tema globale. b) Condurre un'intervista in inglese su un problema sociale.
Evidenze osservabili	Partecipazione ai rituali in L2. Riconoscimento e uso di parole chiave. Interesse per la lingua straniera.	Comprensione orale e scritta guidata. Produzione orale in contesti familiari. Correttezza di base.	Comprensione autonoma di testi. Produzione scritta articolata. Interazione spontanea in L2.
Rubrica essenziale (3–5 indicatori)	Comprensione di istruzioni semplici. Partecipazione. Pronuncia approssimativa accettabile.	Comprensione. Interazione. Correttezza grammaticale di base. Lessico appropriato.	Fluenza. Complessità grammaticale. Ricchezza lessicale. Capacità di rielaborazione. Comprensione culturale.
Connessioni DigComp / IA	Canzoni su YouTube. App gamificate (Duolingo Kids). Cartoni animati in L2.	E-twinning. Dizionari digitali. Podcast per bambini. Strumenti di sintesi vocale.	Lettura di articoli autentici online. Corrispondenza digitale internazionale. Valutazione di traduzioni automatiche.

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Inclusione e talenti	Esposizione naturale in contesti ludici. Rispetto dei tempi di acquisizione individuale.	Percorsi CLIL per eccellenze. Supporto visivo e gestuale per BES. Valorizzazione del bilinguismo precoce.	Debate e Model UN per eccellenze. Strumenti di supporto linguistico per neo-arrivati. Approccio plurilingue.

MUSICA

Nuclei: La musica come linguaggio universale, strumento di espressione emotiva, identità culturale e coesione sociale.

Intelligenze prevalenti: *Musicale · Corporeo-cinestetica · Interpersonale*

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Nuclei fondanti (scelte culturali)	Il suono come primo linguaggio. Ritmo, voce e movimento come strumenti di espressione e relazione.	La musica come sistema di segni. Cultura musicale come patrimonio dell'umanità.	La musica come forma d'arte, identità e critica sociale. Ascolto consapevole e produzione creativa.
Progressione verticale (snodi)	Esplorare suoni → distinguere parametri → cantare → muoversi a tempo.	Leggere e scrivere musica → suonare → ascoltare consapevolmente → confrontare generi.	Interpretare criticamente → comporre → collegare musica e cultura → produrre in forma digitale.
Tre conoscenze essenziali per ciclo	1. Parametri del suono (altezza, durata, intensità, timbro). 2. Ritmo corporeo e vocale. 3. Filastrocche, ninne nanne e canzoni tradizionali.	1. Notazione musicale di base. 2. Principali generi e forme musicali. 3. Ascolto guidato di opere del patrimonio.	1. Storia della musica occidentale e non. 2. Armonia e teoria musicale. 3. Musica come fenomeno culturale e sociale.
Azioni dello studente	Creare una piccola orchestra con oggetti di uso quotidiano. Inventare un ritmo e trasmetterlo ai compagni.	a) Inventare una canzone facile partendo da un'idea precisa. b) Preparare e presentare un ascolto guidato alla classe.	a) Analizzare criticamente un brano musicale legandolo al suo contesto storico. b) Comporre e registrare un brano originale.
Evidenze osservabili	Partecipazione al canto collettivo. Risposta motoria al ritmo. Curiosità per i suoni dell'ambiente.	Riconoscimento delle note musicali. Esecuzione vocale o strumentale. Descrizione di brani ascoltati.	Analisi musicale articolata. Capacità esecutiva. Produzione originale. Connessione con il contesto culturale.
Rubrica essenziale (3–5 indicatori)	Senso del ritmo. Partecipazione. Distinzione dei parametri sonori. Espressività.	Lettura della notazione. Esecuzione. Ascolto critico. Conoscenza dei generi.	Competenza analitica. Qualità esecutiva. Originalità creativa. Consapevolezza culturale.
Connessioni DigComp / IA	Strumenti musicali virtuali. App di esplorazione sonora (Incredibox).	Usare il computer e le app per creare, ascoltare e scrivere musica.	DAW per composizione digitale. Analisi di playlist curate da AI. Musica generativa e critica dell'IA.
Inclusione e talenti	Strumenti accessibili per tutti. Musica come linguaggio non verbale per bambini con difficoltà comunicative.	Musica delle culture di provenienza degli studenti. Coro inclusivo. Percorsi strumentali per eccellenze.	Band scolastica aperta. Valorizzazione di generi musicali legati alle identità

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
			degli studenti. Composizione per DSA con strumenti digitali.

ARTE E IMMAGINE

Nuclei: L'immagine come linguaggio, strumento di comprensione del mondo e di espressione dell'identità.

Intelligenze prevalenti: *Spaziale · Corporeo-cinestetica · Intrapersonale*

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Nuclei fondanti (scelte culturali)	L'immagine come prima forma di comunicazione. Il disegno come esplorazione di sé e del mondo.	Il linguaggio visivo come sistema di segni. Il patrimonio artistico come memoria culturale.	L'arte come espressione critica e trasformazione sociale. Analisi del patrimonio e produzione originale.
Progressione verticale (snodi)	Esplorare materiali → osservare immagini → produrre liberamente → descrivere.	Analizzare elementi visivi → conoscere tecniche → leggere opere d'arte → produrre con intenzione.	Interpretare criticamente → padroneggiare tecniche → progettare → collegare arte e contesto culturale.
Tre conoscenze essenziali per ciclo	1. Colori primari e misti. 2. Forme geometriche e organiche. 3. Tecniche espressive di base (tempera, collage, creta).	1. Elementi del linguaggio visivo (linea, forma, colore, spazio, luce). 2. Principali movimenti artistici. 3. Tecniche: acquerello, pastelli, stampa.	1. Storia dell'arte dall'antichità al contemporaneo. 2. Tecniche pittoriche e scultoree avanzate. 3. Fotografia e arte digitale.
Azioni dello studente	Creare un autoritratto con tecniche miste. Costruire un libro illustrato in piccolo gruppo.	a) Riprodurre un'opera famosa con tecnica diversa spiegando le scelte. b) Progettare la copertina di un libro letto.	a) Analizzare un'opera d'arte collegandola al suo contesto storico. b) Realizzare un'installazione artistica sul tema dell'inclusione.
Evidenze osservabili	Uso intenzionale dei colori. Partecipazione creativa. Descrizione verbale delle proprie produzioni.	Lettura di immagini con lessico appropriato. Produzione tecnica consapevole. Riconoscimento di opere e autori.	Analisi critica di opere. Padronanza tecnica. Originalità progettuale. Connessione arte-contesto.
Rubrica essenziale (3–5 indicatori)	Uso del colore. Partecipazione. Riconoscimento delle forme. Espressività.	Lettura dell'immagine. Uso delle tecniche. Conoscenza del patrimonio. Originalità.	Competenza analitica. Qualità tecnica. Originalità. Consapevolezza storico-culturale.
Connessioni DigComp / IA	Tavolette digitali per il disegno libero. Tour virtuali di musei.	Google Arts & Culture. Fotoritocco guidato. Presentazioni digitali di opere.	Arte generativa con IA (consapevolezza critica). Portfoli digitali. Fotografia e video arte. Museum VR.

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Inclusione e talenti	Materiali tattili e sensoriali accessibili. Arte come linguaggio non verbale per tutti.	Atelier aperto con materiali diversificati. Valorizzazione delle tradizioni artistiche delle culture presenti.	Laboratorio di street art inclusivo. Percorsi curatoriali per eccellenze. Strumenti digitali per mobilità ridotta.

EDUCAZIONE FISICA

Nuclei: Il corpo come strumento di conoscenza, espressione e relazione. Il movimento come diritto e benessere.

Intelligenze prevalenti: *Corporeo-cinestetica · Interpersonale · Intrapersonale*

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Nuclei fondanti (scelte culturali)	Il corpo come primo spazio di esplorazione. Il gioco come forma primaria di apprendimento e socialità.	Le capacità motorie come base del benessere. Lo sport come cultura di regole e fair play.	Il corpo come identità. Sport, salute e cittadinanza. Educazione al benessere fisico e psicologico.
Progressione verticale (snodi)	Esplorare lo spazio con il corpo → coordinare movimenti → giocare con gli altri.	Affinare capacità motorie → praticare attività sportive → conoscere le regole → collaborare.	Autovalutare le proprie capacità → praticare sport con consapevolezza → progettare il proprio benessere.
Tre conoscenze essenziali per ciclo	1. Schema corporeo. 2. Coordinazione oculo-manuale e dinamica generale. 3. Giochi tradizionali e cooperativi.	1. Capacità condizionali (resistenza, forza, velocità, flessibilità). 2. Giochi sportivi di squadra. 3. Fair play e regole dello sport.	1. Principi di fisiologia e salute. 2. Sport individuali e di squadra con arbitraggio. 3. Postura, rilassamento e sport come benessere.
Azioni dello studente	Inventare un gioco con regole semplici e insegnarlo ai compagni. Percorso motorio a coppie.	a) Organizzare un mini-torneo scolastico con regolamento scritto. b) Progettare una routine di riscaldamento.	a) Autovalutare la propria condizione fisica con test standardizzati. b) Progettare un piano di allenamento personalizzato.
Evidenze osservabili	Coordinazione motoria. Partecipazione ai giochi. Rispetto dei compagni durante il gioco.	Esecuzione corretta delle abilità motorie. Rispetto delle regole. Spirito collaborativo.	Autonomia nell'attività sportiva. Capacità di autovalutazione. Fair play e leadership positiva.
Rubrica essenziale (3–5 indicatori)	Schema corporeo. Coordinazione. Socialità nel gioco. Rispetto dello spazio altrui.	Capacità motorie. Rispetto delle regole. Collaborazione. Impegno e partecipazione.	Competenza sportiva. Autonomia. Fair play. Autovalutazione. Consapevolezza del benessere.
Connessioni DigComp / IA	Video di movimenti guidati (yoga per bambini). App interattive di movimento.	App di fitness per bambini. Analisi video di gesti sportivi. Piattaforme di giochi cooperativi digitali.	Wearable per il monitoraggio fisico. Analisi della performance con video. Sport e IA: opportunità e limiti.
Inclusione e talenti	Giochi adattati per tutti. Sport come strumento di integrazione culturale.	Attività motoria adattata per disabilità. Valorizzazione di sport e	Parasport come cultura inclusiva. Arbitraggio come ruolo per chi non

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
		giochi delle culture presenti. Gruppi sportivi per eccellenze.	può praticare. Talenti sportivi valorizzati in percorsi extrascolastici.

TECNOLOGIA / STEM

Nuclei: Il pensiero computazionale e tecnologico come strumento per comprendere, progettare e trasformare il mondo con responsabilità.

Intelligenze prevalenti: *Logico-matematica · Spaziale · Naturalistica*

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Nuclei fondanti (scelte culturali)	La tecnologia come artefatto culturale. Esplorare e costruire come forme di conoscenza.	Il progetto come metodo. La tecnologia al servizio dell'uomo e dell'ambiente.	L'innovazione tecnologica e le sue implicazioni etiche. Pensiero computazionale e coding.
Progressione verticale (snodi)	Esplorare materiali → costruire → risolvere problemi pratici → descrivere artefatti.	Progettare → costruire → testare → valutare e migliorare.	Programmare → modellizzare → analizzare dati → valutare impatto tecnologico e sostenibilità.
Tre conoscenze essenziali per ciclo	1. Materiali e loro proprietà (duro/morbido, leggero/pesante). 2. Strumenti di uso quotidiano. 3. Sequenze semplici di azioni (algoritmi informali).	1. Disegno tecnico e rappresentazione grafica. 2. Materiali, energia e sostenibilità. 3. Introduzione al coding (Scratch, robotica educativa).	1. Coding avanzato e algoritmi. 2. Disegnare e progettare oggetti in 3D al computer. 3. Tecnologie dell'informazione, IA e loro impatto sociale.
Azioni dello studente	Costruire un oggetto con materiali di recupero. Sequenzare le azioni per preparare una ricetta.	a) Progettare e costruire un oggetto utile con materiali riciclati. b) Programmare un percorso per un robot.	a) Progettare un'applicazione digitale per risolvere un problema scolastico. b) Analizzare criticamente l'impatto di una tecnologia.
Evidenze osservabili	Capacità costruttiva. Risoluzione di problemi pratici. Descrizione di sequenze di azioni.	Progettazione documentata. Codice funzionante. Relazione tecnica chiara. Valutazione critica del prodotto.	Programma funzionale e commentato. Analisi critica della tecnologia. Progetto documentato con ricadute etiche.
Rubrica essenziale (3–5 indicatori)	Uso dei materiali. Creatività costruttiva. Pensiero sequenziale. Collaborazione.	Pensiero progettuale. Correttezza del codice. Documentazione. Capacità di debug. Valutazione critica.	Complessità algoritmica. Qualità del progetto. Pensiero critico sull'impatto. Documentazione. Collaborazione.
Connessioni DigComp / IA	Bee-Bot e robotica unplugged. Storie sulla tecnologia (Come funziona questo?).	Scratch e Code.org. Progettazione. Robotica educativa (LEGO, Ozobot).	IA come strumento e oggetto di studio critico. Cittadinanza digitale.

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Inclusione e talenti	Materiali di recupero accessibili a tutti. Costruzione cooperativa per valorizzare diverse abilità.	Ruoli differenziati nei progetti STEM. Maker space inclusivo. Robotica adattiva per BES.	Olimpiadi di informatica per eccellenze. Tecnologie assistive per BES. Coding come strumento espressivo per tutti.

RELIGIONE CATTOLICA

Nuclei: La domanda di senso, i valori fondamentali della persona e il dialogo tra fede, cultura e vita come percorso di crescita integrale.

Intelligenze prevalenti: *Intrapersonale · Interpersonale · Linguistico-verbale*

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Nuclei fondanti (scelte culturali)	La meraviglia per la vita e per il mondo. Il senso di appartenenza, cura e gratitudine.	La Bibbia come racconto fondante. Gesù di Nazareth e i valori del Vangelo. Le grandi religioni come patrimonio dell'umanità.	La domanda di senso. Etica, libertà e responsabilità. Il dialogo interreligioso come pratica di cittadinanza.
Progressione verticale (snodi)	Meravigliarsi → ringraziare → prendersi cura → relazionarsi con rispetto.	Conoscere → comprendere → confrontare → riflettere sui valori fondamentali.	Argomentare → valutare criticamente → dialogare → costruire una propria visione etica del mondo.
Tre conoscenze essenziali per ciclo	1. Il creato come dono e responsabilità. 2. Le feste religiose nel ciclo dell'anno. 3. Gestì di cura, gratitudine e rispetto.	1. La Bibbia: struttura, generi letterari, testi fondamentali. 2. La figura di Gesù: vita, insegnamenti, parabole. 3. Le grandi religioni mondiali.	1. La Chiesa nella storia. 2. Etica e valori: giustizia, dignità, libertà, pace. 3. Il dialogo interreligioso e le sfide del mondo contemporaneo.
Azioni dello studente	Realizzare un elaborato su qualcosa per cui si è grati. Costruire un libro illustrato sul creato.	a) Analizzare una parabola e collegarla a una situazione contemporanea. b) Confrontare una festività cristiana con una di un'altra religione.	a) Scrivere un testo argomentativo su un tema etico di attualità. b) Progettare un'azione di giustizia sociale nella comunità scolastica.
Evidenze osservabili	Partecipazione riflessiva. Capacità di meravigliarsi. Gestì concreti di cura verso l'altro.	Comprensione dei testi biblici. Confronto tra religioni. Riflessione sui valori in situazioni concrete.	Argomentazione etica documentata. Capacità di dialogo interreligioso. Proposta di azioni di impegno civile.
Rubrica essenziale (3–5 indicatori)	Partecipazione. Capacità di meraviglia. Rispetto dell'altro. Espressività.	Comprensione dei contenuti. Confronto tra tradizioni. Riflessione personale. Connessione vita-valori.	Comprensione critica. Capacità argomentativa. Dialogo interreligioso. Impegno etico. Rielaborazione personale.

Sezione / Nucleo	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria 1° grado
Connessioni DigComp / IA	Storie animate sui valori. Video sulla natura come creato. Documentari per bambini.	Siti di storia delle religioni. Mappe interattive dei luoghi sacri. Presentazioni multimediali.	Fonti digitali per il dialogo interreligioso. Podcast su etica contemporanea. Analisi critica di contenuti religiosi online.
Inclusione e talenti	Rispetto dei non avvalentisi. Temi universali (cura, gratitudine, meraviglia) accessibili a tutti.	Approccio dialogico che valorizza tutte le tradizioni culturali presenti in classe. Testi facilitati per BES.	Spazio sicuro per la domanda di senso. Valorizzazione delle diverse appartenenze religiose e laiche. Percorsi di approfondimento autonomo per eccellenze.

CURRICOLO VERTICALE

I.C. “F. Palizzi” - Casoria

Scuola Secondaria di Primo Grado

Classi Prima · Seconda · Terza

NUCLEI FONDANTI

- Ascolto e parlato
- Lettura e comprensione
- Scrittura come processo
- Riflessione sulla lingua e sviluppo lessicale
- Educazione alla letteratura e al patrimonio lessicale

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	• Comprendere testi di vario tipo riconoscendo funzione e struttura • Produrre testi scritti coesi e coerenti su esperienze personali • Padroneggiare le principali strutture morfologiche • Ascoltare e rielaborare in modo appropriato comunicazioni orali	• Riconoscere le parti del discorso e le funzioni dei connettivi • Saper scrivere testi narrativi e descrittivi corretti ortograficamente • Saper prendere appunti durante una lezione • Saper raccontare oralmente con ordine logico-cronologico • Leggere silenziosamente testi di varia natura con strategie di comprensione • Riconoscere le caratteristiche dei generi narrativi principali	• Morfologia: revisione e approfondimento delle parti del discorso • Testo narrativo: struttura, personaggi, tempo, luogo; narratore • Testi descrittivi: criteri di ordinamento spazio/tempo • Connettivi logici e testuali; punteggiatura • Letteratura: epica classica (Omero, miti greci), saghe nordiche • Lessico: famiglie lessicali, registro formale e informale
2	• Riconoscere i principali tipi testuali e le loro caratteristiche • Produrre testi argomentativi semplici e riassunti chiari • Padroneggiare la sintassi della frase complessa fino al primo grado di subordinazione • Leggere e interpretare testi letterari di media complessità	• Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase complessa • Trasformare frasi in interrogative dirette/indirette; discorso diretto in indiretto • Saper riassumere per iscritto testi di media lunghezza • Identificare le relazioni di sinonimia, opposizione e inclusione nel lessico • Analizzare testi letterari: poetici, narrativi, drammatici • Riconoscere le caratteristiche del linguaggio poetico	• Sintassi della frase semplice: soggetto, predicato, complementi principali • Discorso diretto e indiretto; trasformazioni grammaticali • Testi espositivi e argomentativi: struttura, tesi, argomenti • Poesia: figure retoriche (similitudine, metafora, personificazione, anafora) • Letteratura: romanzi cavallereschi, novella, romanzo moderno • Analisi del testo letterario: narratore, punto di vista, stile
3	• Comprendere testi anche complessi, gerarchizzando le informazioni • Produrre testi complessi e curati sia su carta sia digitalmente • Padroneggiare la riflessione sulla lingua con autonomia critica	• Saper riconoscere e distinguere testi letterari da non letterari • Riflettere sugli errori tipici e autocorreggersi • Saper organizzare un'esposizione orale su un tema studiato • Valutare l'attendibilità delle fonti digitali e cartacee	• Sintassi della frase complessa: proposizioni subordinate • Sintassi avanzata: subordinazione complessa; periodo ipotetico • Lessico: famiglie lessicali, registro formale e informale • Analisi del testo narrativo: generi, struttura, tecniche autoriali

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
	Saper esporre oralmente con linguaggio e terminologia appropriati	- Saper adoperare citazioni e parafrasi nei propri testi - Analizzare testi in prosa e in versi con strumenti appropriati	- Poesia contemporanea e classica: analisi metrica e stilistica - Tecniche di studio: appunti, schemi, mappe concettuali

Suggerimenti metodologici

- Praticare la lettura ad alta voce in classe come modello di intonazione e piacere del testo
- Proporre la lettura integrale di almeno 3 libri/anno con discussione collettiva
- Organizzare laboratori di scrittura frequenti e variati: narrativo, argomentativo, riassunto
- Sviluppare competenze di studio: appunti, esposizione orale
- Stimolare il discernimento critico sulle fonti digitali attraverso attività pratiche
- Valorizzare la scrittura autobiografica come strumento di autoconoscenza e sviluppo emotivo
- Correggere gli errori come atto formativo: mostrare il modello e far riscrivere
- Utilizzare compiti autentici e situazioni reali di comunicazione
- Favorire l'autovalutazione
- Promuovere il cooperative learning e il peer tutoring.

