



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“Sant’Alfonso M. de’ Liguori”



VIA TRENTO, 21

<http://www.icsantalfonso.gov.it/>

e-mail: saic8a5005@istruzione.it

84016 PAGANI (SA)

C.F. 94029530659

TEL/ FAX 081 5152108 - 919421

Cod. Mecc. SAIC8A5005

posta certificata: saic8a5005@pec.istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO 2026/2027

PREMESSA

Il Curricolo verticale d'Istituto si configura come il percorso educativo e formativo che accompagna gli alunni dalla scuola dell'infanzia al termine del primo ciclo di istruzione, garantendo continuità, coerenza e progressività degli apprendimenti. In coerenza con le Nuove Indicazioni Nazionali, Il curricolo si configura come uno strumento dinamico e condiviso, finalizzato a garantire continuità educativa, progressività degli apprendimenti e sviluppo armonico della persona. L'azione educativa del nostro Istituto pone al centro la persona nella sua integralità, promuovendone la crescita culturale, civile e relazionale, essa è orientata allo sviluppo armonico dell'identità di ciascun alunno, alla valorizzazione dei talenti e delle potenzialità individuali e alla costruzione di un solido progetto di vita. Il curricolo riconosce il valore della cultura come patrimonio condiviso e strumento essenziale per comprendere la realtà, interpretare il presente e progettare il futuro. La scuola si propone come comunità educante, luogo di relazioni significative, di dialogo tra generazioni e di collaborazione con le famiglie e il territorio, nella consapevolezza che l'educazione costituisce una responsabilità comune. Particolare attenzione è riservata allo sviluppo delle competenze linguistiche, logico-matematiche, scientifiche, artistiche, motorie e digitali, considerate strumenti indispensabili per l'esercizio della cittadinanza attiva e consapevole. Il sapere disciplinare viene valorizzato quale fondamento per la costruzione delle competenze e per la formazione del pensiero critico. Il Curricolo Verticale promuove l'inclusione, il rispetto delle differenze, la partecipazione e la valorizzazione delle diverse esperienze personali e culturali. Attraverso metodologie attive, laboratoriali e collaborative, la scuola favorisce l'autonomia, il senso di responsabilità, la capacità di cooperare e la consapevolezza del proprio ruolo nella comunità. La formazione della persona e del cittadino si realizza anche attraverso l'educazione alla convivenza democratica, alla legalità, alla sostenibilità, alla tutela del patrimonio culturale e ambientale e alla partecipazione responsabile alla vita sociale.

Il presente Curricolo Verticale rappresenta pertanto uno strumento di progettazione condivisa e di miglioramento continuo, finalizzato a garantire un percorso unitario e significativo di apprendimento, capace di accompagnare ogni alunno nella costruzione della propria identità culturale e personale e nell'acquisizione delle competenze necessarie per affrontare con consapevolezza le sfide del mondo contemporaneo.

PROFILO DELLO STUDENTE

Il profilo dello studente costituisce l'orizzonte di riferimento dell'intero percorso formativo dai 3 ai 14 anni. Esso delinea l'identità di un cittadino consapevole, autonomo e responsabile, capace di trasformare le conoscenze disciplinari in competenze reali per affrontare la complessità del mondo contemporaneo. Questo cammino si articola in modo progressivo e continuo attraverso i tre ordini di scuola. Nel corso della **Scuola dell'Infanzia**, il bambino sviluppa i primi mattoni della propria identità e autonomia. Muovendosi all'interno dei Campi di Esperienza, impara a orientarsi nello spazio e nel tempo, manifestando una naturale curiosità verso il mondo circostante. Attraverso il gioco e l'esplorazione sensoriale, formula le prime domande, impara a verbalizzare le proprie emozioni e sperimenta l'importanza delle regole condivise all'interno del gruppo dei pari. L'ambiente scolastico promuove in lui la fiducia in sé e l'apertura verso l'altro, gettando le basi per la convivenza civile e l'espressione di sé attraverso molteplici linguaggi. Con l'ingresso alla **Scuola Primaria**, la curiosità spontanea si struttura in un iniziale metodo di lavoro. L'alunno impara a leggere, comprendere e produrre testi di vario genere, affinando la lingua italiana e accostandosi progressivamente all'uso dell'Inglese e dei primi strumenti digitali. In questa fase, il pensiero logico-matematico e l'approccio scientifico diventano chiavi di lettura per analizzare fatti concreti e risolvere i problemi della vita quotidiana. Sul piano relazionale, lo studente impara a collaborare attivamente con i compagni, a rispettare punti di vista diversi dal proprio e a prendersi cura dell'ambiente in cui vive, maturando un primo forte senso di appartenenza alla comunità scolastica. Infine, la **Scuola Secondaria di Primo Grado** porta a compimento e consolida questo percorso. Lo studente acquisisce un metodo di studio flessibile, autonomo e rigoroso, che gli consente di selezionare criticamente le informazioni e distinguere i fatti dalle opinioni. Comunica in modo efficace in italiano, possiede competenze certificate in lingua inglese e sa interagire in una seconda lingua comunitaria, muovendosi con consapevolezza e responsabilità anche negli ambienti digitali. Al termine del primo ciclo, il ragazzo ha sviluppato un forte spirito critico e un'autentica coscienza civica: sa agire nel rispetto della legalità, dei diritti umani e della sostenibilità ambientale. È ormai un cittadino europeo in grado di autovalutarsi, di orientarsi nelle scelte future e di spendere le proprie competenze per realizzare appieno il proprio progetto di vita.

SNODI DI RACCORDO: Infanzia → Primaria Primaria → Secondaria di Primo Grado

Il Curricolo Verticale d'Istituto, in coerenza con le **Nuove Indicazioni Nazionali**, si articola attraverso snodi comuni ai tre segmenti scolastici: — **scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di primo grado** — che assicurano continuità educativa, progressione degli apprendimenti e sviluppo unitario delle competenze. Tali snodi guidano il passaggio da esperienze iniziali e concrete a forme sempre più strutturate di conoscenza, autonomia, riflessione e partecipazione consapevole. La lettura verticale degli snodi consente di riconoscere la coerenza del percorso formativo d'istituto, valorizzando la progressiva evoluzione degli apprendimenti, dei linguaggi, dell'autonomia e delle competenze di cittadinanza, nel rispetto delle caratteristiche proprie di ciascun ordine di scuola.