Moduli interdisciplinari

- **Fantasy collettivo avanzato:** Italiano+Storia+Scienze+Arte+Musica – scrittura saga fantasy con ricerca storica, illustrazioni, colonna sonora, rappresentazione teatrale
- **Il giornale scolastico digitale:** Italiano+Storia+Scienze+Tecnologia+Inglese – redazione con articoli, interviste, recensioni, versione bilingue
- **Percorsi tematici:** Italiano+Storia+Ed. Civica+Scienze+Musica – percorso su testi letterari e non letterari, opere d'arte e musica.
- **Autobiografia e Identità:** Italiano+Arte+Musica+Scienze – scrittura autobiografica integrata con opera d'arte e brano musicale

Ibridazione tecnologica

- Google Docs per scrittura collaborativa, revisione tra pari e commenti del docente
- Podcast letterari: letture, analisi di testi e interviste immaginarie ad autori
- Utilizzo consapevole dell'IA (ChatGPT, Gemini) per la revisione testuale con riflessione critica
- LIM e presentazioni interattive per esposizioni orali multimediali

NUCLEI FONDANTI

- Lessico comparato
- Modelli logici
- Le civiltà come radice culturale

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
2	• Riconoscere la struttura morfologica di base delle parole latine • Orientarsi nella sintassi della frase semplice latina • Istituire confronti lessicali tra italiano, latino e lingue straniere	• Riconoscere il sistema dei casi e dei generi: I e II declinazione • Riconoscere forme verbali semplici: indicativo, infinito, imperativo • Orientarsi nella sintassi della frase semplice latina • Usare vocabolari e dizionari digitali per approfondire etimologie	• Morfologia nominale: I e II declinazione; casi principali • Morfologia verbale: indicativo presente, imperfetto; infinito; imperativo • Sintassi della frase semplice: soggetto, predicato, casi principali • Etimologie latine in italiano e nelle lingue straniere studiate
3	• Comprendere la funzione del latino in documenti storici e giuridici • Riconoscere semplici testi latini con il supporto del vocabolario • Comprendere il ruolo del latino come lingua franca europea	• Comprendere il senso globale di frasi elementari e testi latini semplici • Riconoscere il contributo del latino alla terminologia scientifica e giuridica • Stabilire confronti con le strutture di altre lingue flessive • Identificare il latino nei documenti storici e nella Costituzione italiana	• Morfologia: completamento delle declinazioni; verbi in –are e –ere • Lessico tematico: diritto, scienza, medicina, chiesa, istituzioni • Sintassi: proposizioni infinitive e participiali semplici • Testi latini semplici: favole di Fedro, aforismi di Cicerone, epigrafi • Latino e Costituzione italiana: radici latine dei valori democratici

Suggerimenti metodologici

- Partire sempre dal confronto con l'italiano: spiegare il latino come 'antenato' della lingua corrente
- Privilegiare l'analisi lessicale e etimologica rispetto alla traduzione meccanica
- Proporre testi latini semplici (aforismi, epigrafi, favole) con traduzione a fronte e analisi guidata
- Usare un approccio laboratoriale: famiglie di parole, alberi etimologici, confronti tra lingue
- Valorizzare l'interdisciplinarietà con italiano, storia, lingue straniere e educazione civica
- Partire da parole, iscrizioni, motti, stemmi, monumenti, marchi commerciali contemporanei per costruire percorsi di etimologia guidata.

Moduli interdisciplinari

- **Arte e Mito:** LEL+Storia+Arte – analisi di miti greco-latini in rappresentazioni artistiche; lessico mitologico in latino e lingue straniere
- **Il lessico della cittadinanza:** LEL+Italiano+Storia+Lingue Straniere+Ed. Civica – radici latine dei concetti fondamentali della democrazia (libertas, ius, civitas, res publica, referendum, quorum, habeas corpus, curriculum, bonus, deficit.)
- **La Favola nei secoli:** LEL+Italiano+Lingue Straniere – lettura parallela di favole latine (Fedro, Esopo) e riscrittura creativa

Ibridazione tecnologica

- Vocabolari e dizionari digitali latini (Logeion, Perseo Digital Library, Olivetti) per ricerche etimologiche
- Corpora testuali digitali (Musisque Deoque, Latin Library) per esplorare testi autentici con contesti d'uso
- Archivi digitali di epigrafi (Epigraphik-Datenbank) per analizzare iscrizioni latine autentiche
- App e strumenti di intelligenza artificiale per esercizi personalizzati di analisi grammaticale e morfologica
- Banche dati iconografiche (iconos.it) per collegare miti, lessico e rappresentazioni artistiche

NUCLEI FONDANTI

- Comprensione orale e scritta
- Produzione e Interazione orale e scritta
- Strutture Grammaticali e Sviluppo Lessicale
- Cultura, Interculturalità e Stili di vita

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	• Comprensione orale: comprendere espressioni e istruzioni brevi di uso quotidiano, pronunciate lentamente e con chiarezza • Produzione e interazione orale: interagire in modo semplice e descrivere persone, luoghi ed esperienze con frasi brevi • Lettura: leggere e comprendere testi molto brevi e semplici di uso comune • Scrittura: scrivere messaggi e testi brevi e semplici su argomenti familiari (livello A1 QCER)	• Comprendere informazioni essenziali (dati personali, gusti, routine) da brevi conversazioni e testi chiari • Descrivere la vita quotidiana, la famiglia, la scuola e le preferenze personali • Leggere e comprendere annunci, cartoline, email brevi e brevi storie illustrate • Scrivere messaggi, cartoline ed email personali brevi su di sé e sul proprio vissuto	• Fonologia: suoni dell'inglese, accento di parola, ritmo e intonazione di base • Lessico: dati personali, famiglia, casa, scuola, routine quotidiana, tempo libero, cibo, numeri, ora • Grammatica: be e have got; articoli, plurali, possessivi; Present Simple e Present Continuous; there is/are; can (abilità); question words; avvio del Past Simple dei verbi regolari più comuni • Funzioni comunicative: salutare, presentarsi, chiedere/dare informazioni personali, esprimere abilità, gusti e preferenze, dire l'ora • Cultura: vita quotidiana e principali festività nei paesi anglofoni
2	• Comprendere i punti principali di messaggi e dialoghi chiari su argomenti familiari e di uso quotidiano • Interagire in scambi semplici su argomenti noti, con linguaggio adeguato al contesto • Leggere e comprendere testi brevi di tipo descrittivo, narrativo e informativo • Scrivere brevi testi su argomenti noti: email, descrizioni, racconti di esperienze (livello A2.1 QCER)	• Individuare informazioni specifiche in brevi video e materiali audio su argomenti familiari • Raccontare esperienze ed eventi passati; esprimere opinioni e preferenze con semplici motivazioni • Cercare informazioni specifiche in testi brevi su argomenti di studio e di interesse personale • Produrre brevi testi descrittivi e narrativi, anche con il supporto di strumenti digitali • Confrontare semplici aspetti della vita quotidiana tra paesi anglofoni e Italia	• Grammatica: Past Simple (regolari e irregolari) e Past Continuous; comparativi e superlativi; futuro con be going to e will; some/any, much/many; avverbi di frequenza • Funzioni: raccontare esperienze passate, fare confronti, parlare di programmi e intenzioni, esprimere opinioni semplici • Lessico: tempo libero, viaggi, tecnologia, salute e alimentazione, ambiente • Testi: brevi testi descrittivi, narrativi e informativi (descrizioni, racconti, semplici articoli) • Intercultura: confronto tra abitudini e stili di vita nei paesi anglofoni e in Italia

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
3	- Comunicare su argomenti familiari e di interesse personale in contesti concreti, anche interdisciplinari - Comprendere il senso globale e le informazioni principali di testi di vario tipo - Applicare l'inglese in semplici progetti collaborativi su temi di attualità - Utilizzare strumenti digitali per consolidare la competenza linguistica (livello A2.2 QCER)	- Comprendere il contenuto principale di video, brevi reportage e podcast su argomenti familiari - Produrre presentazioni e brevi testi scritti coerenti, anche con supporto digitale - Riflettere su differenze culturali e su semplici fenomeni sociali contemporanei - Sviluppare strategie di apprendimento autonomo della lingua - Leggere brevi testi letterari graduati: storie, biografie ed estratti narrativi	- Grammatica: Present Perfect (ever/never/just/already/yet, for/since); consolidamento dei tempi passati e futuri; periodo ipotetico di primo tipo; proposizioni relative determinative (who/which/that); modali should/must/have to - Lessico esteso: media e social, scuola e lavoro, ambiente e sostenibilità, diritti e cittadinanza; espressioni di uso frequente - Letteratura: avvicinamento ai testi anglofoni attraverso brevi estratti graduati - Fonologia: consolidamento di pronuncia e intonazione; sensibilizzazione alle principali varietà dell'inglese - Cittadinanza digitale: uso consapevole e responsabile dei media e della comunicazione online

Suggerimenti metodologici

- Privilegiare l'approccio comunicativo e immersivo attraverso situazioni reali e simulate
- Usare la metodologia CLIL per integrare l'inglese in altri contenuti disciplinari
- Proporre attività di debate e discussione in inglese su temi di attualità
- Valorizzare i materiali autentici: film, serie TV, podcast, giornali online
- Stimolare l'autovalutazione e la riflessione metacognitiva
- Organizzare scambi virtuali con classi gemellate di paesi anglofoni (eTwinning)

Moduli interdisciplinari

- Sport, Benessere e Cittadinanza Globale:** Inglese+Ed. Fisica+Scienze+Ed. Civica – sport e inclusione sociale
- Ambiente e Sostenibilità in Inglese:** Inglese+Scienze+Geografia – problemi ambientali globali; dati scientifici internazionali
- Music and Identity:** Inglese+Musica+Arte – analisi di testi di canzoni anglofone come testi letterari
- CLIL History:** Inglese+Storia – eventi storici significativi con testi e documenti in inglese
- Global Issues Debate:** Inglese+Ed. Civica+Geografia – simulazione conferenza internazionale su temi globali

Ibridazione tecnologica

- Piattaforme di apprendimento gamificato (Duolingo for Schools, Quizlet Live, Kahoot in inglese) per consolidamento lessicale
- Videoconferenze con classi gemellate straniere (eTwinning, Penpal Schools) per comunicazione autentica
- Podcast autentici adatti all'età (BBC Learning English, 6 Minute English, TED-Ed) per comprensione orale
- Strumenti di produzione digitale (Book Creator, Flipgrid, WeVideo) per creare storie, documentari e presentazioni in inglese
- IA e strumenti NLP (come Grammarly o LanguageTool) con guida critica del docente per la revisione dei testi scritti
- Analisi critica di media in inglese: confronto tra notizie da fonti diverse per sviluppare media literacy

NUCLEI FONDANTI

- Comprensione orale e scritta
- Produzione e Interazione orale e scritta
- Strutture Grammaticali e Sviluppo Lessicale
- Cultura, Interculturalità e Stili di vita

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	• Comprendere parole, espressioni e frasi semplici in contesti quotidiani • Produrre semplici frasi su argomenti noti: presentazione, famiglia, scuola • Riconoscere similarità e differenze tra la seconda lingua e le lingue già note	• Comprendere vocaboli e semplici frasi pronunciate lentamente • Produrre frasi elementari di presentazione e saluto • Scrivere brevi messaggi su argomenti personali • Confrontare strutture grammaticali con italiano e inglese	• Alfabeto, fonemi e grafemi caratteristici della lingua • Lessico: saluti, presentazione, famiglia, oggetti scolastici, numeri, colori • Strutture grammaticali di base: articoli, genere e numero, presente indicativo • Cultura: tradizioni dei paesi di lingua studiata
2	• Comprendere il senso globale di brevi dialoghi su argomenti familiari • Interagire in semplici scambi comunicativi su temi noti • Produrre brevi testi scritti: email, messaggi, descrizioni	• Comprendere brevi dialoghi o testi su argomenti familiari • Chiedere e rispondere su argomenti quotidiani: orari, indicazioni, prezzi • Scrivere email brevi e semplici descrizioni • Riconoscere l'evoluzione della lingua nel tempo	• Lessico: vita quotidiana, vacanze, tempo libero, sport • Strutture grammaticali: passato prossimo/imperfetto; futuro semplice • Funzioni: esprimere preferenze, fare confronti, descrivere abitudini • Aspetti culturali: gastronomia, tradizioni, festività
3	• Comprendere testi brevi autentici su argomenti di interesse • Produrre brevi testi su argomenti familiari con lessico adeguato • Interagire in situazioni quotidiane con sufficiente autonomia (livello A1–A2 QCER) • Riflettere sulla lingua confrontandola con italiano, inglese e altre lingue	• Leggere e comprendere brevi testi autentici (email, articoli semplici, brochure) • Produrre brevi testi scritti su argomenti di studio e vita personale • Interagire oralmente in situazioni quotidiane simili a un paese della lingua studiata	• Testi autentici: cartoline, email, menu, insegne; brevi estratti letterari • Confronto linguistico • Approfondimenti culturali: letteratura, cinema, musica, gastronomia

Suggerimenti metodologici

- Valorizzare il multilinguismo degli studenti come risorsa: confrontare le lingue già note con quella nuova
- Usare un approccio comunicativo centrato sulle funzioni linguistiche
- Proporre materiali autentici adatti all'età: canzoni, film d'animazione, fumetti

- Organizzare attività di role-play e simulazione di situazioni reali
- Promuovere la consapevolezza interculturale attraverso il confronto tra tradizioni diverse
- Utilizzare il portfolio europeo delle lingue (PEL) per monitorare i progressi

Moduli interdisciplinari

- **EUROPA PLURILINGUE** (2ª Lingua+Inglese+Storia+Educazione Civica): progetto sull'identità europea con produzione di materiali multilingui; storia dell'Unione Europea
- **GASTRONOMIA E CULTURA** (2ª Lingua+Arte+Scienze): ricette e tradizioni gastronomiche dei paesi della lingua studiata; produzione di un ricettario illustrato bilingue
- **LETTERATURA COMPARATA** (2ª Lingua+Italiano+Inglese): lettura parallela di brevi testi letterari nella lingua studiata, in italiano e in inglese; ricerca di temi comuni
- **GEOGRAFIA LINGUISTICA** (2ª Lingua+Geografia): mappatura dei paesi dove si parla la lingua studiata; analisi di varianti dialettali e accenti
- **SCAMBIO VIRTUALE DI CULTURA** (2ª Lingua+Arte+Musica+Tecnologia): produzione di un video di presentazione della propria scuola/città da inviare a una scuola gemellata

Ibridazione tecnologica

- App di apprendimento linguistico (Duolingo, Babbel for Schools, Quizlet) per consolidamento lessicale
- Piattaforme di scambio linguistico virtuale (eTwinning, Pen Pal Schools) per comunicazione autentica con parlanti nativi
- Film e serie in lingua originale con sottotitoli (Netflix Educational, Disney+ con sottotitoli) per esposizione autentica
- Strumenti di registrazione vocale per esercitare la pronuncia con confronto tra registrazioni in momenti diversi
- Google Translate come strumento di riflessione metalinguistica (non sostituto dell'apprendimento)

NUCLEI FONDANTI

- Uso e analisi delle fonti (Il lavoro dello storico)
- Organizzazione e collocazione temporale (Il tempo storico)
- Relazioni causali, quadri di civiltà e connessioni (I processi storici)
- Patrimonio culturale, cittadinanza e identità (La memoria storica)

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	• Conoscere i principali eventi del Medioevo europeo e italiano • Capire il valore testimoniale delle fonti storiche di varia tipologia • Esporre in forma orale e scritta conoscenze storiche in modo coerente	• Conoscere Carlo Magno e la nuova situazione geopolitica dell'Europa • Comprendere il feudalesimo: struttura sociale, diritti e doveri • Conoscere il ruolo delle città italiane (Comuni, Repubbliche marinare) • Comprendere Umanesimo e Rinascimento come rivoluzioni culturali • Saper utilizzare fonti del passato guidati dall'insegnante	• Nuova situazione geopolitica dell'Europa post-romana; Carlo Magno • Feudalesimo: struttura, vassallaggio, vita feudale • Comuni, Repubbliche marinare, crociate • Umanesimo e Rinascimento; le grandi monarchie europee; la Riforma • Le scoperte geografiche; la nuova scienza; l'Illuminismo; la Rivoluzione industriale
2	• Conoscere le rivoluzioni del XVIII-XIX secolo e il loro impatto sull'Europa • Comprendere la formazione degli stati nazionali e il processo risorgimentale • Utilizzare le conoscenze storiche come strumento per comprendere il presente	• Comprendere le differenze tra Rivoluzione americana e Rivoluzione francese • Conoscere il Risorgimento italiano: Mazzini, Cavour, Garibaldi • Comprendere liberalismo, democrazia, socialismo come ideologie del XIX secolo • Conoscere colonialismo, imperialismo e la seconda rivoluzione industriale • Saper confrontare informazioni ricavabili da più fonti storiche	• Rivoluzione americana e Rivoluzione francese: libertà, uguaglianza, fraternità • Rivoluzioni nazionali in Europa; liberalismo, democrazia, socialismo • Il Risorgimento: Mazzini, Garibaldi, Cavour; il Regno d'Italia • Colonialismo e imperialismo; seconda rivoluzione industriale
3	• Conoscere i principali eventi del Novecento europeo e mondiale • Comprendere la complessità dei regimi totalitari e delle due guerre mondiali • Utilizzare il passato per avvicinare i problemi del mondo contemporaneo • Possedere strumenti per la comprensione critica della storia recente	• Conoscere la Prima e la Seconda guerra mondiale e il loro impatto sull'Italia • Comprendere fascismo, nazismo e comunismo come fenomeni storici • Conoscere la Shoah e riflettere sulla responsabilità storica • Comprendere la guerra fredda e la decolonizzazione • Conoscere l'esperienza politica dell'Italia repubblicana	• Prima guerra mondiale; Rivoluzione russa; il dopoguerra • Fascismo, nazismo, comunismo: origini, struttura, conseguenze • Seconda guerra mondiale; Shoah; Resistenza italiana • Guerra fredda; decolonizzazione; la Cina comunista • La Costituzione italiana; lo sviluppo economico; l'unificazione europea

Suggerimenti metodologici

- Privilegiare la dimensione narrativa per rendere la storia comprensibile e coinvolgente
- Usare fonti storiche autentiche (documenti, fotografie, testimonianze)
- Proporre la storia come strumento per comprendere il presente
- Organizzare visite a musei, luoghi della memoria, archivi storici locali
- Valorizzare il pensiero critico: saper distinguere storia da propaganda e fake news storiche

Moduli interdisciplinari

- **La Shoah nelle arti:** Storia+Italiano+Arte+Musica – Olocausto attraverso testimonianze letterarie, cinematografiche e artistiche
- **Costituzione e Storia:** Storia+Ed. Civica+Italiano+LEL – Costituzione italiana nel suo contesto storico; manifesto dei diritti
- **Migrazioni nel tempo:** Storia+Geografia+Inglese+Ed. Civica – studio comparativo delle grandi migrazioni
- **Storia e Cinema:** Storia+Italiano+Arte – analisi critica di film storici come fonti non convenzionali

Ibridazione tecnologica

- Timeline interattive digitali (TimelineJS, Sutori, Padlet) per la costruzione collaborativa di linee del tempo
- Google Earth Historical Imagery per visualizzare trasformazioni territoriali nel tempo (es. espansione coloniale, confini dopo le guerre)
- Archivi digitali di testimonianze (USC Shoah Foundation Visual History Archive, Archivio Notizie RAI) per l'analisi di fonti orali
- Realtà virtuale per visite immersive a luoghi della memoria (Auschwitz VR, Verdun 360°)
- Giochi storici educativi (iCivics, Mission US) per simulazioni di decisioni storiche e sviluppo del pensiero empatico

NUCLEI FONDANTI

- Orientamento e mappe mentali (Lo spazio vissuto e rappresentato)
- Linguaggio della geo-graficità (Gli strumenti del geografo)
- Paesaggio e Territorio (La coevoluzione umanità-natura)
- Relazioni, sostenibilità e cittadinanza attiva (I sistemi territoriali)

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	• Orientarsi nello spazio geografico usando carte a diverse scale • Descrivere aspetti fisici e antropici dell'Italia e dell'Europa • Leggere il paesaggio riconoscendo interventi umani sull'ambiente	• Leggere e interpretare la cartografia: simboli, legende, scale • Descrivere caratteristiche fisiche e antropiche del territorio italiano • Analizzare le relazioni tra ambiente e attività umane in Italia • Riconoscere gli effetti del cambiamento climatico sul territorio	• Cartografia avanzata: carte fisiche, politiche, tematiche, storiche • Italia: morfologia, idrografia, climi, regioni, attività economiche • Paesaggi italiani: montagna, collina, pianura, coste e isole • Rischi naturali in Italia: alluvioni, frane, terremoti, eruzioni vulcaniche
2	• Descrivere e analizzare aspetti geografici dell'Europa • Comprendere le relazioni tra ambiente, economia e società in Europa • Riflettere su disuguaglianze e sfide globali attraverso la geografia	• Localizzare e descrivere stati europei con i loro principali caratteri geografici • Comprendere il processo di integrazione europea e le sue istituzioni • Analizzare aspetti demografici e migratori europei • Collegare caratteristiche geografiche a scelte economiche e politiche	• Europa: morfologia, idrografia, climi, vegetazione • Principali stati europei: caratteristiche fisiche, economiche, culturali • L'Unione Europea: storia, istituzioni, valori fondamentali • Demografici e migrazioni in Europa
3	• Localizzare e descrivere aree geografiche mondiali • Comprendere le interdipendenze tra aree del pianeta • Ragionare criticamente su temi globali: sviluppo, disuguaglianze, sostenibilità	• Descrivere caratteristiche fisiche e umane dei principali continenti • Analizzare squilibri di sviluppo tra Nord e Sud del mondo • Comprendere i grandi problemi globali: cambiamento climatico, risorse idriche • Correlare dati geografici a questioni di diritti umani e giustizia ambientale	• I continenti: Asia, Africa, Americhe, Oceania – aspetti fisici e umani • Sviluppo umano: indici, PIL, speranza di vita, accesso all'istruzione • Globalizzazione: catene del valore, commercio internazionale • Cambiamento climatico: cause, effetti, accordi (Agenda 2030) • Risorse naturali mondiali: acqua, energia, biodiversità

Suggerimenti metodologici

- Usare l'approccio per domande geografiche: 'Dove?', 'Perché lì?', 'Con quali conseguenze?'

- Proporre l'analisi di casi studio concreti ancorati a problemi reali
- Integrare cartografia digitale interattiva con cartografia tradizionale
- Collegare la geografia alla storia, all'economia, all'educazione civica
- Usare dati statistici, grafici e infografiche per sviluppare il pensiero quantitativo

Moduli interdisciplinari

- **TRANSIZIONE ECOLOGICA** (Geografia+Scienze+Educazione Civica+Matematica): studio degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile con analisi di dati, produzione di infografiche e proposte di azione locale
- **MEDITERRANEO: CROCEVIA DI POPOLI** (Geografia+Storia+Arte+Lingue): percorso sul Mediterraneo come spazio di incontro e conflitto tra civiltà, lingue e culture
- **MIGRAZIONI: ALLORA E OGGI** (Geografia+Storia+Italiano+Inglese): studio comparativo dei movimenti migratori storici e contemporanei; analisi di statistiche e narrazioni di migranti
- **RISORSE E DISUGUAGLIANZE** (Geografia+Matematica+Scienze+Educazione Civica): analisi della distribuzione mondiale delle risorse (acqua, cibo, energia) con grafici e ragionamento critico
- **IL PAESAGGIO COME ARCHIVIO STORICO** (Geografia+Storia+Arte): lettura del paesaggio urbano e rurale come documento storico stratificato; uscita sul territorio con analisi guidata

Ibridazione tecnologica

- Google Earth Pro con timeline storica per visualizzare trasformazioni territoriali e ambientali nel tempo
- Strumenti GIS (QGIS, ArcGIS Online) per creare mappe tematiche su dati geografici reali
- NASA Worldview per analisi di immagini satellitari: desertificazione, urbanizzazione, copertura glaciale
- Infografiche interattive (Gapminder, Worldometer) per l'analisi di dati demografici e di sviluppo mondiale
- Simulatori climatici educativi (Climate Interactive, En-ROADS) per esplorare scenari di cambiamento climatico



ISTRUZIONE INTEGRATA STEM

(Matematica + Tecnologia + Scienze)

NUCLEI FONDANTI TRASVERSALI

- La matematica e la logica applicate ai problemi reali: saper osservare la realtà individuando grandezze, relazioni e regolarità, e utilizzare modelli matematico-scientifici per formulare ipotesi e risolvere problemi concreti.
- Pensiero Computazionale e Informatica Responsabile: risolvere problemi complessi (problem solving) in modo algoritmico e comprendere l'impatto etico delle tecnologie digitali.
- Sostenibilità, Equità e Superamento degli Stereotipi (Cittadinanza Scientifica): sviluppare il pensiero critico per diventare cittadini scientificamente alfabetizzati, capaci di scelte ecologiche e privi di pregiudizi di genere nelle discipline STEM.
- Comunicazione e argomentazione: condividere il sapere scientifico e tecnologico usando linguaggi specifici e supportando le proprie tesi con prove oggettive.

Classe	Competenze attese trasversali	Obiettivi di apprendimento trasversali	Conoscenze essenziali comuni
1-3	• Saper osservare la realtà individuando grandezze, relazioni e regolarità, e utilizzare modelli matematico-scientifici per formulare ipotesi e risolvere problemi concreti. • Applicare strategie di scomposizione e astrazione per risolvere problemi (coding/robotica) e utilizzare le tecnologie digitali in modo critico, sicuro e consapevole. • Valutare l'impatto delle attività umane e tecnologiche sull'ambiente e sulla società, riconoscendo il valore della diversità e dell'inclusione nella ricerca scientifica. • Comunicare in forma orale, scritta e grafica i risultati di ricerche, esperimenti o progetti, utilizzando il lessico specifico e argomentando sulla base di dati empirici.	• Estrarre dati quantitativi e qualitativi da un contesto reale. • Formalizzare un problema pratico in un modello matematico o geometrico. • Valutare l'attendibilità e l'approssimazione dei risultati ottenuti. • Scomporre un problema complesso in sotto-problemi più semplici (analisi). • Progettare e testare semplici algoritmi (in ambiente visuale o a blocchi). • Riconoscere i rischi e le opportunità della rete e dell'Intelligenza Artificiale. • Analizzare i cicli vitali, i consumi energetici e l'impronta ecologica di sistemi e prodotti. • Smontare fake news scientifiche attraverso l'analisi dei dati. • Riconoscere il contributo di scienziate e scienziati superando i bias di genere. • Redigere relazioni di laboratorio o schede tecniche strutturate. • Sostenere un dibattito scientifico	• Sistemi di misura, proporzionalità e scale grafiche. • Statistica di base, calcolo delle probabilità e lettura di grafici. • Formule geometriche e algebriche come strumenti di calcolo applicato. • Struttura di un algoritmo (sequenza, selezione, iterazione). • Concetto di automazione, sensore ed esecutore (Robotica educativa). • Regole della cittadinanza digitale, privacy e impatto dell'AI. • Transizione ecologica ed energetica, economia circolare. • Il metodo scientifico come antidoto ai pregiudizi e alle pseudoscienze. • Storia della scienza inclusiva e diversità di genere nelle carriere STEM. • Lessico specifico delle tre discipline (definizioni e simboli standard). • Regole di base della documentazione tecnica e scientifica (relazioni, grafici, tabelle). • Tecniche di public speaking e digital storytelling applicate alla scienza.

Classe	Competenze attese trasversali	Obiettivi di apprendimento trasversali	Conoscenze essenziali comuni
		Utilizzare diversi registri e media per divulgare concetti STEM (infografiche, presentazioni).	

Suggerimenti metodologici

- Utilizzare il metodo scientifico come struttura portante di tutte le attività di laboratorio
- Proporre problemi autentici e situati come punto di partenza per l'apprendimento (problem-based learning, project-based learning)
- Sviluppare il pensiero computazionale attraverso attività di coding (Scratch, Python) collegate a problemi scientifici e matematici reali
- Valorizzare l'approccio STEAM: integrare arte, design e creatività nelle discipline scientifiche
- Proporre attività che sviluppino la capacità di modellizzazione: costruire modelli fisici, grafici, computazionali di fenomeni reali
- Favorire la discussione scientifica in classe: presentare ipotesi, confrontarle con dati, trarre conclusioni
- Integrare la riflessione etica sulle tecnologie: implicazioni dell'IA, della genetica, dell'energia nucleare per la società
- Didattica laboratoriale e rappresentazione grafica (disegno tecnico assistito da strumenti tradizionali e da software di progettazione geometrica)

Moduli interdisciplinari

- L'IMPRONTA IDRICA: NUMERI, SCIENZE E CITTADINANZA** L'impronta idrica: numeri, scienza e cittadinanza. Materie coinvolte: Scienze, Tecnologia, Geografia, Storia, Educazione Civica. (classe prima)
- IL MOTORE DEL CORPO: ENERGIA, NUTRIZIONE E SCELTE.** Materie coinvolte: Scienze, Tecnologia, Geografia, Storia, Educazione Civica. (classe seconda)
- LA MUSICA, I SUONI E LA FISIOLOGIA DELL'ORECCHIO.** Materie coinvolte: Musica, Scienze, Tecnologia. (classe terze)

Ibridazione tecnologica

- GeoGebra per la visualizzazione interattiva di funzioni, geometria e statistica
- PhET Interactive Simulations (University of Colorado) per esperimenti virtuali su fisica, chimica, biologia
- Strumenti di raccolta dati in tempo reale (sensori collegati a tablet/PC) per esperimenti scientifici autentici

NUCLEI FONDANTI

- Numeri e Strutture di Calcolo
- Spazio, Forme e Visualizzazione Geometrica
- Relazioni, dati e previsioni
- Relazioni e funzioni
- Informatica

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	• Operare con sicurezza nel sistema dei numeri naturali e razionali • Riconoscere ed estrarre proprietà geometriche da figure piane • Scomporre un problema in una sequenza di passi ordinati e logici • Esporre verbalmente e per iscritto il procedimento seguito • Informatica	• Eseguire le quattro operazioni con decimali e frazioni • Calcolare MCD e mcm per risolvere problemi pratici • Utilizzare gli strumenti da disegno per costruzioni geometriche • Risolvere problemi con poligoni di base • Progettare un algoritmo lineare per un'operazione complessa • Dati e Algoritmi	• Numeri naturali e razionali assoluti • Divisibilità e scomposizione in fattori primi • Frazioni proprie, improprie, apparenti ed equivalenti • Enti geometrici fondamentali, segmenti e angoli • Proprietà e classificazione di triangoli e quadrilateri • Il concetto di algoritmo; diagrammi di flusso di base • Programmazione a blocchi.
2	• Gestire il calcolo con i numeri decimali e operare con rapporti e proporzioni • Applicare le formule delle aree e il Teorema di Pitagora • Informatica	• Risolvere problemi di proporzionalità diretta e inversa • Calcolare l'area di tutti i poligoni piani. • Applicare il Teorema di Pitagora alle figure piane. • Applicare istruzioni condizionali per problemi di scelta • Variabili e strutture dati	• Radice quadrata e numeri irrazionali • Rapporti, proporzioni e percentuale • Formule per il calcolo delle aree dei poligoni • Il Teorema di Pitagora • Strutture di controllo, cicli, selezioni, variabili.
3	• Gestire il calcolo con i numeri relativi • Utilizzare il calcolo letterale e le equazioni per modellizzare problemi • Calcolare superfici e volumi dei solidi • Interpretare criticamente dati statistici • Sostenere un'argomentazione matematica complessa • Calcolare superfici e volumi dei solidi • Informatica	• Gestire il calcolo con i numeri relativi • Operare con monomi e polinomi e risolvere equazioni di primo grado • Rappresentare rette e funzioni sul piano cartesiano • Calcolare area totale e volume di poliedri e solidi di rotazione • Calcolare media, mediana e moda; determinare la probabilità di un evento • Creare un algoritmo per la risoluzione di un'equazione • Funzioni e procedure	• Insieme dei numeri interi relativi e valore assoluto • Calcolo letterale: monomi, polinomi e prodotti notevoli • Equazioni di primo grado • Il piano cartesiano e la funzione di proporzionalità • Geometria dello spazio: poliedri e solidi di rotazione • Statistica (frequenze, indici di posizione) e calcolo della probabilità • Rappresentazione di dati strutturati. Scrittura e verifica di programmi semplici

NUCLEI FONDANTI

- Metodo Scientifico, Misura e Modellizzazione
- Materia, Energia e le sue Trasformazioni (Fisica e Chimica)
- La Terra nello Spazio e i Sistemi Geologici (Scienze della Terra)
- La Vita, l'Evoluzione, l'Uomo e l'Ambiente (Biologia ed Educazione alla Salute)

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	• Applicare le prime fasi del metodo scientifico per descrivere fenomeni • Comprendere l'ecosistema Terra e l'organizzazione dei primi organismi viventi • Saper spiegare il perché di un fenomeno	• Effettuare misurazioni dirette con il Sistema Internazionale • Distinguere tra passaggi di stato, soluzioni e miscugli • Descrivere il ciclo dell'acqua • Utilizzare il microscopio per identificare le parti fondamentali della cellula	• Il metodo scientifico e le grandezze fisiche fondamentali • Stati di aggregazione della materia; miscugli • La cellula (animale e vegetale) e classificazione dei viventi
2	• Riconoscere la struttura atomica • Spiegare i fenomeni del movimento e delle forze secondo le leggi della fisica • Descrivere la dinamica interna della Terra e il funzionamento del corpo umano • Saper spiegare il perché di un fenomeno	• Riconoscere le principali rocce del territorio • Calcolare la velocità e l'accelerazione di un corpo • Leggere la tavola periodica e bilanciare semplici reazioni chimiche • Descrivere i processi di sistemi ed apparati del corpo umano	• Struttura della Terra (crosta, mantello, nucleo), minerali e rocce • Il movimento (moto rettilineo uniforme) e il concetto di forza • Anatomia e fisiologia dei sistemi ed apparati del corpo umano
3	• Il DNA e le leggi della genetica • Analizzare in chiave sistemica le sfide ambientali globali • Saper spiegare il perché di un fenomeno	• Connettere la teoria dell'evoluzione di Darwin alla diversità dei viventi • Risolvere problemi di genetica con il quadrato di Punnett • Spiegare l'origine dell'Universo e i moti della Terra • Valutare l'impatto dei cambiamenti climatici e proporre soluzioni	• Teoria dell'evoluzione e adattamento • L'atomo e la Tavola Periodica di Mendeleev; legami chimici • Il sistema nervoso, gli organi di senso e l'apparato riproduttore • La genetica mendeliana, i cromosomi e il DNA • Astronomia: il Big Bang, le stelle, il Sistema Solare • Ecologia, inquinamento globale, effetto serra e transizione ecologica



TECNOLOGIA

NUCLEI FONDANTI

- Materiali, Processi Produttivi, Risorse ed Energia (La cultura tecnica e industriale)
- Disegno Tecnico, Rappresentazione e Progettazione (Il linguaggio del progetto)
- Informatica, Algoritmi, Coding e Sistemi di Automazione (Il pensiero computazionale)
- Cittadinanza Digitale, Benessere e Sicurezza (Uso critico della tecnologia)

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	• Utilizzare gli strumenti da disegno per eseguire costruzioni geometriche elementari rispettando le scale grafiche. • Riconoscere le proprietà dei materiali e il loro ciclo produttivo. • Riconoscere i processi di produzione dei beni. • Utilizzare i componenti fondamentali di un computer e gestire file in modo organizzato e sicuro.	• Eseguire la squadratura del foglio e disegnare figure geometriche piane regolari. • Applicare le scale di riduzione in un disegno schematico. • Classificare le proprietà fisiche e meccaniche del legno e della carta, del vetro e della ceramica. • Descrivere le trasformazioni delle materie prime. • Utilizzare un editor di testi digitale rispettando la Netiquette. • Distinguere le funzioni dei principali componenti hardware (CPU, RAM, Hard Disk) e delle periferiche..	• Strumenti del disegno tecnico, tipi di linee e norme di base (UNI). • Costruzioni geometriche (divisione di segmenti, assi, poligoni regolari). • Il legno e la carta: struttura, caratteristiche, filiera produttiva e riciclo. • Beni, servizi e settori produttivi: primario, secondario, terziario. • Hardware e Software del computer: sistema operativo, file e cartelle.
2	• Rappresentare oggetti tridimensionali attraverso le proiezioni ortogonali. • Comprendere le proprietà delle materie plastiche e dei metalli. • Comprendere l'importanza dei principi nutritivi. • Comprendere i principi dell'urbanistica e della Bioarchitettura. • Creare programmi strutturati in ambienti di programmazione a blocchi e comprendere il funzionamento delle reti.	• Rappresentare solidi geometrici isolati (es. cubo, piramide, prisma) in proiezione ortogonale. • Distinguere tra metalli ferrosi e non ferrosi, descrivendone la produzione (centro siderurgico). • Distinguere tra resine termo-plastiche, resine termoindurenti, descrivendone il processo produttivo. • Analizzare la struttura e il funzionamento di una centrale idroelettrica o termoelettrica. • Riconoscere i principi nutritivi negli alimenti • Riconoscere gli elementi strutturali di un edificio. (fondazioni, pilastri, travi) e i criteri di efficienza energetica della casa.	• Il metodo delle proiezioni ortogonali (piani PO, PV, PL). • I metalli: metalli: ferro, alluminio e rame; le materie plastiche: termoplastiche, termoindurenti e elastomeri. • Il fabbisogno energetico, i nutrienti e la piramide alimentare • I materiali ceramici e i leganti (cemento, calcestruzzo armato). Elementi di Bioedilizia. • Ambienti di programmazione visiva a blocchi; concetti di rete, indirizzo IP e funzionamento del Web; la privacy online e la gestione sicura delle password.

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
		• Spiegare la differenza tra una rete locale (LAN) e la rete globale (Internet). • Riconoscere i primi rischi legati alla sicurezza dei dati personali in rete.	
3	• Rappresentare oggetti complessi in assonometria. • Valutare l'inquinamento prodotto dalle fonti di energia esauribili. • Valutare l'efficienza delle energie rinnovabili. • Muoversi in rete esercitando i diritti e i doveri della cittadinanza digitale e della cybersecurity.	• Disegnare solidi semplici o composti in assonometria isometrica e cavaliera. • Analizzare la struttura e il funzionamento di una centrale termo-elettrica ed elettro-nucleare. • Confrontare i vantaggi e gli svantaggi delle centrali solari, eoliche e geotermiche. • Riconoscere i principali fenomeni elettrici. • Riconoscere i rischi della rete (cyberbullismo, phishing) e gestire la propria identità digitale in sicurezza.	• Le assonometrie (isometrica, cavaliera, monometrica). • Le fonti di energia esauribili (carbone, petrolio, gas, uranio) e le centrali elettriche tradizionali. • Grandezze elettriche e circuito elettrico. • Le energie rinnovabili (sole, vento, acqua, biomasse, geotermia). • Reti informatiche, internet e i principi di cittadinanza digitale e cybersecurity.

NUCLEI FONDANTI

- Linguaggi musicali Percezione, ascolto e analisi
- Canto e strumenti Alfabetizzazione musicale
- Produzione creativa (Creatività, esecuzione e interpretazione)
- Conoscenza storico-culturale della musica

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	• Riconoscere i parametri del suono, i timbri strumentali e vocali • Leggere e interpretare alcune figure ritmiche e alcuni simboli della scrittura musicale • Eseguire semplici brani vocali e strumentali • Riconoscere all'ascolto i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale • Comporre semplici sequenze ritmiche	• Discriminare le caratteristiche del suono e gli strumenti musicali all'ascolto • Conoscere i simboli fondamentali del codice della scrittura musicale. • Eseguire brevi e semplici canti o brani ritmici con la voce, il corpo e piccoli strumenti. • Collegare alcuni brani a occasioni, funzioni o ambienti di ascolto. • Creare semplici improvvisazioni	• Notazione musicale: • pentagramma, chiave di sol, posizione delle note, figure • Parametri del suono e differenza suono/rumore • Classificazione degli strumenti musicali e loro caratteristiche timbriche • Canto corale: tecniche vocali di base, respirazione, intonazione
2	• Usare il sistema di notazione funzionale alla lettura e alla riproduzione di brani musicali • Analizzare la struttura formale e gli stili di brani musicali • Collaborare in esecuzioni collettive rispettando ruoli, turni e ascolto reciproco • Identificare i principali compositori e opere della tradizione europea • Elaborare semplici costruzioni ritmico-melodiche	• Riconoscere strutture semplici, ripetizioni, variazioni e contrasti dei brani ascoltati • Riconoscere gli stili e le forme musicali principali • Eseguire brani in ensemble con coordinazione e sensibilità • Conoscere compositori e opere del repertorio dal Medioevo al Barocco • Creare sequenze ritmico-melodiche	• Tempi semplici e composti, alterazioni • Stili musicali e principali compositori del Medioevo, del Rinascimento e del Barocco • Forme principali di musica sacra e profana dei periodi studiati • Esercizi e semplici brani vocali e/o strumentali
3	• Leggere e interpretare brani musicali, riconoscendo i principali elementi e simboli della notazione • Ideare e improvvisare sequenze musicali semplici	• Analizzare le caratteristiche principali delle musiche ascoltate. • Identificare i principali simboli del codice della scrittura musicale. • Eseguire, individualmente o in gruppo, brani musicali semplici	• Stili, forme musicali e principali compositori del Classicismo e Romanticismo • Musiche dal Novecento a oggi: impressionismo, jazz, pop e rock • Relazioni tra musica e testo: opera lirica, canzone, musica da film

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
	• Dimostrare l'acquisizione di competenze esecutive e interpretative attraverso la voce, il corpo e gli strumenti • Attribuire significato alle musiche ascoltate, comprenderne i significati espressivi e descrivere l'evoluzione storica della musica e la sua relazione con il contesto	con voce, corpo e strumenti, rispettando ritmo e dinamiche • Creare brevi sequenze ritmiche e melodiche • Descrivere le caratteristiche salienti dell'evoluzione storica della musica, mettendo in relazione autori, opere e interpreti con il contesto di riferimento. • Saper utilizzare strumenti tecnologici	• Esercizi e semplici brani vocali e/o strumentali • Composizione digitale

Suggerimenti metodologici

- Integrare ascolto attivo, produzione vocale/strumentale e creazione come tre dimensioni complementari
- Valorizzare il lavoro d'insieme (coro, piccola orchestra, ensemble) come apprendimento collaborativo
- Usare la musica come linguaggio universale per affrontare temi interdisciplinari
- Proporre attività di improvvisazione guidata come spazio di libertà espressiva
- Organizzare concerti e performance pubbliche come momenti di valorizzazione
- Introdurre gradualmente la musica digitale

Moduli interdisciplinari

- **LA COLONNA SONORA DEL TEMPO (Musica+Storia+Italiano):** ogni epoca storica studiata viene associata a un brano musicale significativo
- **ONDE E SUONI (Musica+Scienze):** studio fisico delle onde sonore, delle frequenze;
- **COSTRUZIONE DI STRUMENTI (Musica+tecnologia+ arte)** progettare e realizzare semplici strumenti con materiali di recupero
- **PAROLA E MUSICA (Musica+Italiano+Inglese):** analisi di testi poetici e musicali; composizione di canzoni in italiano o in inglese; studio delle relazioni tra prosodia linguistica e ritmo musicale

Ibridazione tecnologica

- DAW per la composizione e la produzione musicale digitale in classe
- MuseScore per la scrittura, la lettura e la condivisione di partiture digitali
- YouTube per la costruzione di playlist ragionate
- Microfoni e strumenti di registrazione digitale per la produzione di podcast musicali