| Snodo | Scuola dell'infanzia | Scuola primaria | Scuola secondaria di primo grado |
|--|---|--|---|
| Centralità della persona | Il percorso educativo valorizza l'identità del bambino, i suoi bisogni affettivi, relazionali e cognitivi, promuovendo fiducia, sicurezza e prime forme di autonomia. | Il percorso sostiene la crescita globale dell'alunno, accompagnandolo nella costruzione dell'identità personale, dell'autonomia e del senso di responsabilità. | Il percorso favorisce la maturazione personale dell'alunno, la consapevolezza di sé, delle proprie potenzialità e dei propri limiti, anche in funzione orientativa. |
| Continuità educativa e didattica | I campi di esperienza costituiscono il primo ambiente di apprendimento e pongono le basi per lo sviluppo delle competenze future. | Le discipline si innestano sulle esperienze maturate nella scuola dell'infanzia e consolidano progressivamente conoscenze, abilità e competenze. | Gli apprendimenti si strutturano in modo più sistematico e approfondito, in continuità con il percorso della primaria e in preparazione al successivo segmento formativo. |
| Dall'esperienza alla conoscenza | Il bambino apprende attraverso il fare, il gioco, l'esplorazione e la relazione con l'ambiente e con gli altri. | L'alunno parte dall'esperienza concreta per osservare, descrivere, rappresentare e comprendere i primi nuclei concettuali delle discipline. | L'alunno rielabora le esperienze e i saperi in modo più astratto e organizzato, sviluppando capacità di analisi, collegamento e interpretazione. |
| Progressione degli apprendimenti | Si promuovono abilità iniziali legate alla percezione, alla comunicazione, alla motricità e alla relazione. | Si consolidano gli apprendimenti di base e si sviluppano le strumentalità culturali fondamentali. | Si rafforzano i saperi disciplinari, la capacità di studio, la rielaborazione personale e l'uso consapevole delle conoscenze. |
| Sviluppo dell'autonomia | Il bambino è guidato a compiere semplici scelte, a gestire materiali, tempi e routine, maturando fiducia nelle proprie possibilità. | L'alunno sviluppa progressivamente autonomia nel lavoro scolastico, nell'organizzazione delle attività e nell'esecuzione dei compiti. | L'alunno consolida l'autonomia personale e di studio, pianifica il lavoro, utilizza strategie e strumenti in modo sempre più consapevole. |
| Dal linguaggio quotidiano ai linguaggi disciplinari | Il bambino amplia il linguaggio orale, arricchisce il lessico e utilizza diversi codici espressivi. | L'alunno acquisisce e usa progressivamente i linguaggi specifici delle discipline in forma semplice ma corretta. | L'alunno padroneggia in modo più strutturato i linguaggi disciplinari, li utilizza per comprendere, argomentare e rielaborare contenuti. |
| Dai campi di esperienza alle discipline | L'apprendimento si realizza in modo unitario e globale attraverso esperienze significative e trasversali. | Le discipline vengono introdotte in modo graduale, mantenendo collegamenti con il vissuto e con altre aree del sapere. | Le discipline si definiscono con maggiore specificità metodologica e contenutistica, pur restando aperte a collegamenti interdisciplinari. |

| Snodo | Scuola dell'infanzia | Scuola primaria | Scuola secondaria di primo grado |
|---|---|--|--|
| Conoscenze, abilità e competenze | Il bambino sviluppa prime competenze attraverso azioni, relazioni, esplorazioni e situazioni di vita quotidiana. | L'alunno utilizza conoscenze e abilità per affrontare compiti, situazioni note e prime esperienze significative. | L'alunno integra conoscenze, abilità e atteggiamenti per affrontare compiti più complessi, problemi, situazioni nuove e contesti diversi. |
| Dimensione relazionale e collaborativa | Si promuovono la relazione positiva con i pari e con gli adulti, il rispetto delle regole e la partecipazione alla vita del gruppo. | Si consolidano la cooperazione, il confronto, il rispetto reciproco e il lavoro condiviso. | Si sviluppano forme più mature di partecipazione, collaborazione, dialogo, confronto critico e assunzione di responsabilità nel gruppo. |
| Inclusione e personalizzazione | Si garantisce un ambiente accogliente e rassicurante, attento ai ritmi, ai bisogni e alle differenze di ciascun bambino. | Si adottano strategie diversificate, strumenti compensativi e percorsi personalizzati per favorire il successo formativo di tutti. | Si consolidano pratiche inclusive e personalizzate che permettono a ciascun alunno di partecipare in modo attivo e significativo al percorso formativo. |
| Valutazione formativa | L'osservazione sistematica documenta esperienze, progressi e modalità di partecipazione del bambino. | La valutazione accompagna il percorso di apprendimento, rileva i progressi e orienta le scelte didattiche. | La valutazione assume funzione formativa e orientativa, sostenendo la consapevolezza dell'alunno rispetto al proprio percorso e ai propri apprendimenti. |
| Cittadinanza attiva | Il bambino sperimenta le prime regole della convivenza, il rispetto degli altri, la cura di sé e dell'ambiente. | L'alunno sviluppa atteggiamenti di responsabilità, partecipazione, rispetto delle regole e attenzione al bene comune. | L'alunno consolida competenze di cittadinanza, spirito critico, partecipazione consapevole e responsabilità personale e sociale. |
| Orientamento e progetto di sé | Il bambino inizia a riconoscere preferenze, emozioni, capacità e modalità di relazione. | L'alunno acquisisce progressiva consapevolezza di sé, delle proprie potenzialità e delle proprie modalità di apprendimento. | L'alunno matura una più chiara conoscenza di sé e delle proprie attitudini, sviluppando competenze orientative utili per le scelte future. |