NUCLEI FONDANTI

- Percezione e produzione
- Lettura e patrimonio

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	• Applicare conoscenze e tecniche artistiche di base in modo consapevole, creando opere semplici ma ben strutturate • Usare l'arte per esprimere idee e sensazioni in modo personale e creativo • Leggere le immagini, artefatte o naturali, individuandovi i codici visivi (punti, linee, forme, colori,...) • Leggere le opere più significative dell'arte antica e medievale, inserendole nel contesto storico-culturale ed usando un lessico di base adeguato • Riconoscere gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico ed ambientale del proprio territorio	• Sperimentare le tecniche grafopittoriche di base, controllando il tratto e la stesura • Padroneggiare la teoria del colore in applicazioni semplici (ruota cromatica, mescolanze, colori caldi/freddi e complementari) • Utilizzare appropriatamente i codici visivi, creando ritmi e variazioni di tratto/superficie • Distinguere tra figurativo ed astratto nelle immagini • Approcciare al fumetto come narrativa mista immagine/testo • Comprendere funzioni e caratteri dell'arte, dalla Preistoria all'Arte Medievale. • Riconoscere e descrivere le caratteristiche principali dei monumenti studiati, usando un lessico tecnico iniziale	• Tecniche grafopittoriche e modellative di base (matite, pennarelli, pastelli, collage, plastilina, das) • Temi elementari della rappresentazione (alberi, fiori, foglie) • Percezione visiva (fisiologia, Gestalt, illusioni ottiche) e codici visuali (punto, linea, superficie, forma, colore) • I linguaggi della comunicazione visiva (fumetto) • Attività artistica: nozioni elementari su opera d'arte, bene culturale, artistico e ambientale • Esperienze significative di Storia dell'Arte (opere, temi, stili), dalla Preistoria al Medioevo
2	• Applicare conoscenze e tecniche artistiche in modo consapevole, creando opere ben strutturate • Usare l'arte per descrivere la realtà e raccontare esperienze e impressioni, esprimere idee personali complesse con un pensiero creativo autonomo, valorizzando l'autonomia espressiva. • Leggere immagini complesse applicando i codici visivi, individuando i soggetti	• Disegnare dal vero soggetti realistici con tecniche tradizionali • Applicare i codici visuali (spazio, luce ed ombra) per conferire alle immagini (nature morte, animali, paesaggi e vedute architettoniche) volume e plasticità (uso di prospettiva e chiaroscuro) • Ideare raffigurazioni o immagini astratte, partendo da spunti personali o sollecitazioni testuali/musicali • Ideare sequenze narrative di immagini • Comprendere i caratteri dell'arte ed il suo sviluppo dal Rinascimento al Neoclassicismo (prospettiva, proporzioni, naturalismo,	• Tecniche grafopittoriche e modellative intermedie (matite, pennarelli, pastelli, chine, acquerelli, tempere, acrilici, collage, frottage, das) • Temi della rappresentazione (paesaggio, natura morta, animali) • Codici visuali (spazio, prospettiva, luce ed ombra, composizione) • I linguaggi della comunicazione visiva (fumetto, illustrazione e grafica) • Esperienze significative di Storia dell'Arte (opere, temi, stili, teorie), dal Rinascimento al Neoclassicismo • Patrimonio culturale, artistico ed ambientale: concetto di

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
	ed i significati simbolici • Leggere le opere più significative dell'arte dal '400 al '700, inserendole nel contesto storico-culturale ed usando un lessico tecnico appropriato • Riconoscere la necessità di tutelare il patrimonio culturale, artistico ed ambientale	spazio scenografico e luce teatrale) • Individuare la struttura compositiva, le linee di forza e la gabbia prospettica in un'opera d'arte • Conoscere il patrimonio culturale, artistico ed ambientale del proprio territorio (visite guidate, schedature)	Museo, scoperte archeologiche
3	• Padroneggiare tecniche artistiche tradizionali e digitali per progetti complessi • Analizzare criticamente opere d'arte di diverse epoche e culture • Progettare opere visive integrate con altre discipline • Sviluppare un'identità artistica personale consapevole • Riconoscere e confrontare linguaggi artistici differenti come strumento di dialogo interculturale, collegando opere artistiche a contesti storici e culturali, anche di altre tradizioni, valorizzandone il ruolo come fonti storiche • Dimostrare sensibilità e conoscenza verso i Beni Culturali, nonché consapevolezza critica delle loro necessità di tutela e valorizzazione	• Realizzare strutture tridimensionali tramite modellaggio/assemblaggio polimaterico • Rielaborare opere d'arte variandone tecnica, stile o significato (pastiche, parodia, citazionismo). • Progettare un semplice prodotto visivo o audiovisivo (manifesto, storyboard, fumetto, stop-motion, fotografia o fotoritocco) combinando immagini e testi • Decodificare criticamente i messaggi dei mass media e della pubblicità, distinguendo tra livello denotativo e connotativo • Comprendere caratteri e nodi di sviluppo dall'Arte del Romanticismo all'Arte contemporanea, mettendoli in relazione con le rivoluzioni storiche e tecnologiche • Conoscere e promuovere il patrimonio culturale, artistico ed ambientale del proprio territorio (visite guidate, mappe, schedature, proposte di valorizzazione)	• Tecniche grafopittoriche e modellative avanzate (miste, digitali, video e fotografia, assemblaggi polimaterici) • Temi della rappresentazione (ritratto e figura umana) • I linguaggi della comunicazione visiva (cinema, fotografia, pubblicità, design, fumetto, illustrazione e grafica) • Patrimonio culturale, artistico ed ambientale: restauro, tutela, valorizzazione, Codice dei Beni Culturali • Esperienze significative di Storia dell'Arte (opere, temi, stili, teorie), dal XIX secolo all'epoca contemporanea • Architettura e design nella configurazione dello spazio urbano contemporaneo

Suggerimenti metodologici

- Proporre la lettura sistematica di opere d'arte prima di qualsiasi attività produttiva
- Alternare tecniche tradizionali e digitali valorizzando le specificità di ciascuna
- Valorizzare il portfolio artistico come strumento di documentazione del percorso creativo
- Organizzare visite a musei, mostre e luoghi d'arte con analisi guidata
- Promuovere la lettura critica delle immagini dei media come educazione visiva

Moduli interdisciplinari

- **ARTE E SCIENZA: IL BELLO DELLA NATURA** (Arte+Scienze+Matematica): esplorazione delle simmetrie, delle proporzioni auree e dei frattali nell'arte e in natura; produzione di opere ispirate alla geometria naturale
- **RITRATTO DI EPOCHE** (Arte+Storia+Italiano): studio del ritratto come documento storico e psicologico; analisi di ritratti di diverse epoche; produzione di autoritratti contemporanei con tecnica personale
- **LIBRO D'ARTISTA** (Arte+Italiano+Scienze+Storia): creazione di un libro d'artista personale che integri testi, immagini, dati scientifici e riflessioni storiche su un tema scelto
- **IL PAESAGGIO NELL'ARTE** (Arte+Geografia+Scienze): studio del paesaggio come soggetto artistico in diverse epoche; analisi degli effetti del cambiamento ambientale sulle rappresentazioni paesaggistiche
- **CINEMA COME ARTE** (Arte+Italiano+Storia+Musica): analisi critica di film come forme d'arte totale; produzione di brevi cortometraggi con sceneggiatura, regia, colonna sonora

Ibridazione tecnologica

- Adobe Express, Canva e strumenti di grafica digitale per la progettazione visiva
- Google Arts & Culture per l'esplorazione di musei e opere in alta risoluzione; strumento Art Transfer per esperimenti stilistici
- Realtà aumentata (Artivive, Zappar) per 'animare' elaborati artistici e creare esperienze interattive
- Strumenti di fotografia digitale e video-editing (iMovie, DaVinci Resolve Free) per produzioni audiovisive
- Stampante 3D e scultura digitale (Tinkercad, Blender base) per progetti tridimensionali

NUCLEI FONDANTI

- Il corpo, lo spazio e il tempo
- Linguaggio corporeo
- Gioco, sport e fair play
- Salute e benessere

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	• Padroneggiare le principali abilità motorie specifiche degli sport proposti • Partecipare attivamente ad attività motorie e sportive rispettando regole • Sviluppare consapevolezza corporea e capacità di espressione motoria	• Organizzare movimenti finalizzati e precisi con padronanza crescente • Esercitare abilità e tattiche motorie nei principali giochi sportivi • Interagire in modo collaborativo e rispettoso valorizzando le diversità • Conoscere i principi di alimentazione sana in relazione all'attività fisica	• Abilità motorie: coordinazione, equilibrio, velocità, forza, resistenza • Giochi sportivi: regole base di pallavolo, calcio a 5, basket, pallamano • Espressione corporea: danza, mimo, teatro fisico • Alimentazione e stili di vita sani: rapporto con l'attività fisica
2	• Applicare tattiche di gioco individuale e di squadra nei principali sport • Affrontare problemi motori con pensiero strategico e adattabilità • Sviluppare competenze di leadership sportiva e cooperazione di gruppo	• Applicare tattiche di gioco specifiche in situazioni sportive reali • Affrontare con creatività motoria situazioni di gioco non standard • Sperimentare sport individuali (atletica, nuoto, ginnastica, arti marziali) • Riflettere sul valore educativo dello sport come strumento di inclusione sociale	• Tattiche di gioco negli sport di squadra: difesa, attacco, transizione • Sport individuali: atletica, ginnastica, nuoto, arrampicata • Fair play e sport come veicolo di valori: rispetto, solidarietà, inclusione • Fisiologia dell'esercizio: frequenza cardiaca, riscaldamento, defaticamento
3	• Padroneggiare le competenze motorie in contesti variati e complessi • Sviluppare un approccio critico verso l'attività fisica come stile di vita • Valorizzare lo sport come strumento di educazione alla cittadinanza attiva	• Praticare attività motorie e sportive con autonomia e responsabilità • Riflettere sul rapporto tra sport, salute e qualità della vita • Comprendere il fenomeno sportivo nella sua dimensione storica e culturale • Sviluppare competenze di primo soccorso e sicurezza nelle attività fisiche	• Approfondimento tecnico-tattico degli sport praticati • Storia dello sport: dalle Olimpiadi antiche alle moderne • Primo soccorso e sicurezza: gestione di piccoli infortuni, RCP di base • Sport come fenomeno sociale: doping, violenza negli stadi; contrasto e prevenzione

Suggerimenti metodologici

- Proporre un approccio inclusivo (Inclusive Physical Education) che valorizzi le differenze
- Usare il gioco e lo sport come strumenti per sviluppare fair play, collaborazione e rispetto
- Valorizzare l'espressione corporea (danza, teatro fisico, acrosport) come dimensione artistica

- Documentare i progressi con rubriche valutative che considerino il processo oltre la prestazione
- Organizzare tornei scolastici, giochi olimpici e manifestazioni sportive come momenti di sintesi e valorizzazione

Moduli interdisciplinari

- **BIOMECCANICA E FISICITÀ** (Ed. Fisica+Scienze+Matematica): misurazione di parametri fisiologici (frequenza cardiaca, pressione, velocità) in situazioni sportive; analisi dei dati e riflessioni sul corpo in movimento
- **STORIA DELLO SPORT** (Ed. Fisica+Storia+Italiano): dalle Olimpiadi antiche alle moderne; storia del calcio, del basket, del tennis; analisi di eventi sportivi come specchio della storia politica e sociale
- **DANZA E CULTURE DEL MONDO** (Ed. Fisica+Musica+Arte+Storia): studio di danze di diverse culture e periodi storici; creazione di coreografie originali ispirate a tradizioni culturali studiate
- **SPORT E LETTERATURA** (Ed. Fisica+Italiano+Inglese): lettura di racconti sportivi, biografie di atleti, poesie sul corpo e sul movimento; produzione scritta in italiano e in inglese
- **PRIMO SOCCORSO E SCIENZA** (Ed. Fisica+Scienze+Educazione Civica): corso di primo soccorso integrato con nozioni di fisiologia; riflessioni etiche sulla solidarietà e sulla responsabilità verso gli altri

Ibridazione tecnologica

- App di analisi del movimento (Hudl Technique, Coach's Eye, Kinovea) per feedback tecnico immediato
- Wearable technology (fascia cardiaca, smartwatch educativi) per il monitoraggio dei parametri fisiologici durante l'attività
- Giochi esergames (Xbox Kinect, Nintendo Switch Sports) come integrazione motivante alle attività motorie tradizionali
- Video analisi collaborativa di performance sportive professionali e amatoriali per sviluppo del pensiero tattico
- App di pianificazione sportiva e tracciamento dell'attività fisica (Strava, Garmin Connect) per promuovere stili di vita attivi anche fuori dalla scuola

† RELIGIONE

NUCLEI FONDANTI

- Le grandi domande
- Il linguaggio espressivo-simbolico
- I valori, l'etica e il dialogo interreligioso

Il curriculum di Religione Cattolica è sviluppato in conformità con le Indicazioni Nazionali e l'Intesa tra il Ministero dell'Istruzione e la CEI. I contenuti specifici per classe sono definiti dal docente di riferimento in accordo con il Coordinamento diocesano.

Principi generali

La valutazione è parte integrante del processo di insegnamento-apprendimento. Tiene conto non solo dei risultati raggiunti ma anche del percorso compiuto da ciascun alunno, valorizzando l'impegno, la progressione e l'autonomia. I voti si esprimono in decimi e corrispondono ai livelli delle Indicazioni Nazionali.

Griglia di corrispondenza voto–livello–descrittori

Voto	Livello	Conoscenze	Abilità	Competenze
10	Avanzato	Complete, approfondite, organizzate autonomamente	Applica con sicurezza anche in contesti nuovi; rielabora con originalità	Padronanza piena; trasferisce le competenze in modo autonomo e creativo
9	Avanzato	Ampie, ordinate, con collegamenti interdisciplinari	Applica con efficacia e autonomia; produce analisi articolate	Competenza solida; elaborazione personale e critica
8	Intermedio	Corrette e ben organizzate, con qualche approfondimento	Applica correttamente in contesti noti; buona autonomia	Competenza consolidata; buona padronanza dei processi
7	Intermedio	Sostanzialmente complete, con qualche lacuna secondaria	Applica in modo generalmente corretto con guida occasionale	Competenza in via di consolidamento; adeguata nei contesti noti
6	Base	Essenziali; limitata capacità di collegamento	Applica con incertezze; necessita di supporto	Competenza di base raggiunta; parziale autonomia
5	In via di acquisizione	Lacunose e frammentarie	Difficoltà nell'applicazione anche guidata	Competenze non ancora raggiunte in modo stabile
4	In via di acquisizione	Molto lacunose; gravi errori concettuali	Applicazione molto difficoltosa anche con sostegno	Competenze non acquisite; necessità di intervento strutturato

Criteri di valutazione adottati nel curricolo verticale

Criterio	Descrizione
Conoscenze	Correttezza, completezza e organizzazione dei contenuti disciplinari acquisiti
Abilità	Capacità di applicare conoscenze in contesti noti e nuovi; qualità dei processi attivati
Competenze	Grado di autonomia, padronanza e trasferibilità delle competenze
Impegno e partecipazione	Continuità nell'impegno, attenzione, attiva partecipazione alle attività
Progressione	Miglioramento rispetto ai livelli di partenza (peso maggiore in valutazione periodica)
Comunicazione	Chiarezza espositiva orale e scritta; uso del linguaggio disciplinare appropriato

Note operative

- La valutazione sommativa tiene conto di almeno tre rilevazioni significative per periodo (prove scritte, orali, pratiche)
- Per gli alunni con BES/DSA/disabilità si fa riferimento agli strumenti compensativi e alle misure dispensative previsti dal PDP/PEI
- Il voto di comportamento concorre alla valutazione complessiva e all'ammissione alla classe successiva

- La valutazione formativa in itinere (osservazioni, feedback, autovalutazione) orienta la progettazione didattica
- In sede di scrutinio finale si valuta anche la progressione rispetto ai livelli di partenza e l'impegno dimostrato nel corso dell'anno

CURRICOLO VERTICALE

I.C. “F. Palizzi” - Casoria

Scuola Primaria

Classi Prima · Seconda · Terza · Quarta · Quinta



INDICAZIONI PRATICHE

Il presente curriculum verticale è uno strumento di programmazione condivisa tra i docenti della Scuola Primaria. Ogni disciplina è organizzata per nuclei fondanti, con competenze attese, obiettivi specifici e conoscenze essenziali articolati per classe. Le sezioni contrassegnate come 'DA COMPILARE' sono predisposte per essere integrate dal Collegio Docenti.



ITALIANO

NUCLEI FONDANTI

Ascolto e parlato
 Lettura e comprensione
 Scrittura come processo
 Riflessione sulla lingua e sviluppo lessicale
 Educazione alla letteratura e al patrimonio lessicale

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	- Ascoltare e comprendere semplici testi e istruzioni. - Leggere sillabando e decodificando parole e frasi. - Scrivere lettere in stampato e corsivo, parole e semplici frasi - Comunicare oralmente esperienze e vissuti personali.	- Prestare attenzione e comprendere messaggi orali. - Intervenire rispettando il turno di parola. - Raccontare vissuti ed emozioni. - Memorizzare e recitare una filastrocca. - Riconoscere lettere, sillabe e parole. - Leggere frasi e brevi testi individuando l'informazione principale. - Scrivere sotto dettatura lettere, sillabe e parole. - Scrivere in corsivo; scrivere autonomamente parole e frasi. - Arricchire il lessico con termini noti. - Conoscere le principali convenzioni ortografiche. - Conoscere le parti fondamentali: nome e articolo	- Alfabeto, fonemi-grafemi, accento, apostrofo. - Interpunzione di base: punto, virgola, punto interrogativo. - Ascolto attivo, regole del turno di parola - Letteratura per l'infanzia: fiabe, favole, filastrocche
2	- Ascoltare e comprendere sia l'argomento che le informazioni; - Leggere ad alta voce e comprendere testi di vario tipo; - Scrivere in corsivo brevi testi guidati; - Comunicare oralmente esperienze e vissuti personali.	- Intervenire nelle discussioni con contributi pertinenti; - Comprendere testi narrativi cogliendone il senso globale; - Leggere in modo scorrevole testi di vario tipo; - Ricavare informazioni da testi di studio; - Produrre semplici testi narrativi e descrittivi; - Corsivo consolidato: primo approccio al riassunto orale;	- Struttura del messaggio: concetto di argomento principale; - Tipologie testuali; - Nessi logico-temporali di base: connettivi fondamentali; - Uso degli stimoli visivi e testuali: concetto di "guida" alla scrittura; - Le regole fondamentali dell'interazione orale;

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
		• Ampliare il patrimonio lessicale tramite esperienze e letture; • Riconoscere e osare le parti del discorso principali; • Applicare le regole ortografiche acquisite.	• Struttura del testo narrativo semplice; • La struttura della frase minima e le espansioni base; • Ortografia: Suoni complessi; • Morfologia: Verbo, nome, articolo e aggettivi.
3	• Ascoltare e comprendere messaggi verbali e testi orali di diversa natura. individuandone le principali informazioni. • Leggere autonomamente e comprendere testi di vari tipi. • Scrivere testi legati al proprio vissuto e alla fantasia. • Padroneggiare le regole delle principali strutture morfosintattiche • Comprendere e utilizzare un lessico appropriato al contesto comunicativo e alle diverse materie di studio.	• Individuare l'argomento centrale e le informazioni esplicite principali di un messaggio o di un testo ascoltato. • Raccontare esperienze personali e storie lette o inventate • Leggere testi di vario genere con scorrevolezza e intonazione • Produrre brevi testi logicamente strutturati in inizio, sviluppo e conclusione. • Applicare correttamente le regole ortografiche, morfologiche e sintattiche. • Comprendere e utilizzare termini specifici delle discipline (lessico specifico di scienze, storia, matematica).	• Ortografia di base. • Punteggiatura e discorso diretto. • Morfologia : nome, articolo, aggettivo qualificativo, verbo. • Sintassi della frase minima: soggetto e predicato. • Varie tipologie di testo. • Lessico disciplinare e specifico. • Strategie di sintesi e riassunto
4	• Ascoltare e comprendere testi orali di diversa natura individuandone le informazioni principali e secondarie; • Partecipare a scambi comunicativi rispettando turni e argomenti; • Leggere e comprendere testi narrativi, descrittivi, regolativi, informativi e poetici; • Produrre testi corretti, coerenti e coesi; • Riflettere sulla lingua utilizzando le principali strutture morfosintattiche.	• Individuare scopo, argomento e informazioni essenziali di un testo ascoltato; • Esporre esperienze e contenuti di studio utilizzando un lessico appropriato; • Leggere in modo espressivo testi di diversa tipologia; • Ricavare informazioni esplicite e implicite; • Produrre testi narrativi, descrittivi e informativi seguendo una traccia; • Utilizzare correttamente le convenzioni ortografiche; • Riconoscere le principali parti del discorso e gli elementi fondamentali della frase.	• Ortografia consolidata. • Punteggiatura e discorso diretto; • Nomi, articoli, aggettivi, pronomi, verbi; • Soggetto, predicato ed espansioni; • Testi narrativi, descrittivi, informativi e poetici. • Strategie di sintesi e riassunto; • Lessico disciplinare e specifico.

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
5	- Ascoltare discorsi complessi estraendone i dati chiave; - Esporre argomenti di studio con lessico appropriato; - Applicare differenti strategie di lettura in base allo scopo. - Analizzare criticamente testi letterari e informativi complessi. - Produrre in autonomia testi coesi, strutturati e corretti. - Condurre l'analisi logica e morfologica della frase semplice. - Partecipare a scambi comunicativi in modo chiaro e corretto.	- Relazionare su un tema di studio seguendo una scaletta logica. - Argomentare il proprio punto di vista in contesti formali. - Adottare la lettura selettiva o analitica a seconda delle necessità. - Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi continui e non continui. - Riconoscere nei testi letterari figure retoriche fondamentali (metafora, similitudine). - Pianificare la scrittura attraverso schemi, mappe o scalette. - Produrre testi espositivi, regolativi o descrittivi coerenti. - Rivedere e riscrivere i propri elaborati per migliorarne l'efficacia comunicativa. - Classificare le 9 parti del discorso e applicare i modi verbali principali. - Eseguire l'analisi logica della frase semplice utilizzando le principali categorie morfologiche e sintattiche. - Ricerca l'etimologia di parole comuni (LEL). - Intervenire nelle conversazioni rispettando turni e argomenti; esporre esperienze e contenuti disciplinari in modo organizzato.	- Ortografia complessa: eccezioni e particolarità. - Punteggiatura sintattica: due punti, punto e virgola, virgolette. - Morfologia completa: 9 parti del discorso (variabili e invariabili), intero sistema verbale. - Analisi logica: soggetto, predicato, attributo, apposizione e complementi principali. - Tipologie testuali: narrativi, descrittivi, espositivi, regolativi, argomentativo. - Coesione testuale: connettivi logici, temporali e spaziali. - Radici storiche della lingua: etimologia, prestiti linguistici, LEL. - Retorica e metrica: figure retoriche di base e strutture del testo poetico. - Patrimonio culturale: grandi classici, poemi epici, mitologia. - Sinonimi, contrari, omonimi; linguaggio figurato; lessico disciplinare. - Strategie di ascolto attivo e elementi della comunicazione.

Conoscenze letterarie consigliate

Letteratura per l'infanzia; fiabe, fumetti, graphic novel, canzoni. Lettura integrale di almeno 2 libri l'anno. Testi in prosa e in versi (filastrocche, haiku). Poesie di autori accessibili.

Suggerimenti metodologici

Valorizzare la lettura ad alta voce quotidiana (teacher read-aloud) per modellare intonazione e gusto letterario
 Usare il cooperative learning per attività di scrittura condivisa e laboratorio di parole
 Privilegiare la riscrittura di testi esistenti per ridurre l'ansia da foglio bianco
 Organizzare piccole biblioteche di classe con libri accessibili per la lettura libera
 Praticare regolarmente la calligrafia e la scrittura corsiva
 Proporre la lettura integrale di almeno 2 libri/anno con discussione collettiva
 Utilizzare testi autentici (giornali, etichette, menu, avvisi) per collegare la lingua alla vita reale
 Strutturare la correzione degli errori come momento formativo: mostrare il modello e far riscrivere

Moduli interdisciplinari

Fantasy collettivo: Italiano+Geografia+Storia+Scienze+Arte – saga fantasy a gruppi con luoghi geografici, personaggi storici e illustrazioni; presentazione teatralizzata

Il mio quartiere racconta: Italiano+Storia+Geografia+Arte – scrittura di testi narrativi sul territorio locale; produzione di un 'libro del territorio'

Giornalino di classe: Italiano+Scienze+Storia+Arte – giornale scolastico con articoli su scoperte, eventi storici, recensioni di libri

Fiabe dal mondo: Italiano+Inglese+Storia+Musica – raccolta e riscrittura di fiabe di diverse culture; recita in italiano e in inglese

Laboratorio poesia: Italiano+Musica+Arte – composizione di testi poetici con musica originale e illustrazioni

Ibridazione tecnologica

App di presentazione (Canva, Slides) per costruire libri digitali e storyboard narrativi

Registrazione audio di letture espressive nel podcast di classe (Anchor, Spotify for Podcasters)

LIM/tablet per costruire mappe mentali interattive (MindMeister, Padlet)

App di lettura aumentata (Storyline Online, Epic!) per accedere ad albi illustrati con animazioni

QR code in classe collegati ad audiolibri o letture dell'insegnante

NUCLEI FONDANTI

Comprensione orale e scritta
 Produzione e Interazione orale e scritta
 Strutture Grammaticali e Sviluppo Lessicale
 Cultura, Interculturalità e Stili di vita

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	- Comprendere parole singole e comandi quotidiani legati ai giochi in classe. - Ripetere per imitazione suoni, parole isolate e brevi ritornelli. - Reagire fisicamente a stimoli verbali dell'insegnante. - Associare un suono a un oggetto reale, a un colore o a una flashcard.	- Eseguire comandi motori nei giochi di gruppo (es. 'Simon says...', 'Freeze!'). - Pronunciare i nomi dei compagni o degli oggetti toccandoli o indicandoli. - Partecipare a canti collettivi mimando le azioni con il corpo (Total Physical Response).	- I colori primari: usati per giochi di classificazione e disegno. - I numeri da 1 a 10: appresi tramite conte, salti e canzoni. - I comandi della routine d'aula: Stand up, Sit down, Clap your hands, Listen, Look. - I saluti e le presentazioni: Hello, Goodbye, What's your name? - I piccoli riti culturali: Halloween e Natale attraverso storie animate.
2	- Comprendere il senso di una storia semplice raccontata con l'aiuto di immagini o mimica; - Interagire in piccoli sketch o giochi di ruolo simulando situazioni quotidiane; - Riconoscere a colpo d'occhio la forma scritta di parole già note oralmente;	- Rispondere a domande-gioco sulla propria persona; - Descrivere un disegno o un giocattolo usando accoppiamenti minimi di parole; - Partecipare a giochi da tavolo o di carte (Memory, Bingo) usando l'inglese; - Abbinare scritte e immagini in giochi di associazione;	- Classroom language (Stand up, sit down, open your book); - Lessico illustrato di storie, con canzoni e nursery rhymes; - Il lessico del quotidiano: numeri fino a 20, giocattoli, cibi, parti del viso, animali, giorni; - Le emozioni base: happy, sad, angry, scared; - Strutture fisse: I like / I don't like, How old are you?, Have you got, I Can...; WHAT'S YOUR NAME?.. - Civiltà e stili di vita anglofoni: merenda e compleanno.
3	- Ascoltare e comprendere istruzioni, espressioni e vocaboli frequenti. - Interagire in brevi scambi verbali pianificati o memorizzati. - Leggere e decodificare brevi parole o semplici stringhe di testo. - Scrivere brevi parole e frasi d'uso quotidiano.	- Abbinare i suoni corretti alle parole (relazione fonema-grafema). - Eseguire comandi e istruzioni orali nelle routine scolastiche. - Produrre frasi minime per identificare, numerare o classificare oggetti. - Copiare e riprodurre graficamente parole d'uso comune.	- Fonetica iniziale: distinzione tra suoni principali. - Lessico fondamentale: colori, numeri, oggetti della scuola, famiglia, parti del corpo. - Strutture morfosintattiche di base: pronomi personali, aggettivi dimostrativi, Present Simple di be e have. - Elementi culturali: formule di saluto, festività principali, canzoni e filastrocche
4	Comprendere brevi dialoghi, istruzioni e	Comprendere informazioni essenziali in dialoghi e brevi narrazioni.	- Present Simple. - Can e Have got. - Present Continuous.

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
	testi riguardanti esperienze quotidiane. • Interagire in semplici conversazioni su argomenti noti. • Leggere e comprendere brevi testi. • Scrivere semplici messaggi e descrizioni.	• Descrivere persone, luoghi e attività quotidiane. • Partecipare a scambi comunicativi guidati. • Scrivere brevi testi utilizzando strutture note. • Consolidare pronuncia e intonazione.	• Lessico relativo a casa, scuola, hobby, tempo libero, alimentazione e abbigliamento. • Numeri, date, mesi e stagioni. • Elementi culturali dei Paesi anglofoni.
5	• Comprendere messaggi orali e scritti relativi alla sfera personale, familiare e sociale. • Descrivere esperienze e situazioni combinando frasi e strutture linguistiche. • Gestire la comunicazione quotidiana in contesti reali o simulati. • Adottare una pronuncia e un'intonazione fluida e corretta. • Riconoscere elementi della lingua e della cultura anglofona, confrontandoli con la propria esperienza linguistica e culturale.	• Estrarre informazioni specifiche da testi ascoltati o letti per scopi pratici. • Presentarsi e presentare altri; descrivere persone, luoghi e oggetti; esprimere gusti e preferenze; porre e rispondere a domande. • Sostenere una conversazione collaborando in piccoli gruppi o role-play. • Scrivere testi brevi e coesi (email, cartoline, descrizioni). • Individuare analogie e differenze tra italiano e inglese; conoscere aspetti della vita quotidiana e delle tradizioni dei Paesi anglofoni. • Autovalutare i propri errori fonetici o lessicali.	• Sistema fonologico e prosodico: intonazione, accentazione e fonemi complessi. • Lessico esteso: tempo, orari, mesi, stagioni, alimentazione, abbigliamento. • Morfosintassi: Present Simple, modali (can), Present Continuous, pronomi, aggettivi possessivi e ortografia delle parole più frequenti. • Lifestyle e civiltà: tradizioni dei coetanei anglofoni, principali paesi anglofoni.

Suggerimenti metodologici

Adottare un approccio comunicativo e immersivo (TPR – Total Physical Response) nei primi anni
 Utilizzare canzoni, filastrocche e giochi per l'apprendimento fonologico naturale
 Privilegiare attività ludiche, roleplay e simulazioni di situazioni reali
 Introdurre gradualmente la lettura e la scrittura dalla classe 3^a
 Proporre materiali autentici: brevi video, libri illustrati bilingui, canzoni in inglese
 Valorizzare la metodologia CLIL per collegare l'inglese ad altri contenuti disciplinari

Moduli interdisciplinari

My World in English: Inglese+Arte+Scienze – creazione di un libro illustrato bilingue sul proprio ambiente naturale

Sports and Wellbeing: Inglese+Ed. Motoria+Scienze – sport e benessere con produzione di poster, video e presentazioni

Festival around the World: Inglese+Musica+Arte+Storia – confronto tra festività italiane e anglofone; calendario multiculturale

Cooking in English: Inglese+Tecnologia+Scienze – ricette semplici in inglese, lettura di etichette, ricettario digitale bilingue

Fairy Tales across Cultures: Inglese+Italiano+Arte – lettura parallela di fiabe in italiano e inglese, drammatizzazione

Ibridazione tecnologica

Utilizzo di app per l'apprendimento linguistico gamificato (Duolingo for Schools, Quizlet Live)

Podcast e audiolibri in inglese per lo sviluppo della comprensione orale (BBC Learning English, Storyline Online)



NUCLEI FONDANTI

Uso e analisi delle fonti (Il lavoro dello storico)

Organizzazione e collocazione temporale (Il tempo storico)

Relazioni causali, quadri di civiltà e connessioni (I processi storici)

Patrimonio culturale, cittadinanza e identità (La memoria storica)

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1-2	- Riconoscere e organizzare le successioni temporali e le contemporaneità sviluppando la sensibilità temporale sul vissuto personale; - Riconoscere l'importanza delle regole per vivere bene insieme; - Conoscere grandi narrazioni o elementi identitari locali e nazionali fondativi: Bibbia, Iliade, Odissea, Eneide e individuare le tracce del passato nel proprio ambiente, attraverso l'utilizzo degli indicatori temporali.	- Descrivere la propria città'/quartiere: luoghi pubblici, monumenti, istituzioni; - Costruire semplici linee del tempo; - Riconoscere e rispettare le regole di convivenza civile; - Conoscere grandi narrazioni (Bibbia, Iliade, Odissea, Eneide in versioni semplificate); - Costruire semplici linee del tempo; - Comprendere i principi della Costituzione italiana in forma elementare; - Conoscere il funzionamento del proprio Comune; - Distinguere monarchia e repubblica come modelli politici.	- Gli strumenti di misura del tempo (orologio, calendario, linea del tempo); - Il significato di regola. La mia città, quartiere: luoghi importanti (uffici, chiese, piazze, monumenti); - La tipologia delle fonti storiche (scritte, orali, visive, materiali); - Grandi narrazioni: Bibbia, Iliade, Odissea, Eneide; - Concetto di passato, presente, futuro e contemporaneità; - Inno nazionale: testo e significato; - Il Comune: chi governa, cosa decide.
3	- Riconoscere ed esplorare le tracce storiche del passato nel territorio. - Collocare eventi e periodi sulla linea del tempo distinguendo le grandi fasi della preistoria. - Ricavare informazioni semplici da fonti di diverso tipo.	- Distinguere le tipologie di fonti storiche (orali, scritte, visive, materiali). - Ricavare informazioni utili da un reperto archeologico, da un fossile o da un'immagine per ricostruire un evento o un modo di vivere del passato. - Ricostruire la cronologia delle tappe evolutive dell'uomo (dall'Australopithecus all'Homo Sapiens). - Spiegare il passaggio epocale dal Paleolitico al Neolitico	- Il metodo storico: lo storico, i suoi collaboratori. - La misurazione del tempo: , anno, secolo, millennio, linea del tempo - La nascita della Terra: origine del pianeta, ere geologiche, comparsa della vita. - Il processo di ominazione: vita nel Paleolitico, evoluzione della specie Homo (dagli ominidi all'Homo Sapiens). - La vita nell'età della pietra e la rivoluzione neolitica.

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
4	- Comprendere e confrontare quadri di civiltà antiche. - Utilizzare fonti e strumenti della disciplina. - Collocare eventi e civiltà nel tempo e nello spazio. - Individuare relazioni tra ambiente e sviluppo delle civiltà.	- Costruire e leggere linee del tempo. - Individuare caratteristiche sociali, economiche e culturali delle civiltà studiate. - Confrontare civiltà differenti. - Esporre contenuti utilizzando il linguaggio storico.	- Rivoluzione neolitica. - Civiltà della Mesopotamia. - Antico Egitto. - Civiltà dell'Indo e della Cina. - Nascita della scrittura. - Prime forme di organizzazione politica e sociale.
5	- Riconoscere nel patrimonio culturale i segni delle civiltà classiche (Grecia e Roma). - Utilizzare criticamente le fonti storiche per formulare semplici ipotesi interpretative. - Esercitare i primi concetti di cittadinanza (democrazia, repubblica, impero, legge)	- Localizzare nello spazio e nel tempo le civiltà del Mediterraneo antico. - Comprendere l'evoluzione delle forme di governo antiche. - Produrre brevi sintesi scritte o digitali su aspetti della vita del mondo classico.	- La Grecia antica: polis, Sparta oligarchica, democrazia ateniese, cultura, teatro, Olimpiadi. - L'Italia antica e gli Etruschi: popoli italici e civiltà etrusca. - La civiltà romana: fondazione, Monarchia, Repubblica, espansione nel Mediterraneo, Impero, Cristianesimo. - La fine del mondo antico: crisi dell'Impero Romano e caduta dell'Impero d'Occidente (476 d.C.).

Suggerimenti metodologici

Privilegiare la narrazione storica come tecnica didattica principale: raccontare i fatti come storie con protagonisti, causa ed effetto

Costruire con gli studenti linee del tempo e mappe storiche visuali, anche con materiali plastici

Usare fonti storiche semplificate, immagini, ricostruzioni visive e documentari adatti all'età

Proporre uscite didattiche nei musei locali o su luoghi di interesse storico del territorio

Favorire la memorizzazione attiva di date e personaggi chiave attraverso giochi, quiz e filastrocche

Introdurre l'approccio per domande-problema: 'Perché...?', 'Come mai...?'

Moduli interdisciplinari

Il mio territorio nel tempo: Storia+Geografia+Arte+Italiano – patrimonio storico locale tramite uscite e fotografie; libro-museo della memoria

Le civiltà del Mediterraneo: Storia+Scienze+Arte+Inglese – studio comparativo delle grandi civiltà antiche

Dall'Unità d'Italia ad oggi: Storia+Italiano+Musica+Ed. Civica – Risorgimento con lettura di testi, canti patriottici, analisi della Costituzione

Le strade di Roma: Storia+Matematica+Tecnologia – ingegneria romana (strade, acquedotti, archi) con costruzione di modelli

Mondo antico e cultura moderna: Storia+Inglese+Arte – confronto tra miti greci e fantasy moderno (Harry Potter, Percy Jackson)

Ibridazione tecnologica

Piattaforme di storia digitale e mappe interattive (Google Earth Historical, ArcGIS StoryMaps) per visualizzare civiltà nel tempo e nello spazio

Video documentari animati (BBC Ancient History, YouTube Rai Storia) come integrazione alla narrazione del docente

App di costruzione di linee del tempo (TimelineJS, Sutori) per sintesi visive e collaborative

Realtà aumentata: visita virtuale di siti archeologici (Museo Egizio di Torino App, Herculaneum AR Tour)
Uso di Google Arts & Culture per esplorare musei e opere artistiche legate ai periodi storici studiati

NUCLEI FONDANTI

Orientamento e mappe mentali (Lo spazio vissuto e rappresentato)

Linguaggio della geo-graficità (Gli strumenti del geografo)

Paesaggio e Territorio (La coevoluzione umanità-natura)

Relazioni, sostenibilità e cittadinanza attiva (I sistemi territoriali)

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1-2	- Sapersi orientare negli spazi vissuti; - Rappresentare graficamente spazi noti; - Distinguere elementi naturali e artificiali del territorio; - Avere cura degli spazi vissuti; - Muoversi e orientarsi consapevolmente negli spazi vissuti (aula, scuola, casa, quartiere); - Leggere, interpretare e progettare rappresentazioni grafiche elementari utilizzando gli indicatori topologici; - Riconoscere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio; - Adottare comportamenti corretti, civici e responsabili per la cura degli spazi comuni.	- Muoversi consapevolmente nello spazio, descrivendo i percorsi effettuati; - Rappresentare in pianta spazi vissuti e noti (l'aula, la cameretta) visti dall'alto; - Leggere e interpretare una pianta semplice attraverso l'uso di una legenda; - Distinguere tra elementi naturali ed antropici; - Utilizzare indicatori topologici per descrivere posizioni ed eseguire percorsi guidati; - Esplorare lo spazio pubblico vicino alla scuola individuandone funzioni e servizi; - Classificare elementi naturali e antropici in un panorama o immagine.	- Indicatori spaziali e topologici: parole-chiave della localizzazione; - Lo spazio-scuola e lo spazio-casa: articolazione, confini, funzioni; - La lateralizzazione corporea: destra e sinistra in relazione a sé e agli altri; - Gli strumenti della geo-graficità iniziale: pianta (vista dall'alto), riduzione, simbolo e legenda; - Elementi naturali e antropici: concetti base di paesaggio modificato dall'uomo. (Solo classi prime); - La strada e il quartiere: punti di riferimento urbani e rudimenti di educazione stradale.
3	- Orientarsi nello spazio reale e grafico utilizzando i punti cardinali. - Descrivere gli elementi morfologici essenziali dei principali paesaggi. - Comprendere le relazioni tra uomo e ambiente..	- Individuare i punti cardinali - Riconoscere la scala di riduzione e i diversi tipi di carte geografiche - Analizzare e confrontare paesaggi naturali diversi - Riflettere sulle conseguenze delle attività umane sull'ambiente.	- L'orientamento scientifico: quattro punti cardinali, bussola, stella polare. - La cartografia iniziale: riduzione in scala, legenda, simboli convenzionali. - I paesaggi di terra: montagna, collina e pianura. - I paesaggi d'acqua: fiumi, laghi, mari e coste. - Il concetto di ambiente naturale e ambiente antropizzato. - Le principali risorse e attività economiche collegate ai paesaggi (es. Turismo in montagna, industria in pianura).

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
4	- Analizzare il territorio italiano nei suoi aspetti fisici e antropici. - Utilizzare strumenti geografici per raccogliere e interpretare informazioni. - Comprendere le relazioni tra uomo e ambiente.	- Localizzare elementi fisici e antropici sulla carta d'Italia. - Interpretare grafici e carte tematiche. - Analizzare le caratteristiche climatiche e ambientali del territorio italiano. - Riflettere sugli effetti delle attività umane sull'ambiente.	- Alpi, Appennini, pianure, fiumi, laghi e mari italiani. - Regioni climatiche italiane. - Carte fisiche, politiche e tematiche. - Grafici e tabelle. - Ambiente e sostenibilità.
5	- Padroneggiare l'organizzazione amministrativa e politica dell'Italia. - Connettere la dimensione locale a quella globale. - Esercitare attivamente i principi della cittadinanza ecologica.	- Analizzare una regione italiana seguendo una traccia strutturata. - Distinguere e classificare le attività lavorative nei tre settori dell'economia. - Utilizzare immagini da satellite, geoportali e mappe digitali (es. Google Earth).	- L'Italia politica e amministrativa: 20 regioni, capoluoghi, autonomia locale. - Le regioni italiane per macro-aree: settentrionali, centrali, meridionali e insulari. - I tre settori dell'economia: primario, secondario, terziario/quaternario in Italia. - L'Italia in Europa e nel mondo: confini europei, UE (cenni geografici), continenti e oceani. - Geografia e professioni: urbanista, cartografo digitale, risorse naturali, problemi ambientali, tutela del patrimonio naturale e culturale, Agenda 2030 e sviluppo sostenibile.

Suggerimenti metodologici

Partire dallo spazio vissuto (scuola, quartiere) per ampliare progressivamente alla scala nazionale e mondiale
 Usare mappe mentali come strumento di esplorazione soggettiva dello spazio
 Proporre uscite sul territorio (neighborhood walks) con osservazione guidata e registrazione di dati
 Valorizzare l'approccio per domande geografiche: 'Dove?', 'Perché lì?', 'Come cambia nel tempo?'
 Integrare cartografia digitale con cartografia tradizionale
 Usare fotografie, video e immagini satellitari per l'analisi del paesaggio

Moduli interdisciplinari

Safari geografico locale: Geografia+Storia+Scienze+Arte – esplorazione del territorio; mappa illustrata del quartiere
Climi del mondo: Geografia+Scienze+Inglese – studio comparativo dei climi con grafici e dati meteorologici
Il Mediterraneo: mare di culture: Geografia+Storia+Arte+Italiano – civiltà del Mediterraneo come punto di incontro di popoli
Sostenibilità e territorio: Geografia+Scienze+Ed. Civica+Tecnologia – impatti umani sul territorio e soluzioni sostenibili
Atlante delle diversità: Geografia+Inglese+Arte – ricerca su paesi del mondo con schede geografiche bilingui illustrate

Ibridazione tecnologica

Google Earth e Google Maps per esplorazioni virtuali di paesaggi, città e territori
 Strumenti GIS semplificati (ArcGIS Online, felt.com) per la creazione di mappe tematiche
 Immagini satellitari NASA (Worldview) per osservare i cambiamenti nel paesaggio e nel clima
 App di realtà aumentata per visite virtuali a parchi naturali e siti geografici mondiali

Costruzione di mappe digitali collaborative su territori studiati con Padlet o Google MyMaps



NUCLEI FONDANTI

La matematica e la logica applicate ai problemi reali: passare dal 'contare' all'usare i numeri e le forme per esplorare, misurare e risolvere piccoli misteri quotidiani

Pensiero Computazionale e Informatica Responsabile: imparare a dare istruzioni precise (coding) e capire che gli strumenti digitali sono oggetti creati dall'uomo

Sostenibilità, Equità e Superamento degli Stereotipi (Cittadinanza Scientifica): coltivare la meraviglia per la natura e l'idea che la scienza è un gioco aperto a tutti

Classe	Competenze trasversali	Obiettivi trasversali di apprendimento	Conoscenze essenziali comuni
1–5	- Utilizzare i numeri, le forme geometriche e i primi strumenti di misura per descrivere la realtà. - Scomporre un compito nei suoi passaggi logici (algoritmo) per raggiungere un obiettivo. - Comprendere le regole per un uso sicuro dei dispositivi digitali. - Osservare il mondo vivente e i materiali sviluppando empatia e rispetto per l'ambiente. - Partecipare alle attività di scoperta scientifica senza farsi condizionare da stereotipi di genere.	- Riconoscere e descrivere regolarità, ritmi e forme nell'ambiente e nella natura. - Risolvere situazioni-problema concrete formulando domande e ipotizzando soluzioni. - Effettuare misurazioni dirette e stime. - Eseguire e inventare istruzioni sequenziali (coding unplugged o visuale a blocchi). - Collaborare alla risoluzione di un problema comune correggendo gli errori (debugging). - Riconoscere che i dispositivi digitali hanno bisogno di regole di utilizzo. - Osservare e descrivere i cicli della natura e l'impatto dei propri comportamenti. - Lavorare in gruppi misti valorizzando le idee e i talenti di ciascuno.	- Il concetto di numero e le operazioni come strumenti per agire sulla realtà. - Figure geometriche piane e solide rintracciabili negli oggetti quotidiani. - Unità di misura non convenzionali (passi, palmi) e convenzionali (metro, litro, chilo). - Concetti di 'istruzione', 'direzione', 'sequenza' e 'ciclo' (ripetizione). - Distinzione elementare tra mondo reale e mondo digitale. - Prime regole di sicurezza e rispetto nella comunicazione digitale (netiquette per bambini). - Ecosistemi vicini (giardino della scuola, parco) e concetti base di biodiversità e riciclo. - Storie e biografie inclusive del mondo della scienza e della tecnologia.