SCUOLA DELL' INFANZIA

1. Campo di esperienza: IL SE' E L'ALTRO

FINALITA':

- Promuovere la conoscenza di sé, aiutando il bambino a riconoscere e dare un nome alle proprie emozioni (felicità, rabbia, paura, tristezza).
- Sviluppare la fiducia nelle proprie capacità e il senso di sicurezza personale all'interno della comunità scolastica.
- Sviluppare la capacità di cogliere gli stati d'animo, i bisogni e i punti di vista altrui.
- Accompagnare il bambino nel superamento naturale del proprio egocentrismo infantile, favorendo l'accoglienza dell'altro e delle diversità culturali linguistiche, di genere e di abilità
- Interiorizzare l'autocontrollo, la capacità di gestire i conflitti attraverso il dialogo verbale e la mediazione dell'insegnante.
- Comprendere il valore delle regole non come imposizioni, ma come strumenti necessari per tutelare i diritti di tutti e proteggere il bene comune.
- Stimolare il senso di appartenenza a una comunità (famiglia, scuola, territorio).
- Sperimentare i valori della cooperazione, della solidarietà, della cura dei materiali e del rispetto del patrimonio collettivo.

Competenze Chiave europee di riferimento:

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.
- Competenza alfabetica funzionale.

Competenze attese:

- Sviluppare il processo di costruzione dell'identità personale, dell'autostima e del senso morale.
- Riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare, nel rispetto dei propri vissuti personali e altrui e confrontandola con altre esperienze culturali per sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni.
- 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 e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Il/La bambino/a:

- Sviluppa una serena immagine di sé, esprimendo fiducia nelle proprie capacità e riconoscendo i propri bisogni ed emozioni fondamentali.
- Interagisce positivamente con adulti e coetanei, sperimenta l'ascolto reciproco, accetta la diversità come valore e gestisce i conflitti attraverso il dialogo assistito.
- Interiorizza e rispetta le regole stabilite nella comunità scolastica; si prende cura dei beni comuni e dell'ambiente circostante.