Suggerimenti metodologici

Privilegiare l'approccio laboratoriale con esperimenti concreti usando materiali di uso comune

Sviluppare il pensiero computazionale anche senza dispositivi (algoritmi su carta, Scratch Jr.)

Proporre la risoluzione di problemi autentici legati alla vita reale e al territorio (problem-based learning)

Usare l'approccio STEAM integrando arte e creatività nelle discipline scientifiche

Valorizzare la curiosità come motore dell'apprendimento: partire sempre da domande degli studenti

Sviluppare l'abitudine alla documentazione scientifica: schede di osservazione, grafici, diari di esperimento

Moduli interdisciplinari

Costruiamo un orto: Scienze+Matematica+Tecnologia+Arte+Ed. Civica – orto scolastico con misurazioni, cura dell'ecosistema e riflessioni sulla sostenibilità

Meteo in classe: Scienze+Matematica+Tecnologia+Geografia – stazione meteorologica scolastica con rilevazione giornaliera e confronto stagionale

Macchine che cambiano il mondo: Tecnologia+Storia+Matematica+Scienze – studio delle invenzioni storiche con costruzione di modelli fisici

Biodiversità nel mio quartiere: Scienze+Geografia+Arte+Italiano – censimento della flora e fauna locali, erbario/bestiario digitale

Programmazione creativa: Informatica+Arte+Matematica – utilizzo di Scratch per storie animate, giochi matematici, simulazioni di fenomeni

Ibridazione tecnologica

Scratch e Scratch Jr. per la programmazione visuale e la creazione di storie e giochi matematici

Simulatori scientifici (PhET Interactive Simulations, Exploratorium) per esperimenti virtuali su fisica e chimica

App di osservazione naturalistica (iNaturalist, Seek) per il censimento della biodiversità locale

GeoGebra per l'esplorazione geometrica interattiva e la visualizzazione di funzioni matematiche

Micro:bit o kit robotici educativi (Lego Education, Bee-Bot) per attività di coding e robotica

Strumenti di rilevazione meteorologica collegabili a tablet per costruire stazioni meteo scolastiche

NUCLEI FONDANTI

Numeri e Strutture di Calcolo

Spazio, Forme e Visualizzazione Geometrica

Relazioni, dati e previsioni

Informatica

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	- Utilizzare i numeri, le forme geometriche e primi strumenti di misura per descrivere la realtà. - Scomporre un compito nei suoi passaggi logici per raggiungere un obiettivo (sviluppo del pensiero logico - matematico).	- Riconoscere e descrivere regolarità, ritmi e forme geometriche nell'ambiente e nella natura. - Risolvere situazioni - problema concrete formulando domande ed ipotizzando soluzioni. - Effettuare misurazioni dirette e stime di grandezze.	- Il concetto di numero e le prime operazioni aritmetiche come strumenti per agire sulla realtà. - Figure geometriche piane e solide rintracciabili negli oggetti di vita quotidiana. - Unità di misura sia non convenzionali (passi, palmi) sia convenzionali (introduzione intuitiva a metro, litro, chilo).
2	- Muoversi con sicurezza nel sistema decimale entro il 100, padroneggiando algoritmi e strategie flessibili di calcolo (scritto e mentale) per operare nella realtà quotidiana; - Orientarsi nello spazio e riconoscere le forme del mondo circostante, utilizzando una prima terminologia geometrica e compiendo misurazioni (arbitrarie e convenzionali) in contesti reali (tempo, moneta, spazio); - Analizzare situazioni	- Contare, confrontare e ordinare i numeri entro il 10; - Eseguire addizioni, sottrazioni e prime moltiplicazioni; - Sviluppare strategie di calcolo rapido; - Localizzare elementi e descrivere/rappresentare percorsi; - Riconoscere, denominare e confrontare figure piane e solide; - Effettuare misurazioni pratiche (lunghezza, peso, capacità, tempo, denaro); - Risolvere problemi reali: analizzare il testo, estrarre i dati e scegliere l'operazione corretta; - Raccogliere, classificare e rappresentare dati; - Pianificare, eseguire e correggere sequenze di istruzioni (<i>coding unplugged</i>).	- Struttura del numero 100: cifre, lettere e valore posizionale (u, da); - Simboli di confronto ($>$, $<$, $=$). - Algoritmi delle quattro operazioni (addizione, sottrazione con/senza cambio, tabelline fino al 5); - Tecniche mentali (raddoppi, amici del 10); - Indicatori topologici, coordinate e reticoli; - Figure geometriche di base (quadrato, rettangolo, triangolo, cerchio, cubo, sfera, parallelepipedo) e loro proprietà; - Unità di misura convenzionali (m, cm) e non; - L'Euro e la lettura dell'orologio/calendario; - Struttura del problema (testo, dati, domanda) e parole-chiave delle operazioni; - Rappresentazioni grafiche (tabelle, istogrammi) e previsioni intuitive (certo, possibile, impossibile); - Strutture sequenziali, comandi su scacchiera e gestione dell'errore (<i>bug/debugging</i>).

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
	problematiche reali, strutturando percorsi logici e informatici per risolverle, argomentando le scelte e organizzando i dati raccolti.		
3	- Padroneggiare il sistema di numerazione decimale e posizionale entro il 10.000; - Risolvere problemi utilizzando strategie adeguate; - Esplorare la realtà spaziale, riconoscere le principali figure geometriche; - Raccogliere e interpretare dati legati a contesti reali.	- Eseguire le quattro operazioni con precisione e accuratezza. - Rappresentare graficamente frazioni semplici. - Risolvere situazioni problematiche. - Classificare e disegnare i principali poligoni - Determinare il perimetro di figure geometriche piane - Raccogliere dati e organizzarli in tabelle e grafici..	- I numeri naturali entro il 10.000 e il valore posizionale delle cifre - Introduzione intuitiva alle frazioni come parti di un intero. - I principali poligoni e le loro caratteristiche elementari. - I concetti di perimetro (confine) e di area (superficie) a livello intuitivo. - Le unità di misura convenzionali di lunghezza, peso/massa e capacità. - I principali grafici: istogrammi, ideogrammi, tabelle di frequenza.
4	- Operare con numeri naturali e decimali. - Risolvere problemi utilizzando strategie adeguate. - Riconoscere e descrivere figure geometriche. - Raccogliere e interpretare dati.	- Eseguire le quattro operazioni con numeri naturali e decimali. - Utilizzare frazioni e numeri decimali in situazioni concrete. - Risolvere problemi con più domande. - Calcolare perimetri delle principali figure piane. - Leggere e rappresentare dati mediante grafici e tabelle.	- Numeri naturali oltre il milione. - Frazioni e numeri decimali. - Multipli e divisori. - Figure geometriche piane. - Perimetro. - Misure di lunghezza, capacità, massa e tempo. - Tabelle e grafici.
5	- Utilizzare con sicurezza i numeri naturali, decimali e frazionari nel calcolo scritto e mentale. - Riconoscere, descrivere e rappresentare figure geometriche utilizzando proprietà e	- Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri naturali e decimali; eseguire le quattro operazioni; utilizzare strategie di calcolo mentale; operare con frazioni e percentuali semplici. - Classificare figure piane; individuare proprietà geometriche; utilizzare strumenti di disegno e misura; calcolare perimetro e area delle principali figure piane.	- Sistema di numerazione decimale; valore posizionale delle cifre; numeri decimali; frazioni; percentuali; multipli e divisori; criteri di divisibilità. - Poligoni; triangoli; quadrilateri; cerchio e circonferenza; simmetrie; perimetro; area; angoli; rette parallele e perpendicolari. - Sistema metrico decimale; misure di lunghezza, capacità, massa, superficie e tempo; equivalenze.

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
	linguaggio specifico. • Utilizzare strumenti e unità di misura in situazioni concrete e matematiche. • Raccogliere, rappresentare e interpretare dati; riconoscere situazioni di probabilità. • Risolvere problemi utilizzando strategie diverse e argomentare il procedimento eseguito.	• Effettuare misurazioni; eseguire equivalenze; utilizzare misure per risolvere problemi. • Organizzare dati in tabelle e grafici; leggere e interpretare informazioni statistiche; effettuare semplici previsioni. • Individuare dati utili; scegliere strategie risolutive adeguate; verificare la correttezza del risultato; spiegare il percorso seguito.	• Tabelle; grafici a barre, ideogrammi e aerogrammi; media aritmetica; frequenza; probabilità intuitiva. • Testo del problema; dati e domande; rappresentazioni grafiche; strategie risolutive; controllo del risultato.

NUCLEI FONDANTI

Metodo Scientifico, Misura e Modellizzazione

Materia, Energia e le sue Trasformazioni

La Terra nello Spazio e i Sistemi Geologici

La Vita, l'Evoluzione, l'Uomo e l'Ambiente

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	- Utilizzare consapevolmente e i cinque sensi come strumento di esplorazione, scoperta e raccolta dati sulla realtà circostante. - Distinguere i viventi ed i non viventi nell'ambiente di vita quotidiano - Mostrare un atteggiamento di cura verso sé stesso, gli altri e l'ambiente.	- Associare le percezioni sensoriali al rispettivo organo di senso. - Osservare e distinguere i viventi dai non viventi ed identificare il loro ciclo vitale. - Applicare le buone pratiche di igiene, alimentazione e cura di sé.	- I cinque sensi: vista, udito, tatto, olfatto, gusto ed i rispettivi organi. - La differenza concettuale tra viventi e non viventi. - Gli elementi fondamentali della salute.
2	- Osservare, descrivere e classificare organismi viventi e materiali del mondo circostante; - Riconoscere le principali trasformazioni stagionali ed ecologiche.	- Distinguere il mondo vivente (piante, animali) da quello non vivente; - Identificare le fasi del ciclo vitale di una pianta o di un animale (nascita, crescita, riproduzione, morte); - Riconoscere e descrivere le proprietà percepibili dei materiali più comuni (legno, plastica, ferro, vetro); - Assumere comportamenti responsabili nel rispetto della natura (raccolta differenziata, risparmio dell'acqua).	- Le caratteristiche fondamentali dei cinque sensi come strumenti di indagine; - Gli stati della materia (solido, liquido, gassoso) attraverso l'esempio dell'acqua; - La struttura elementare delle piante (radici, fusto, foglie) e degli animali.
3	- Osservare i fenomeni della realtà quotidiana, formulando ipotesi; - Utilizzare il metodo	- Descrivere un fenomeno naturale o un oggetto utilizzando criteri oggettivi; - Distinguere tra viventi e non viventi in base alle loro caratteristiche intrinseche; - Riconoscere l'importanza della biodiversità e attuare	- Le fasi fondamentali del metodo scientifico sperimentale; - I tre stati della materia (solido, liquido, gassoso) e le loro caratteristiche macroscopiche; - Le funzioni vitali fondamentali degli esseri viventi; - La struttura della pianta; - Educazione ambientale.

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
	scientifico sperimentale; Comprendere relazioni tra organismi viventi e ambiente.	comportamenti di rispetto per gli habitat naturali.	
4	- Osservare fenomeni e formulare semplici ipotesi; - Utilizzare il metodo scientifico; - Comprendere relazioni tra organismi viventi e ambiente.	- Osservare e descrivere fenomeni naturali; - Classificare organismi viventi; - Individuare relazioni negli ecosistemi; - Registrare dati e risultati di semplici esperimenti.	- Metodo scientifico; - Ecosistemi e catene alimentari; - Regno animale e vegetale. - Stati della materia e trasformazioni; - Acqua, aria e suolo; - Educazione ambientale.
5	- Osservare, descrivere e interpretare fenomeni naturali utilizzando il metodo scientifico. - Comprendere relazioni tra organismi viventi e ambiente. - Analizzare caratteristiche e funzioni del corpo umano. - Riconoscere l'importanza della tutela dell'ambiente e della salute. - Utilizzare un linguaggio scientifico appropriato.	- Formulare ipotesi e verificarle attraverso osservazioni ed esperimenti. - Raccogliere, registrare e interpretare dati. - Descrivere la struttura e il funzionamento dei principali apparati del corpo umano. - Comprendere il rapporto tra salute, alimentazione e stili di vita. - Analizzare ecosistemi e relazioni tra esseri viventi. - Individuare cause e conseguenze delle trasformazioni ambientali.	- Metodo scientifico sperimentale. - Il corpo umano: apparato locomotore, respiratorio, circolatorio, digerente, riproduttivo e sistema nervoso. - Educazione alla salute e corretti stili di vita. - Ecosistemi e biodiversità. - Catene e reti alimentari. - Energia e sue trasformazioni. - Fenomeni fisici e chimici osservabili nella vita quotidiana. - Sostenibilità ambientale e tutela delle risorse naturali.

NUCLEI FONDANTI

Materiali, Processi Produttivi, Risorse ed Energia
 Disegno Tecnico, Rappresentazione e Progettazione
 Informatica, Algoritmi, Coding e Sistemi di Automazione
 Cittadinanza Digitale, Benessere e Sicurezza

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1	Riconosce gli oggetti creati dall'uomo Presenti nel proprio ambiente di vita quotidiana, intuendo nella funzione il bisogno a cui rispondono.	- Distinguere all'interno dell'ambiente scolastico e domestico gli elementi naturali da quelli artificiali; - Individuare la funzione principale di un oggetto quotidiano e le parti che lo compongono.	- La differenza tra ambiente naturale e ambiente artificiale. - Oggetti d'uso quotidiano scolastico e domestico e loro funzioni.
2	Analizzare oggetti comuni e progettare semplici manufatti in sicurezza utilizzando materiali di riciclo.	- Riconoscere le funzioni di oggetti comuni e classificare i materiali in base alle loro proprietà; - Utilizzare in sicurezza gli strumenti scolastici da disegno e laboratorio; - Pianificare, costruire e verificare piccoli manufatti unendo materiali diversi (riciclo).	- Proprietà percettive dei materiali comuni (carta, legno, plastica, metallo, vetro, tessuto); - Uso sicuro di strumenti scolastici (forbici a punta tonda, colle) e tecniche base di assemblaggio; - Fasi di progettazione (idea/disegno) e valore ecologico del riciclo e riuso.
3	- Riconoscere gli oggetti e i processi tecnologici del proprio ambiente di vita, e comprenderne la funzione, - Riflettere sull'evoluzione dei materiali e sull'impatto ambientale delle produzioni.	- Classificare i materiali più comuni in base alle loro proprietà visibili e percettive (flessibilità, durezza, trasparenza); - Separare correttamente i rifiuti scolastici e domestici, comprendendo il valore della raccolta differenziata; - Descrivere la funzione di un oggetto tecnologico comune e ipotizzare come l'uomo faceva a svolgere la stessa funzione nel passato.	- Differenza tra risorse naturali, materiali grezzi e materiali trasformati dall'uomo (es. legno/carta, argilla/ceramica); - Il ciclo di vita elementare di un oggetto o di un rifiuto (riduzione, riuso, riciclo); - Evoluzione nel tempo di strumenti d'uso quotidiano (es. dalla penna d'oca alla penna a sfera).
4	- Utilizzare strumenti e materiali in modo consapevole; - Realizzare semplici progetti seguendo procedure; - Utilizzare strumenti digitali per apprendere e comunicare.	- Analizzare caratteristiche e funzioni di oggetti d'uso comune; - Pianificare e realizzare manufatti; - Utilizzare software per scrittura, disegno e presentazioni; - Comprendere le regole della sicurezza digitale.	- Proprietà dei materiali; - Fasi della progettazione; - Disegno tecnico intuitivo; - Coding unplugged e visuale; - Software di produttività; - Cittadinanza digitale e sicurezza online.
5	Analizzare oggetti, strumenti e sistemi tecnologici riconoscendone	Osservare e descrivere caratteristiche, funzioni e trasformazioni di materiali e oggetti.	- Proprietà e utilizzo dei principali materiali. - Fasi della progettazione tecnica.

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
	funzioni, materiali e modalità di utilizzo. • Pianificare e realizzare semplici progetti utilizzando procedure operative adeguate. • Utilizzare in modo consapevole strumenti digitali per apprendere, comunicare e collaborare. • Comprendere l'impatto delle tecnologie sull'ambiente e sulla vita quotidiana. • Adottare comportamenti responsabili e sicuri negli ambienti digitali.	• Progettare e realizzare manufatti seguendo fasi operative organizzate. • Utilizzare strumenti digitali per la produzione di testi, immagini, presentazioni e ricerche. • Applicare semplici procedure di coding e problem solving. • Riconoscere rischi e opportunità legati all'uso delle tecnologie digitali. • Riflettere sugli effetti delle innovazioni tecnologiche nella società e nell'ambiente.	• Disegno tecnico e rappresentazioni grafiche. • Coding visuale e algoritmi. • Software per videoscrittura, presentazioni e ricerca. • Reti informatiche e Internet. • Cittadinanza digitale, privacy, sicurezza online e uso consapevole delle tecnologie. • Energia, sostenibilità e innovazione tecnologica.

NUCLEI FONDANTI

Linguaggi musicali
Canto e strumenti
Produzione creativa

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1-2	- Utilizzare la voce e il corpo per descrivere ed esprimere la realtà circostante; - Riprodurre semplici ritmi e melodie con la voce e gli strumenti; - Ascoltare se stessi, gli altri e l'ambiente; discriminare, catalogare e descrivere i suoni e i caratteri dei brani musicali; - Utilizzare la voce in modo creativo e consapevole, partecipando attivamente al canto corale all'unisono nel gruppo classe; - Interiorizzare il ritmo attraverso il corpo, traducendo stimoli sonori in movimenti coordinati e usando il corpo come percussione.	- Ascoltare e descrivere il paesaggio sonoro; - Riprodurre semplici ritmi per accompagnare brani musicali; - Interpretare brani con gesti-suono e voce; - Identificare e catalogare i suoni dell'ambiente; - Esplorare le possibilità vocali attraverso il gioco; - Memorizzare ed eseguire canti collettivi curando il ritmo; - Sincronizzare la propria voce con quella dei compagni; - Eseguire sequenze ritmiche con la <i>body percussion</i>; - Muoversi nello spazio seguendo regole musicali date.	- Ritmo e coordinazione motoria; giochi ritmici di gruppo; - Strumenti Orff: Xilofoni, maracas, tamburi e triangoli; - Canto corale; - Paesaggio sonoro: fonti sonore naturali e artificiali; - Altezza (acuto/grave), Intensità (forte/piano), Durata (lungo/corto), Timbro (voci e strumenti); - Strutture elementari (alternanza strofa-ritornello); - Repertorio di canti per l'infanzia, scolastici e festivi; - Regole del canto corale: ascolto reciproco e unione; - Suoni del corpo: Body percussion
3	- Riconoscere e interpretare i primi gesti di conduzione del gruppo - Scrivere e interpretare partiture con notazione spontanea e musicale - Conoscere i principali	- Ascoltare, individuare e classificare i parametri musicali. - Riconoscere ed interpretare i primi gesti di conduzione. - Leggere e scrivere la musica attraverso notazione semplificata. - Conoscere i principali strumenti musicali per timbro e famiglia.	- Famiglie di strumenti: archi, fiati, percussioni, tastiere. - Canto corale: esecuzione di brani con accompagnamento ritmico-motorio. - Invenzione di ritmi e semplici melodie

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
	strumenti musicali		
4-5	- Analizzare brani musicali con consapevolezza di strutture e significati espressivi - Creare improvvisazioni e melodie con voce e strumenti - Scoprire i principali compositori classici attraverso l'ascolto - Partecipare a esecuzioni corali in piccole orchestre di classe	- Analizzare brani riconoscendo forma, andamento e caratteristiche stilistiche. - Interpretare brani in modo espressivo con voce, strumenti, corpo. - Creare improvvisazioni e comporre sequenze ritmiche e melodiche. - Scoprire compositori classici: Vivaldi, Bach, Mozart, Beethoven	- Ascolto di brani di diverse epoche: barocco, classico, romantico. - Composizione: piccoli ensemble, polifonia intuitiva a due voci, canoni. - Ascolto del repertorio operistico: sensibilità estetica ed emotiva

Suggerimenti metodologici

Integrare la musica con il movimento corporeo (educazione euritmica e orff-schulwerk)
 Valorizzare il canto corale come pratica inclusiva e di comunità
 Proporre ascolti guidati con domande aperte per sviluppare senso estetico critico
 Usare l'improvvisazione come forma di libertà espressiva prima della codificazione formale
 Introdurre la notazione progressivamente dalla notazione spontanea a quella formale
 Organizzare piccoli concerti e performance di classe per valorizzare il lavoro svolto