3 anni

4 anni

5 anni

| | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere la propria persona, il proprio nome e gli oggetti personali. - Esprimere i bisogni primari e compiere le prime azioni di cura di sé. - Accettare il distacco dalle figure familiari ed integrarsi nel gruppo sezione. - Riconoscere i momenti della routine scolastica guidati dall'insegnante. | <ul style="list-style-type: none"> - Identificare e nominare le principali emozioni: felicità, tristezza, rabbia, paura. - Collaborare al riordino degli spazi comuni e nella gestione dei materiali. - Condividere i giochi con i compagni e superare l'egocentrismo iniziale. - Comprendere l'importanza delle regole condivise nei piccoli gruppi di gioco. | <ul style="list-style-type: none"> - Maturare una positiva stima di sé e verbalizzare desideri, preferenze e paure. - Manifestare capacità di autocontrollo, attenzione prolungata e gestione dei conflitti verbali. - Mostrare empatia verso i bisogni altrui e collaborare a progetti comuni. - Interiorizzare il concetto di diritto e dovere e rispettare l'ambiente scolastico e naturale. - Riconoscere e valorizzare le differenze culturali e linguistiche come risorsa. |
| CONOSCENZE | | |
| 3 anni | 4 anni | 5 anni |
| <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il proprio nome e i tratti essenziali della propria identità - I nomi dei compagni di sezione e delle figure adulte di riferimento. - Gli spazi fisici della sezione e i relativi contrassegni personali. - Le principali routine della giornata scolastica(ingresso, merenda, pasto, igiene, uscita). | <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le quattro emozioni primarie: felicità, tristezza, rabbia, paura. - Il concetto di possesso personale in contrapposizione all'uso comune dei giochi. - Le regole basilari della convivenza civile e del gioco in piccolo gruppo. - Le differenze evidenti e le somiglianze tra sé e i compagni. | <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il significato di regola come tutela dei diritti di tutti. - Elementi fondamentali di Educazione Civica (rispetto dell'ambiente, riciclo, cura del bene comune) - Esistenza di diverse culture, tradizioni, lingue e strutture familiari. - Strategie verbali elementari per la risoluzione pacifica dei contrasti. |
| ABILITA' | | |
| 3 anni | 4 anni | 5 anni |
| <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esprimere verbalmente o con la mimica i propri bisogni primari. - Riconoscere il proprio contrassegno e i propri oggetti personali. - Tollerare progressivamente il distacco dalle figure familiari all'ingresso. - Eseguire semplici consegne e regole di comportamento indicate dall'adulto. | <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dare un nome alle proprie emozioni e riconoscerle sul volto degli altri. - Condividere materiali e spazi di gioco con i coetanei senza opporsi. - Chiedere aiuto all'adulto o ai compagni in caso di difficoltà. - Collaborare attivamente al riordino dei giochi e alla cura della sezione. | <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manifestare autocontrollo e mantenere l'attenzione focalizzata su un compito. - Verbalizzare le cause dei propri stati d'animo e comprendere l'impatto delle proprie azioni sugli altri. - Rispettare i turni di parola e di ascolto durante le conversazioni collettive (circle time). - Cooperare in piccoli gruppi per la realizzazione di un progetto comune o di un gioco strutturato. - Adottare comportamenti inclusivi e d'aiuto verso i compagni in difficoltà o con culture diverse. |
| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | |

| 3 ANNI | | |
|---|--|---|
| BASE: <ul style="list-style-type: none"> - Fatica a separarsi dai genitori; mostra ansia prolungata durante l'ingresso. - Non sempre riconosce i propri oggetti o il proprio contrassegno. - Fatica a seguire i ritmi della giornata. | INTERMEDIO: <ul style="list-style-type: none"> - Si separa dai genitori con iniziale incertezza, ma si rasserena rapidamente. - Riconosce il proprio contrassegno e il proprio nome scritto se stimolato. - Segue le routine quotidiane , ma sempre sotto la guida dell'insegnante. | AVANZATO: <ul style="list-style-type: none"> - Si separa serenamente dai genitori ed entra a scuola con entusiasmo. - Identifica con sicurezza se stesso, il proprio contrassegno e i propri oggetti. - Partecipa attivamente e autonomamente alla routine giornaliera. - |
| 4 ANNI | | |
| BASE: <ul style="list-style-type: none"> - Fatica a controllare le reazioni emotive; non verbalizza ciò che prova. - Tende a isolarsi o a manifesta atteggiamenti egocentrici e oppositivi. - Non collabora al riordino e tende a danneggiare o disperdere i materiali didattici e i giochi | INTERMEDIO: <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e nomina le emozioni primarie su di sé e sugli altri. - Accetta di condividere i giochi e gli spazi solo se sollecitato dall'adulto. - Riordina i materiali e i giochi della sezione se richiamato dall'insegnante. | AVANZATO: <ul style="list-style-type: none"> - Regola le proprie emozioni e mostra empatia verso i compagni in difficoltà. - Condivide spontaneamente i materiali e collabora nel gioco di piccolo gruppo. - Si prende cura spontaneamente della sezione e riordina con precisione. |
| 5 ANNI | | |
| BASE: <ul style="list-style-type: none"> - Si distrae facilmente; fatica a portare a termine compiti o a stare fermo. - Interrompe continuamente i compagni; fatica a rispettare i turni di parola e di gioco. - Reagisce ai contrasti con l'uso della forza o con pianti prolungati. - Tende ad escludere chi percepisce "diverso" o mostra differenze. | INTERMEDIO: <ul style="list-style-type: none"> - Mantiene l'attenzione per un tempo adeguato e porta a termine il compito. - Rispetta i turni di parola nel circle time e le regole nei giochi strutturati. - Cerca l'intervento immediato dell'adulto per risolvere ogni piccolo contrasto. - Accetta di giocare con tutti i compagni senza fare distinzioni o esclusioni. | AVANZATO: <ul style="list-style-type: none"> - Mostra un forte autocontrollo, persistenza nel compito e gestione dell'errore. - Interiorizza le regole, ne comprende il valore e media i turni nel gruppo. - Risolve i conflitti con i pari attraverso il dialogo e la negoziazione verbale. - Valorizza attivamente le differenze culturali e aiuta i compagni fragili. |