Moduli interdisciplinari

Suoniamo la storia: Musica+Storia+Italiano – ricerca e ascolto di musiche di epoche storiche; composizione di jingle per ricordare eventi
La fisica dei suoni: Musica+Scienze+Matematica – esperimenti su vibrazioni, frequenze; costruzione di strumenti artigianali
Musica e paesaggio: Musica+Geografia+Arte – relazione tra paesaggi sonori e ambienti naturali; composizioni ispirate a paesaggi
Fiabe in musica: Musica+Italiano+Arte – composizione di colonne sonore per storie narrate; drammatizzazione musicale
Ritmi dal mondo: Musica+Inglese+Geography+Storia – stili musicali di paesi anglofoni; tradizioni musicali a confronto

Ibridazione tecnologica

App di creazione musicale (GarageBand, Chrome Music Lab, Soundtrap for Education) per composizioni digitali
 Registrazione e ascolto dei propri brani con tablet/smartphone per autovalutazione e riflessione
 YouTube Music e Spotify Education per la discoteca virtuale dei compositori studiati
 MuseScore per la scrittura e la lettura di partiture digitali
 Sequencer visivi (Incredibox, Beepbox) per la composizione intuitiva senza competenza tecnica pregressa

NUCLEI FONDANTI

Percezione e produzione

Lettura e patrimonio

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1-3	• Usare colori, linee e forme per esprimere emozioni e idee. • Sperimentare tecniche pittoriche di base. • Riconoscere e riprodurre semplici testi visivi (dipinti, illustrazioni). Classi prime • Affinare la capacità di osservazione del mondo naturale e artificiale, riconoscendo gli elementi del linguaggio visivo. Classi terze • Sperimentare una pluralità di tecniche artistiche e utilizzare i materiali in modo corretto, pulito e sicuro (manualità fine). Classi terze • Trasformare idee, emozioni, vissuti e racconti in elaborati visivi personali, organizzando lo spazio grafico in modo logico. • Accostarsi alle grandi opere d'arte del passato attraverso un approccio ludico, intuitivo ed emozionale, educando al	• Sperimentare tecniche di base: tempera, collage e cera. • Disegnare forme semplici per rappresentare oggetti o storie. • Realizzare semplici composizioni con tecniche varie. Solo classi prime • Riconoscere e discriminare linee, colori e forme. • Distinguere la relazione tra soggetto e sfondo. • Mescolare i colori per ottenere nuove tonalità. • Utilizzare appropriatamente diversi strumenti grafici/pittorici. classi terze • Modellare materiali plastici in forme tridimensionali. classi terze • Realizzare elaborati legati al vissuto o alla fantasia. • Organizzare gli elementi nello spazio-foglio in modo strutturato. • Progettare composizioni polimateriche creative. • Osservare riproduzioni d'arte di grandi maestri. • Rispondere a domande stimolo sull'opera osservata. • Rielaborare creativamente lo stile di un artista. classi terze • Riconoscere la funzione di simboli e immagini quotidiane. • Prendersi cura del proprio materiale, dei quaderni e dell'aula. • Rispettare ed esprimere empatia verso le produzioni altrui.	• Colori primari e secondari, mescolanza dei colori. • Linee e forme geometriche e naturali. • Uso di: matite colorate, pennarelli, pastelli, tempere, acquerelli. Solo classi prime. • Tipi di linea (curva, spezzata, ecc.). Colori primari, secondari, caldi e freddi. Forme geometriche e naturali. • Piani visivi elementari (davanti/dietro). • Teoria del colore: mescolanza dei primari e contrasti. • Uso di: matite colorate, pennarelli, pastelli, tempere, acquerelli. • Materiali plastici: pongo, das, creta, pasta di sale. classi terze • Concetti di volume, consistenza e manipolazione della forma. • Espressione visiva di emozioni, vacanze, storie e fiabe. • Strutturazione spaziale: superamento dello stereotipo fluttuante; introduzione della linea di terra e linea del cielo. • Tecnica del collage con materiali diversi (carte, stoffe, foglie). • Opere e stili artistici mirati (es. Van Gogh, Kandinsky, Arcimboldo). • Elementi descrittivi del quadro: soggetti, colori, emozioni.

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
	bello. Classi terze Comprendere il valore comunicativo delle immagini e riconoscere che la cura del proprio lavoro e dei beni comuni è educazione civica.		- Tecniche di scomposizione o imitazione stilistica ("alla maniera di..."). classi terze - Segnaletica stradale e scolastica, icone digitali, fumetti. - Concetto di patrimonio culturale, decoro del quaderno e rispetto dei monumenti. - Valore dell'originalità espressiva di ogni compagno.
4-5	- Usare il disegno per rappresentare il reale in modo personale (realistico o simbolico) - Applicare tecniche pittoriche e strumenti digitali per elaborati creativi. - Collegare opere del proprio territorio a temi di altre culture. - Riconoscere e rispettare il patrimonio artistico locale e nazionale.	- Applicare tecniche pittoriche, plastiche e digitali in elaborati creativi. - Introdurre prospettiva semplice (sovrapposizioni) e chiaroscuro di base. - Osservare e commentare testi visivi individuando significati di base. - Riconoscere principali esempi di arte del proprio territorio e del Paese.	- Prospettiva intuitiva: sovrapposizioni, gradazioni di colore per profondità. - Chiaroscuro: luce, ombra e volume in forme semplici. - Strumenti digitali: foto, video, app per immagini. - Arte italiana: principali epoche e stili con esempi locali. - Patrimonio artistico: senso civico e tutela dei beni culturali.

Suggerimenti metodologici

Valorizzare la fase esplorativa e sperimentale prima di giungere al prodotto finito
 Proporre osservazione diretta di opere d'arte (anche virtuale) prima di chiedere produzioni creative
 Favorire l'autovalutazione e il portfolio personale come strumento di crescita artistica
 Collegare l'arte alla storia, alla letteratura e alle scienze per un apprendimento integrato
 Lasciare spazio alla creatività individuale evitando di imporre un unico modello estetico

Moduli interdisciplinari

Arte e Natura: Arte+Scienze+Matematica – simmetrie in natura e nell'arte; elaborati ispirati alla matematica della natura

Il ritratto nella storia: Arte+Storia+Italiano – analisi del ritratto in diverse epoche; produzione di autoritratti

Mappa del cuore: Arte+Geografia+Italiano – mappe affettive del territorio con tecniche pittoriche e narrative

Arte e Scienza: i colori della luce: Arte+Scienze+Matematica – esperimenti sulla luce; composizioni cromatiche ispirate agli impressionisti

Racconto per immagini: Arte+Italiano+Musica – fumetti e storyboard narrativi con testi, dialoghi e colonne sonore

Ibridazione tecnologica

App di disegno digitale (Sketchbook, Procreate per iPad, Google AutoDraw) per creare elaborati digitali

Google Arts & Culture per esplorare capolavori in alta risoluzione e musei del mondo
 Realtà aumentata (Artivive) per 'animare' le opere d'arte prodotte dagli studenti
 Strumenti di stampa 3D per realizzare sculture e oggetti artistici progettati digitalmente
 Stop motion animation con app semplici (Stop Motion Studio) per narrazioni visive animate

EDUCAZIONE MOTORIA

NUCLEI FONDANTI

Il corpo, lo spazio e il tempo
 Linguaggio corporeo
 Gioco, sport e fair play
 Salute e benessere

Classe	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali
1-3	- Acquisire le abilità motorie fondamentali. - Partecipare ad attività motorie con rispetto delle regole e dei compagni. - Sviluppare la consapevolezza corporea e le modalità espressive del corpo.	- Partecipare a diverse tipologie di attività motorie proposte. - Acquisire abilità motorie fondamentali: coordinazione, equilibrio, lateralità. - Interagire in maniera collaborativa con tutti i compagni. - Manifestare e modulare le proprie emozioni nelle situazioni di gioco. - Conoscere i principi di una sana alimentazione.	- Schemi motori di base: camminare, correre, saltare, rotolare, lanciare, afferrare. - Giochi di esplorazione, coordinazione, collaborazione con e senza attrezzi. - Regole di convivenza e fair play nei giochi. - Il corpo e le sue parti; percezione corporea.
4-5	- Organizzare movimenti finalizzati e precisi. - Affinare le modalità espressive e comunicative del corpo. - Gestire le emozioni nelle situazioni di gioco e sportive. - Valorizzare le diversità nelle interazioni con i compagni.	- Organizzare movimenti finalizzati e precisi con padronanza crescente. - Esercitare specifiche abilità e tattiche nelle attività di gioco e sport. - Affrontare problemi nelle situazioni di gioco con pensiero strategico. - Conoscere la relazione tra alimentazione sana e attività motoria	- Abilità motorie specifiche: sport individuali e di squadra (pallavolo, calcio, atletica). - Regole dei principali giochi sportivi. - Espressione corporea: danza, mimo, teatro fisico. - Principi di alimentazione sana e stili di vita attivi. - Orientamento spaziale in ambienti complessi.

Suggerimenti metodologici

Proporre attività motorie che sviluppino sia abilità specifiche che valori trasversali (cooperazione, rispetto)
 Usare il gioco come strumento privilegiato di apprendimento motorio e sociale
 Valorizzare l'espressione corporea, la danza e il teatro fisico come estensioni del linguaggio non verbale
 Differenziare le proposte tenendo conto dei diversi funzionamenti motori nella classe (Inclusive PE)
 Documentare i progressi di ogni alunno con griglie osservative e rubriche

Moduli interdisciplinari

Il corpo che impara: Ed. Motoria+Scienze+Italiano – studio del corpo umano attraverso l'esperienza motoria; misurazioni e riflessioni narrative

Danza e Storia: Ed. Motoria+Storia+Musica – espressione corporea ispirata a danze storiche (medievali, rinascimentali, folk regionali)

Sport e Letteratura: Ed. Motoria+Italiano+Inglese – storie di grandi sportivi come spunto per lettura e produzione scritta

Olimpiadi scolastiche: Ed. Motoria+Storia+Matematica+Inglese – giochi olimpici scolastici con studio delle origini e produzione di articoli

Orienteering culturale: Ed. Motoria+Geografia+Storia – percorsi di orientamento nel territorio con tappe culturali

Ibridazione tecnologica

App di monitoraggio attività fisica (Garmin Connect per bambini, Polar Beat) per autovalutazione e motivazione

Video analisi del movimento (Hudl Technique, Coach's Eye) per migliorare le prestazioni tecniche

Realtà virtuale per simulazioni sportive o percorsi di avventura motoria in ambienti virtuali

Video lezioni di yoga, pilates o esercizi di mindfulness motoria per classi o famiglie (YouTube Yoga for Kids)

Strumenti digitali per la creazione di regolamenti sportivi modificati e tabelloni dei tornei di classe

† RELIGIONE

NUCLEI FONDANTI

- Le grandi domande
- Il linguaggio espressivo-simbolico
- I valori, l'etica e il dialogo interreligioso

Il curriculum di Religione Cattolica è sviluppato in conformità con le Indicazioni Nazionali e l'Intesa tra il Ministero dell'Istruzione e la CEI. I contenuti specifici per classe sono definiti dal docente di riferimento in accordo con il Coordinamento diocesano.

Principi generali

La valutazione è parte integrante del processo di insegnamento-apprendimento. Tiene conto non solo dei risultati raggiunti ma anche del percorso compiuto da ciascun alunno, valorizzando l'impegno, la progressione e l'autonomia. I voti si esprimono in decimi e corrispondono ai livelli delle Indicazioni Nazionali.

Griglia di corrispondenza voto–livello–descrittori

Voto	Livello	Conoscenze	Abilità	Competenze
10	Avanzato	Complete, approfondite, organizzate autonomamente	Applica con sicurezza anche in contesti nuovi; rielabora con originalità	Padronanza piena; trasferisce le competenze in modo autonomo e creativo
9	Avanzato	Ampie, ordinate, con collegamenti interdisciplinari	Applica con efficacia e autonomia; produce analisi articolate	Competenza solida; elaborazione personale e critica
8	Intermedio	Corrette e ben organizzate, con qualche approfondimento	Applica correttamente in contesti noti; buona autonomia	Competenza consolidata; buona padronanza dei processi
7	Intermedio	Sostanzialmente complete, con qualche lacuna secondaria	Applica in modo generalmente corretto con guida occasionale	Competenza in via di consolidamento; adeguata nei contesti noti
6	Base	Essenziali; limitata capacità di collegamento	Applica con incertezze; necessita di supporto	Competenza di base raggiunta; parziale autonomia
5	In via di acquisizione	Lacunose e frammentarie	Difficoltà nell'applicazione anche guidata	Competenze non ancora raggiunte in modo stabile
4	In via di acquisizione	Molto lacunose; gravi errori concettuali	Applicazione molto difficoltosa anche con sostegno	Competenze non acquisite; necessità di intervento strutturato

Criteri di valutazione adottati nel curricolo verticale

Criterio	Descrizione
Conoscenze	Correttezza, completezza e organizzazione dei contenuti disciplinari acquisiti
Abilità	Capacità di applicare conoscenze in contesti noti e nuovi; qualità dei processi attivati
Competenze	Grado di autonomia, padronanza e trasferibilità delle competenze
Impegno e partecipazione	Continuità nell'impegno, attenzione, attiva partecipazione alle attività
Progressione	Miglioramento rispetto ai livelli di partenza (peso maggiore in valutazione periodica)
Comunicazione	Chiarezza espositiva orale e scritta; uso del linguaggio disciplinare appropriato

Note operative

La valutazione sommativa tiene conto di almeno tre rilevazioni significative per periodo (prove scritte, orali, pratiche)
 Per gli alunni con BES/DSA/disabilità si fa riferimento agli strumenti compensativi e alle misure dispensative previsti dal PDP/PEI

Il voto di comportamento concorre alla valutazione complessiva e all'ammissione alla classe successiva

La valutazione formativa in itinere (osservazioni, feedback, autovalutazione) orienta la progettazione didattica

In sede di scrutinio finale si valuta anche la progressione rispetto ai livelli di partenza e l'impegno dimostrato nel corso dell'anno

CURRICOLO VERTICALE

I.C. “F. Palizzi” - Casoria

Scuola dell’Infanzia

SCUOLA DELL'INFANZIA — I CAMPI DI ESPERIENZA

CENTRALITÀ DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia riveste un ruolo strategico nel nostro Paese e rappresenta la prima articolazione del sistema educativo di istruzione e formazione. I **campi di esperienza** sono luoghi del fare e dell'agire del bambino orientati dall'insegnante, che consentono ai più piccoli di vivere i loro quotidiani tentativi di definizione di una prima identità personale nelle sue molteplici dimensioni.

In tale prospettiva, assume particolare rilevanza l'ambiente di apprendimento, inteso come contesto educativo accogliente, stimolante e inclusivo, capace di promuovere relazioni positive, esperienze significative, autonomia, esplorazione e partecipazione attiva. Attraverso l'organizzazione degli spazi, dei tempi, dei materiali e delle relazioni, la scuola sostiene il benessere di ogni bambino e favorisce lo sviluppo delle competenze, nel rispetto dei ritmi e delle potenzialità individuali.

AGGIORNAMENTO IN 2025 — SCUOLA DELL'INFANZIA — IMPIANTO GENERALE

- **NOVITÀ** Struttura per campo arricchita: ogni campo ha finalità + competenze attese + obiettivi specifici + suggerimenti metodologici
 - **NOVITÀ** Prima familiarizzazione con una seconda lingua già all'infanzia (approccio ludico-sonoro)
 - **NOVITÀ** Rischi dell'uso smodato di dispositivi digitali esplicitati per ogni campo di esperienza
 - **NOVITÀ** Scuola dell'infanzia inserita nel Sistema integrato 0-6 (D.Lgs. 65/2017): continuità con nidi e primaria
 - **NOVITÀ** Profilo in uscita arricchito: consapevolezza fonologica e metafonologica come prerequisito per la primaria
 - ◆ **MODIFICA** Finalità ampliate: aggiunto benessere psicofisico, relazioni sociali positive, avvio al pensiero riflessivo
 - ◆ **MODIFICA** Gioco valorizzato nelle sue forme: simbolico, strutturato/non strutturato, di gruppo, di finzione
- I campi di esperienza rimangono 5; vengono potenziati con obiettivi specifici per anno di età

PROFILO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA (3–6 anni)

RACCORDO CON LA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE PERSONALI, SOCIALI E DI CITTADINANZA ATTESE

- Saper dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo; trovare una prima risposta alle grandi domande sulla vita e sul mondo.
- Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, imparando a collaborare per la riuscita di un obiettivo comune.
- Mostrare autonomia nella gestione dei compiti affidati e curiosità nei confronti di proposte nuove e inaspettate.
- Partecipare alle diverse forme di vita comunitaria, con una prima germinale consapevolezza dei valori costituzionali e delle differenze culturali, linguistiche e religiose.
- 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.
- Sapersi orientare nel tempo e riconoscere la propria storia personale e familiare.
- Sapersi orientare e coordinare nello spazio; possedere una prima padronanza della propria corporeità.
- Padroneggiare i principali linguaggi espressivi (musicali, grafico-pittorici, plastici) e mostrare interesse e originalità nella produzione artistica.
- Impiegare i primi alfabeti musicali e saper esprimere il proprio gusto estetico.
- Sperimentare, con la mediazione didattica dell'insegnante, semplici potenzialità offerte dalle tecnologie multimediali.
- Possedere una prima consapevolezza dell'esistenza di lingue e culture diverse e familiarizzare con una seconda lingua.
- Possedere una prima consapevolezza dell'esistenza di lingue e culture diverse e familiarizzare con una seconda lingua.
- Utilizzare il linguaggio orale per esprimersi, interagire, raccontare e inventare storie; possedere una prima consapevolezza di lingue e culture diverse.
- Saper operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione e confronto; mostrare prime competenze in ambito logico.
- Saper comunicare alcuni aspetti di spazi vissuti e osservati, in forma verbale o grafica.
- Avere una prima consapevolezza dei principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, del ciclo della vita e delle stagioni, a partire dall'osservazione e dall'esplorazione del proprio ambiente.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO (dimensione storico-temporale e dimensione religiosa)

PERCHÉ

Bambine e bambini si pongono fin dalla prima infanzia grandi domande rispetto agli eventi della vita. La scuola dell'infanzia offre costanti occasioni educative per accompagnare i più piccoli a trovare le prime risposte a questi interrogativi, contribuendo alla formazione della loro **identità personale**, all'acquisizione di una sempre maggiore autonomia e all'esercizio della propria libertà e responsabilità. Imparare a riconoscere la rete di relazioni fra le persone consente ai bambini di vivere le prime esperienze di superamento del proprio egocentrismo attraverso la costruzione di interazioni positive con i pari e con gli adulti.

COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI
- Sviluppare una prima forma di identità personale, autostima e senso morale. - Riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare, confrontandola con altre esperienze culturali. - Utilizzare le prime generalizzazioni di passato, presente e futuro per comprendere i cambiamenti e le continuità storiche. - Riflettere, confrontarsi e discutere di vari temi con i pari e con gli adulti, in reciprocità. - Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti. - Partecipare alle diverse forme di vita comunitaria, sviluppando una prima consapevolezza dei valori costituzionali.	- Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo. - Ricerare le prime risposte ai grandi interrogativi sulla vita e la morte, la gioia e il dolore. - Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. - Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti. - Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro. - Riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle diverse formazioni sociali nel territorio di appartenenza.
SUGGERIMENTI METODOLOGICI Dalle IND 2025 (Esperienze di condivisione a piccolo gruppo di narrazioni personali, di peer tutoring e di mutuo aiuto nelle attività di vita pratica durante la giornata scolastica (es. segnare i presenti e gli assenti, apparecchiare e sparecchiare la tavola della mensa, prendersi cura delle piante presenti in aula, ecc.), di scaffolding durante gli apprendimenti più formalizzati, di dialogo costruttivo e di scambio interculturale,) offrono le prime occasioni per un corretto sviluppo affettivo, emotivo, sociale, cognitivo, etico-morale, fondate sul riconoscimento del valore e della dignità di ciascuna persona umana, a partire dalla concretezza della vita quotidiana)	Le Metodologie (Il Come) Narrazione a piccolo gruppo: Condivisione di esperienze e storie personali per favorire lo scambio interculturale e lo sviluppo affettivo. Peer tutoring e mutuo aiuto: Collaborazione e sostegno reciproco nelle attività quotidiane. Scaffolding: Accompagnamento graduale dell'insegnante nei processi di crescita e apprendimento. Dialogo costruttivo: confronto basato sull'ascolto, sul rispetto reciproco e sulla valorizzazione delle differenze. Gli Strumenti (Il Cosa) Attività di vita pratica: Incarichi quotidiani e cura degli spazi comuni (presenze, calendario, cura delle piante, riordino). Routine quotidiane: momenti di condivisione e collaborazione (accoglienza, mensa, riordino). Circle time e spazi di parola: occasioni strutturate di ascolto, confronto e partecipazione. Giochi cooperativi: attività finalizzate alla collaborazione, al rispetto delle regole e alla costruzione di relazioni positive.

OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
DIMENSIONE STORICO-TEMPORALE Orientarsi nel tempo della vita quotidiana. Favorire lo sviluppo dell'organizzazione spaziale. Porre le basi per lo sviluppo dell'organizzazione temporale. Conoscere alcuni alimenti e l'habitat di alcuni animali. Cogliere le trasformazioni naturali.	DIMENSIONE STORICO-TEMPORALE Cercare di orientarsi nel tempo della vita quotidiana. Ritrovare il proprio contrassegno personale. Osservare e utilizzare materiali e oggetti. Sviluppare l'orientamento, la tipologia e la lateralità. Formulare riflessioni ed ipotesi sul futuro prossimo. Conoscere l'habitat di alcuni animali. Individuare sequenze temporali.	DIMENSIONE STORICO-TEMPORALE Orientarsi con sicurezza negli spazi della scuola e nel tempo della vita quotidiana. Riconoscere e interpretare aspetti tipici delle stagioni. Cogliere le trasformazioni naturali nel lungo e nel breve periodo. Conoscere i principali mezzi di trasporto. Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi. Confrontare e valutare quantità. Intuire il concetto di intero e metà.
DIMENSIONE RELIGIOSA Accettare il distacco dalla famiglia. Superare disagio e inibizioni. Sviluppare il senso d'identità personale. Condividere momenti di gioco e di attività. Partecipare alle proposte e alle attività. Conoscere e rispettare semplici regole. Vivere con pienezza le feste, cogliendone i significati profondi.	DIMENSIONE RELIGIOSA Accettare il distacco dalla famiglia. Sviluppare il senso d'identità personale. Costruire relazioni all'interno del gruppo. Condividere emozioni e sentimenti. Vivere con pienezza le feste, cogliendone i significati profondi all'interno della comunità.	DIMENSIONE RELIGIOSA Sviluppare il senso dell'identità personale. Rispettare semplici regole. Riflettere, discutere e confrontarsi con gli adulti e con altri bambini. Vivere l'ambiente scolastico nella sua completezza. Conoscere i simboli e le tradizioni delle varie feste. Collaborare con i compagni per un progetto comune. Esprimere opinioni e preferenze.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

PERCHÉ

Il corpo rappresenta, fin dall'età neonatale, il principale canale di comunicazione con il mondo e di conoscenza di sé. Il **movimento** è il primo fattore di apprendimento e di costruzione del benessere psico-fisico. Il corpo costituisce anche il primo terreno di educazione a un corretto riconoscimento ed espressione delle proprie emozioni, nonché all'esercizio della capacità di autoregolazione attraverso il controllo dei propri gesti. La scuola dell'infanzia promuove le potenzialità espressive e comunicative del corpo infantile attraverso una pluralità di linguaggi: corporeo, psico-motorio, coreutico, sensoriale.

COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI
• Maturare una prima padronanza della propria corporeità nella consapevolezza delle sue potenzialità espressive, comunicative e artistiche. • Produrre gesti, condotte e sequenze motorie individuali o in piccolo gruppo per rafforzare la propria identità e autonomia. • Orientarsi nello spazio, in relazione agli altri e all'ambiente. • Assumere comportamenti rispettosi della propria salute e di quella altrui. • Sviluppare un corretto e completo schema corporeo. • Riconoscere i segnali e i ritmi di funzionamento del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo.	• Esprimersi e comunicare attraverso il corpo, migliorando le capacità percettive e la conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente. • Orientarsi nello spazio e coordinarsi con gli altri, provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico. • Controllare l'esecuzione dei propri gesti e movimenti corporei, anche attraverso esperienze ludiche e psicomotorie. • Sperimentare una pluralità di schemi posturali e motori, con o senza attrezzi, in spazi interni ed esterni. • Riconoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti; saperlo rappresentare da fermo e in movimento. • Attuare corrette pratiche di cura di sé, di igiene e di alimentazione, apprese in modalità ludica. • Percepire e saper comunicare i propri malesseri e difficoltà legate al corpo.
SUGGERIMENTI METODOLOGICI Dalle IND 2025 Si suggerisce di far praticare e sperimentare le varie forme di gioco motorio (libero, di regole, con l'uso di materiali, simbolico, di esercizio, imitativo, tradizionale, ecc.), in cui l'insegnante assumerà un ruolo di regia educativa predisponendo ambienti a misura di bambino e materiali stimolanti, tenendo conto dei ritmi di sviluppo personali e degli interessi dei più piccoli, alla ricerca di forme espressive e comunicative adeguate.	Le metodologie (Come agisce l'insegnante) • Regia educativa: l'insegnante osserva, sostiene e orienta le esperienze motorie valorizzando l'iniziativa del bambino. • Gioco motorio diversificato: proposta di attività di esplorazione, gioco simbolico, giochi di regole e percorsi motori. • Personalizzazione: rispetto dei tempi di sviluppo, delle potenzialità e degli interessi di ciascun bambino. • Didattica espressivo-corporea: utilizzo del corpo, del gesto e del movimento per comunicare emozioni, vissuti e intenzioni. • Apprendimento per esperienza: scoperta e conoscenza del proprio corpo attraverso l'azione, l'esplorazione e la sperimentazione. Gli strumenti (Cosa si predispone) • Spazi educativi attrezzati: aule, saloni, palestre e giardini organizzati per favorire il movimento. • Materiali strutturati e naturali: Oggetti di forme, pesi e tessuti diversi (sia strutturati che naturali) che invitano all'azione. • Attrezzi per il gioco motorio: Palle, cerchi, coni, corde, materassini per creare percorsi e sfide fisiche. • Materiali per l'espressione corporea: Specchi, costumi, teli, musica e strumenti sonori. • Percorsi motori e psicomotori: situazioni organizzate per sviluppare coordinazione, equilibrio e orientamento.

OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
Percepire lo schema corporeo. Prendere coscienza di sé nel movimento. Sviluppare schemi motori di base. Orientarsi nella scuola. Iniziare ad esercitare la motricità fine. Rappresentare graficamente la figura umana. Raggiungere una buona autonomia personale.	Sviluppare capacità di coordinazione di gruppo. Controllare l'esecuzione del gesto. Sperimentare schemi posturali e motori, applicandoli nei giochi. Sviluppare le abilità motorie e prendere coscienza del proprio corpo. Rappresentare il corpo nello spazio. Conoscere e applicare le regole dell'igiene personale e della corretta alimentazione.	Esprimersi utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Coordinarsi con gli altri bambini. Controllare l'esecuzione del gesto. Sperimentare schemi posturali e motori. Sviluppare capacità senso-percettive. Percepire l'unità e la segmentarietà dello schema corporeo. Condividere modalità di gioco. Sperimentare la relazione corporea all'aperto.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

PERCHÉ

L'espressione, tramite l'immaginazione e la creatività, dei propri vissuti in termini di emozioni, sentimenti e pensieri rappresenta un importante canale di comunicazione e di relazione con gli altri. Educare alla **discriminazione sensoriale**, al piacere del bello e al gusto, attraverso l'esplorazione di materiali diversi, permette ai più piccoli di realizzare le prime esperienze artistiche e di mobilitare voce, gesti e movimenti all'interno di attività di produzione musicale, grafico-pittorica e plastica. La familiarizzazione con i nuovi linguaggi della comunicazione avviene con la mediazione didattica dell'insegnante.

COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI
• Padroneggiare i principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico-pittorico, plastico), sperimentandoli in diversi ambiti. • Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica attraverso diversi linguaggi, la drammatizzazione, il disegno e la pittura. • Sviluppare interesse per la fruizione di opere artistiche di vario genere e maturare un proprio gusto estetico. • Maturare una prima competenza critico-riflessiva rispetto ai messaggi veicolati dalle produzioni artistiche. • Familiarizzare con i primi alfabeti musicali e i simboli di notazione informale. • Partecipare con interesse e piacere a spettacoli teatrali, musicali e di animazione.	• Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali. • Narrare esperienze o storie inventate avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali (musica, drammatizzazione, disegno, pittura). • Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette), sperimentando voce e corpo. • Utilizzare materiali e strumenti di varia natura, tecniche espressive e creative, per comunicare emozioni, sentimenti e stati d'animo. • Sviluppare interesse per l'ascolto della musica, la fruizione di opere d'arte e la pratica coreutica. • Esplorare i primi alfabeti artistici, grafico-pittorici, plastici e musicali, utilizzando anche semplici simboli di notazione informale. • Interfacciarsi, con la mediazione didattica dell'insegnante, ai nuovi linguaggi della comunicazione multimediale.
SUGGERIMENTI METODOLOGICI Dalle IND 2025 Partire dagli scarabocchi e dalle prime forme di concettualizzazione grafico-pittorica per giungere a produzioni più complesse, ma anche prendere avvio da una prima espressione musicale fondata sull'utilizzo delle componenti del proprio corpo (come, ad esempio, nella body percussion) per giungere a realizzazioni più raffinate, significa mettere le bambine e i bambini nelle migliori condizioni per acquisire un linguaggio universale e altamente inclusivo, nel rispetto dei propri ritmi e stili di apprendimento. L'intervento da parte dell'insegnante manterrà una costante funzione di mediazione didattica fra le esperienze dei più piccoli e la realtà, mettendo a disposizione un ambiente educativo ricco di stimoli sensoriali, di giochi simbolici liberi e guidati, di giochi di travestimento, di attività musicali e drammatico-teatrali con l'utilizzo di burattini e marionette, di materiali per il disegno, la plastica e la pittura, di esperienze multimediali guidate sui temi dell'immaginario, al fine di accrescere il loro sviluppo affettivo, emotivo, cognitivo e sociale.	Le metodologie (Il Come) • Gradualità espressiva: valorizzazione delle produzioni spontanee del bambino come punto di partenza per nuove esperienze artistiche, musicali ed espressive. • Mediazione didattica: L'insegnante osserva, accompagna e sostiene i processi creativi e comunicativi. • Inclusione e personalizzazione: Rispetto dei ritmi degli interessi e degli stili espressivi di ciascun bambino. • Integrazione dei linguaggi: utilizzo di linguaggi grafico-pittorici, musicali, corporei, teatrali e digitali in modo complementare. • Didattica laboratoriale: apprendimento attraverso la sperimentazione, la manipolazione e la produzione creativa. Gli strumenti (Il Cosa) • Materiali grafico-pittorici e plastici: colori, pennelli, fogli, creta, pasta modellabile e materiali di recupero • Strumenti per l'espressione musicale: Il proprio corpo (es. <i>body percussion</i>) e un ambiente ricco di stimoli sonori. • Materiali per il teatro e la drammatizzazione: Burattini, marionette, costumi e specchi per attività drammatico-teatrali e giochi di travestimento. • Spazi per il gioco simbolico ed espressivo: Angoli strutturati per il gioco libero e guidato. • Tecnologie e multimedialità: LIM, dispositivi digitali, audio, video e applicazioni educative.

OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
Esplorare e conoscere i materiali a disposizione. Sperimentare con creatività tecniche e materiali. Ascoltare e memorizzare canzoni. Conoscere e nominare i colori primari. Muoversi a ritmo di musica. Rappresentare con varie tecniche aspetti tipici delle stagioni.	Esplorare e utilizzare con creatività i materiali vari. Ascoltare suoni, cogliendo le variazioni di ritmo e melodia. Conoscere i colori primari e formulare i colori secondari. Esprimersi attraverso il disegno, la pittura e le attività manipolative. Riprodurre graficamente paesaggi, animali e piante osservati. Realizzare decorazioni e addobbi pertinenti alle feste.	Rappresentare graficamente gli spazi della scuola. Esprimersi attraverso il disegno, la pittura e le attività manipolative. Conoscere e utilizzare varie tecniche espressive. Riprodurre graficamente paesaggi, animali e piante osservati. Esprimersi attraverso linguaggi verbali, corporei ed espressivi. Rappresentare graficamente oggetti ed esperienze. Muoversi a ritmo di musica.

OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
		Disegnare lo schema corporeo in stasi e in movimento.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

PERCHÉ

La lingua rappresenta, nelle sue diverse forme e funzioni, un canale fondamentale per comunicare, conoscere e confrontarsi con gli altri. La promozione di una buona padronanza della **lingua italiana**, nel rispetto dell'eventuale conoscenza di una diversa lingua di origine, avviene attraverso situazioni comunicative reali che prevedono diverse forme di interazione verbale: ascoltare, chiedere la parola, dialogare, spiegare. Narrare episodi personali o storie immaginarie, descrivere fenomeni osservati, dialogare con i pari e con gli adulti sono attività educative volte all'acquisizione di una maggiore fiducia di sé e al consolidamento delle competenze linguistiche, cognitive, espressive e sociali.

COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI
• Padroneggiare la lingua italiana, mostrando di comprendere e produrre enunciati semplici incontrati nella propria esperienza quotidiana. • Raccontare le proprie esperienze esprimendo in maniera appropriata emozioni, sentimenti, gusti, interessi e desideri. • Ascoltare con attenzione narrazioni e racconti, rielaborare contenuti e inventare storie. • Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzione di parole. • Utilizzare il linguaggio per interagire con gli altri, collaborare nelle attività di gruppo e contribuire alla definizione di regole condivise. • Avere una prima consapevolezza dell'esistenza di lingue e culture differenti e familiarizzare con una seconda lingua. • Esplorare e sperimentare il linguaggio scritto anche in forma creativa e fantasiosa.	• Saper utilizzare la lingua italiana in maniera appropriata; comprendere parole e discorsi. • Padroneggiare un patrimonio lessicale progressivamente più ricco ed esteso. • Esprimere attraverso il linguaggio verbale emozioni, sentimenti, gusti, interessi e desideri. • Elaborare ipotesi circa i significati di parole sconosciute, cogliendo somiglianze e analogie tra suoni e significati. • Chiedere e offrire spiegazioni a partire da esperienze comunicative reali. • Giocare con le parole e i loro componenti, anche inventando nuove sequenze verbali. • Apprendere e praticare rime, filastrocche, drammatizzazioni. • Ascoltare narrazioni e imparare a narrare, anche lasciando spazio all'immaginazione. • Incontrare e sperimentare le prime forme di linguaggio scritto.
SUGGERIMENTI METODOLOGICI Dalle IND 2025 Si suggerisce di usufruire al meglio delle situazioni comunicative spontanee o adeguatamente costruite per sperimentare, esercitare e mettere alla prova le competenze indispensabili alla regolazione della produzione e della fruizione di comunicazioni, a seconda dei diversi interlocutori, dei contenuti e degli scopi. Risulta fondamentale promuovere un ascolto attento e partecipe, con commisurate sollecitazioni ove necessario, e sempre in un clima di sereno dialogo e confronto, lasciando spazio a proposte creative frutto dell'immaginario fantastico dei più piccoli. L'interazione fra la lingua orale e la lingua scritta potrà essere promossa anche grazie ad una prima familiarizzazione con i libri per l'infanzia, la lettura ad alta voce da parte dell'insegnante, la conversazione, il confronto, la formulazione di domande e di ipotesi di risposta rispetto a quanto ascoltato.	Le Metodologie (Il Come) • Situazioni comunicative autentiche: promozione di scambi reali e significativi per sviluppare competenze linguistiche e relazionali. • Conversazione guidata e dialogo: valorizzazione dell'espressione di idee, emozioni ed esperienze attraverso il confronto. • Ascolto attivo: educazione all'ascolto, alla comprensione e al rispetto dei turni di parola. • Narrazione e storytelling: utilizzo di racconti e storie per arricchire il linguaggio, l'immaginazione e la capacità comunicativa. • Scaffolding linguistico: supporto graduale dell'insegnante nell'ampliamento del lessico e nella strutturazione del discorso. • Lettura dialogica: lettura condivisa e interattiva per favorire comprensione, partecipazione e piacere della lettura. Gli strumenti (Il Cosa) • Circle time e conversazioni di gruppo: favoriscono ascolto, dialogo e condivisione. • Libri illustrati, albi e racconti: sviluppano linguaggio, attenzione e immaginazione. • Filastrocche, poesie, canzoni e giochi linguistici: potenziano memoria, ritmo e consapevolezza linguistica. • Immagini, sequenze narrative e carte illustrate: aiutano a comprendere e raccontare storie.

COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI
	• Drammatizzazioni e giochi di ruolo: stimolano espressione, creatività e socializzazione. • Cartelloni e mappe lessicali: supportano l'arricchimento del vocabolario. • Biblioteca di sezione e angolo lettura: promuovono il piacere della lettura. • Strumenti digitali e multimediali: arricchiscono l'esperienza narrativa e linguistica.

OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
Comprendere semplici messaggi. Ascoltare storie e racconti. Esprimere pensieri, emozioni e sentimenti. Formulare semplici domande, ipotesi e osservazioni. Ascoltare e memorizzare brevi canzoni, poesie e filastrocche. Arricchire e precisare il lessico. Partecipare alle conversazioni con pari e adulti. Raccontare ciò che ha ascoltato.	Ascoltare e comprendere racconti. Raccontare esperienze e vissuti personali. Comunicare con gli altri domande, pensieri ed emozioni. Comprendere e sperimentare il linguaggio poetico. Arricchire e precisare il proprio lessico. Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto. Animare con il corpo un racconto. Dialogare, discutere e chiedere spiegazioni. Inventare storie con l'aiuto delle immagini.	Esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni e le proprie domande. Ascoltare e comprendere storie e racconti a tema. Comunicare con proprietà di linguaggio. Discutere insieme ed esprimere le proprie opinioni. Raccontare esperienze e vissuti personali. Descrivere verbalmente i fenomeni atmosferici. Provare curiosità e sperimentare la parola scritta. Distinguere il reale dal fantastico. Ricordare le informazioni più importanti di un testo. Cogliere la morale dei racconti. Comprendere le istruzioni di gioco ed eseguire correttamente.

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO (matematica e scienze)

PERCHÉ

Ogni bambina e ogni bambino, fin dalla nascita, costruisce le proprie conoscenze e la propria identità personale attraverso l'esplorazione dell'ambiente di vita. Nella fascia 3–6 anni iniziano i primi tentativi di elaborazione di un **pensiero riflessivo**, a partire dalla narrazione delle proprie esperienze e dalla loro formalizzazione. La scuola dell'infanzia promuove un apprendimento per ricerca, allo scopo di soddisfare la curiosità innata dei bambini e di guidarli a trovare le prime risposte alle grandi domande attorno alla vita, ai fenomeni naturali, agli esseri animali e vegetali. Vengono poste le basi delle conoscenze matematico-scientifiche, storico-geografiche e tecnologiche che saranno sviluppate nella scuola primaria.

COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI
• Avere una prima consapevolezza del ciclo di vita, delle stagioni e dei principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali. • Saper collocare le proprie azioni nel tempo della giornata e della settimana. • Riferire correttamente eventi di un passato recente e confrontarli con eventi prevedibili in un futuro immediato. • Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia. • Rappresentare con il disegno o verbalmente alcuni aspetti di spazi vissuti e osservati. • Riconoscere semplici forme geometriche. • Avviarsi al concetto di numero e operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione e confronto. • Maturare le prime competenze in ambito logico.	• Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i fenomeni naturali per riconoscerne i principali processi di cambiamento. • Conoscere il ritmo delle diverse fasi della giornata scolastica usando le categorie di prima/dopo, precedente/successivo. • Individuare la posizione delle persone e degli oggetti nello spazio usando categorie come sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori. • Orientarsi nello spazio strutturato della scuola e nell'ambiente circostante; rappresentarne gli spazi attraverso il disegno. • Eseguire semplici percorsi nello spazio a partire da indicazioni verbali, anche con avvio al coding. • Osservare e distinguere semplici forme geometriche. • Raggruppare, confrontare e ordinare oggetti secondo differenti criteri. • Operare con piccole quantità per effettuare semplici misurazioni e utilizzare simboli per registrarne i risultati.
SUGGERIMENTI METODOLOGICI Dalle IND 2025 La promozione di un apprendimento di tipo esperienziale, fondato su attività di manipolazione, esplorazione dell'ambiente, osservazione diretta di fenomeni e loro misurazione, anche all'interno di un contesto di attività	Le Metodologie (Il Come) • Apprendimento esperienziale: conoscenza attraverso l'esplorazione, la manipolazione e l'azione diretta sull'ambiente. • Osservazione e ricerca: scoperta dei fenomeni naturali, degli oggetti e delle loro trasformazioni attraverso l'osservazione e la sperimentazione.

COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI
didattica a piccolo gruppo, è in grado di favorire nei più piccoli lo sviluppo di una ricca espressività e delle prime competenze logiche, quali condizioni indispensabili per realizzare l'avvio ad una futura formalizzazione del sapere matematico-scientifico. La scuola dell'infanzia dovrebbe poter offrire situazioni reali e significative di sperimentazione di tali processualità, nel rispetto della conoscenza di sé e della propria storia personale, dei ritmi e dei cicli temporali, ricorrendo a forme di rappresentazione dello spazio (come le mappe) e di produzione espressivo-narrativa (come le fiabe, le drammatizzazioni, le rime e filastrocche, le conte, ecc.), in grado di promuovere una prima sistematizzazione unitaria delle conoscenze sul mondo della realtà naturale e sociale.	• Problem solving: individuazione di soluzioni, formulazione di ipotesi e ricerca di strategie per affrontare situazioni concrete. • Lavoro a piccolo gruppo: Collaborazione e confronto per sviluppare l'espressività e le prime competenze logico-matematiche. • Sistematizzazione delle esperienze: collegamento tra vissuti, osservazioni e prime rappresentazioni del tempo, dello spazio e delle quantità. Gli Strumenti (Il Cosa) • Materiali naturali e di uso comune: Oggetti da osservare, classificare, confrontare e misurare. • Strumenti per l'esplorazione e l'osservazione: lenti, contenitori, raccolte di elementi naturali e materiali scientifici semplici. • Rappresentazioni spaziali: Mappe, piante, percorsi e schemi. • Mediatori simbolici e linguistici: racconti, filastrocche, conte, calendari e sequenze temporali. • Strumenti per la misurazione e il tempo: calendari, routine, tabelle, grafici e strumenti per il conteggio.

OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
Esplorare l'ambiente-scuola. Riconoscere gli spazi e il contrassegno personale. Individuare gli aspetti tipici delle stagioni. Cogliere le trasformazioni naturali. Conoscere le abitudini degli animali. Favorire lo sviluppo dell'organizzazione spaziale e temporale.	Osservare, analizzare e conoscere aspetti tipici delle stagioni. Formulare riflessioni ed ipotesi. Sviluppare orientamento, tipologia e lateralità. Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi. Valutare le quantità. Individuare sequenze temporali.	Orientarsi con sicurezza negli spazi. Riconoscere e interpretare aspetti tipici delle stagioni. Raggruppare e ordinare oggetti e materiali. Confrontare e valutare quantità. Conoscere l'origine di alcuni alimenti. Intuire il concetto di intero e metà. Sperimentare la messa a dimora di una piantina. Scoprire le caratteristiche di alcuni animali. Descrivere e rappresentare graficamente elementi naturali osservati.

Prima sensibilizzazione linguistica

Nella scuola dell'infanzia non si prevede l'insegnamento formale della lingua inglese, ma una **prima sensibilizzazione alle lingue** nell'ambito del campo di esperienza "I discorsi e le parole": riconoscimento di parole e canzoni in lingua straniera, familiarizzazione con suoni diversi dall'italiano, apertura alla pluralità linguistica e culturale.