2 . Campo di esperienza: **IL CORPO E IL MOVIMENTO**

FINALITA':

- Riconoscere il proprio corpo e comunicare i bisogni/emozioni anche in assenza di lingua verbale.
- Acquisire fiducia negli schemi motori di base e autonomia nello spazio della sezione/palestra.
- Partecipare a giochi di gruppo rispettando le regole semplici.
- Usare il movimento come strumento di relazione con adulti e pari.
- Il campo concorre allo sviluppo dell'identità, dell'autonomia e della relazione attraverso il corpo.
- Per i bambini stranieri, diventa il canale privilegiato d'inclusione quando la lingua non c'è ancora.

Competenze Chiave europee di riferimento:

- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Competenze attese:

- Coordinazione motoria: Sa correre, saltare, arrampicarsi e lanciare/afferrare con un buon controllo del corpo.
- Motricità fine: Impugna correttamente la matita, usa le forbici e manipola piccoli oggetti con precisione.
- Equilibrio: Mantiene l'equilibrio sia da fermo sia in movimento (es. camminare su una linea).
- Autonomia pratica: Va in bagno, si lava le mani e si veste/sveste da solo (o con minimo aiuto).
- Schema corporeo: Riconosce e sa disegnare la figura umana completa nelle sue parti principali.
- Orientamento: Si muove con sicurezza nello spazio rispettando i concetti spaziali (sopra/subito, dentro/fuori) e il ritmo (veloce/lento).
- Gioco e regole: Partecipa a giochi di gruppo, ne rispetta le regole, collabora con i compagni e accetta la sconfitta.
- Gestione del rischio: Inizia a percepire il pericolo e a regolare i propri movimenti per non farsi male.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Il/La bambino/a:

- Ha consapevolezza del proprio corpo e lo utilizza come strumento di conoscenza di sé, degli altri e della realtà.
- Controlla la forza, la coordinazione oculomotoria e dinamico-generale sia nei giochi liberi che in quelli strutturati.
- Adotta comportamenti attivi rivolti al benessere e alle sane abitudini alimentari e igieniche quotidiane.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

| 3 anni | 4 anni | 5 anni |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Identificare e indicare su di sé e sugli altri le principali parti del corpo (testa, mani, piedi, pancia). - Eseguire movimenti di base come camminare, correre e arrestarsi al segnale dell'insegnante. - Utilizzare le mani per manipolare materiali diversi (pongo, farina, macro-incastri) e strappare la carta. | <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare graficamente la figura umana completa di testa, tronco e arti (disegno dell'omino). - Camminare in equilibrio su una linea tracciata a terra e saltare a piedi uniti superando piccoli ostacoli. | <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere la destra e la sinistra sul proprio corpo e dimostrare una chiara dominanza della mano/piede - Utilizzare le forbici per ritagliare lungo linee tracciate, completare allacciature e impugnare in modo funzionale gli strumenti di scrittura. |

| | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Svolgere in autonomia le prime pratiche igieniche (lavarsi le mani) e svestirsi parzialmente (togliere le scarpe o la giacca). - Muoversi nello spazio scolastico riconoscendo i concetti spaziali elementari (dentro/fuori, sopra/sotto). | <ul style="list-style-type: none"> - Lanciare e afferrare una grande palla con entrambe le mani e impugnare correttamente i colori. - Muoversi nello spazio adattando le andature ai concetti di veloce/lento e seguendo un semplice ritmo musicale. - Controllare i propri movimenti per evitare scontri con i compagni durante i giochi liberi o guidati. | <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire percorsi motori complessi che richiedono di strisciare, gattonare, saltare in lungo e stare su un solo piede. - Orientarsi nello spazio foglio (alto/basso, sinistra/destra) e muoversi seguendo sequenze ritmiche precise. - Partecipare a giochi di squadra strutturati, rispettandone le regole, collaborando con i compagni e accettando l'esito del gioco. |
|---|--|--|

CONOSCENZE

| 3 anni | 4 anni | 5 anni |
|--|--|---|
| <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le parti del corpo: testa, tronco, braccia, gambe, mani, piedi . - Gli organi dei cinque sensi e le loro funzioni: gli occhi servono per vedere, le orecchie per sentire, la bocca per gustare, il naso per odorare e le mani per toccare. - L'identità di genere: Sa se si è un bambino o una bambina (prime nozioni di identità corporea). - I concetti spaziali primitivi: dentro/fuori e sopra/sotto riferiti a se stessi (es. sapere se si è dentro o fuori dal cerchio). - L'igiene di base: Sa che ci sono momenti specifici per lavarsi le mani (es. prima di mangiare, dopo aver usato i servizi). | <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lo schema corporeo completo: viso (occhi, naso, bocca, orecchie, sopracciglia) e la connessione tra le parti del corpo (il collo unisce testa e tronco). - I concetti spaziali intermedi: alto/basso, avanti/dietro, vicino/lontano in rapporto agli oggetti e ai compagni. - I concetti temporali e ritmici: differenza tra veloce e lento - Stati fisici ed emotivi: Sa dare un nome alle sensazioni del corpo (caldo, freddo, stanchezza, fame) e alle emozioni specchiate dal corpo (es. il sorriso per la gioia, il pianto per la tristezza). - Le regole dei giochi di movimento e le rispetta: es. al segnale "stop" bisogna immobilizzarsi. | <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lateralità: la distinzione tra la parte destra e la parte sinistra del proprio corpo. - Funzioni del corpo e salute: l'importanza del movimento, del riposo e del cibo sano per il benessere del proprio corpo (sapere che il cuore batte più forte dopo aver corso). - Spazio grafico e geometrico: i concetti spaziali bidimensionali legati al foglio (destra/sinistra, alto/basso) e le forme geometriche dinamiche (cerchio, linea retta, percorso). - Sicurezza e pericolo: i comportamenti sicuri e quelli pericolosi per sé e per gli altri all'interno della scuola e nei giochi in movimento (valutazione del rischio). - Linguaggi non verbali: il corpo può comunicare messaggi, storie o emozioni anche senza l'uso delle parole (mimo, drammatizzazione, segni convenzionali). |

ABILITA'

| 3 anni | 4 anni | 5 anni |
|---|---|---|
| <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muoversi e fermarsi al segnale senza cadere. - Stritolare, impastare e strappare materiali diversi con le mani. - Togliere scarpe, giacca e calze in autonomia. | <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saltare a piedi uniti e superare piccoli ostacoli a terra. - Rappresentare la figura umana con testa, tronco e arti. | <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usare le forbici per seguire una linea e impugnare correttamente la matita. - Mostrare o usare la mano destra o sinistra su richiesta. |

| | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Entrare ed uscire da uno spazio delimitato (es. un cerchio). - Lavarsi e asciugarsi le mani da solo. | <ul style="list-style-type: none"> - Lanciare una grande palla verso un bersaglio o un compagno. - Camminare dritto sopra una linea tracciata sul pavimento. - Muovere il corpo adattandosi a una musica lenta o veloce. | <ul style="list-style-type: none"> - Superare percorsi motori che richiedono di strisciare, saltare e stare su un piede solo. - Disegnare o scrivere rispettando gli spazi (alto/basso, sinistra/destra). - Giocare in squadra rispettando i turni e le regole del gioco. |
| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | |
| 3 ANNI | | |
| BASE: <ul style="list-style-type: none"> - Esegue i movimenti di base (camminare, correre) solo se guidato o in un ambiente privo di stimoli di disturbo. - Ha bisogno di supporto costante dell'adulto per lavarsi le mani o togliersi le scarpe. | INTERMEDIO: <ul style="list-style-type: none"> - Si muove con sicurezza nello spazio della sezione e si ferma quasi sempre al segnale d'arresto. - Svolge le pratiche igieniche e si sveste in autonomia se adeguatamente stimolato e incoraggiato. | AVANZATO: <ul style="list-style-type: none"> - Coordina movimenti diversi (es. corre e cambia direzione per evitare un compagno). - Dimostra totale autonomia nel vestirsi/svestirsi (es. rimette le scarpe da solo) e supporta attivamente i compagni in difficoltà. |
| 4 ANNI | | |
| BASE: <ul style="list-style-type: none"> - Mantiene l'equilibrio sulla linea a terra solo se procede molto lentamente o aiutandosi con le mani. - Nel disegno dell'omino rappresenta solo la testa e forse gli arti (schema corporeo ancora incompleto). - Rincorre la palla ma fatica a direzionare il lancio. | INTERMEDIO: <ul style="list-style-type: none"> - Cammina in equilibrio sulla linea con buona andatura. - Disegna la figura umana completa (testa, tronco, arti). - Lancia la palla verso l'insegnante e si muove coordinandosi ai concetti di veloce/lento. | AVANZATO: <ul style="list-style-type: none"> - Supera prove di equilibrio dinamico senza incertezze. - Arricchisce il disegno dell'omino con molti dettagli (dita, occhi, capelli, vestiti). - Controlla perfettamente la forza nei lanci e si adegua istantaneamente ai cambi di ritmo musicali. |
| 5 ANNI | | |
| BASE: <ul style="list-style-type: none"> - Esegue percorsi motori complessi ma con incertezze o saltando alcune consegne (es. dimentica di strisciare). - Usa le forbici ma il taglio è impreciso. - Confonde spesso la destra e la sinistra e fatica ad accettare la sconfitta nei giochi. | INTERMEDIO: <ul style="list-style-type: none"> - Completa correttamente i percorsi motori proposti (striscia, salta, sta su un piede). - Ritaglia seguendo una linea tracciata e impugna correttamente la matita. - Riconosce la destra/sinistra su di sé e rispetta le regole dei giochi di squadra. | AVANZATO: <ul style="list-style-type: none"> - Esegue percorsi motori complessi con massima fluidità, velocità e controllo del rischio. - Mostra un'eccellente motricità fine (ritagli curvi e precisi, allacciature). - Riconosce la destra/sinistra anche specchiata sull'altro. - Nel gioco di squadra elabora piccole strategie con i compagni e media i conflitti. |

3. Campo di esperienza: **IMMAGINI, SUONI E COLORI**

FINALITA':

- Promuovere l'espressione creativa del bambino attraverso linguaggi grafico-pittorici, musicali, corporei e multimediali.
- Sviluppare sensibilità estetica, immaginazione e capacità comunicative.
- Favorire l'esplorazione e la conoscenza dei diversi linguaggi artistici e sonori.
- Educare all'ascolto, alla percezione sensoriale e alla fruizione consapevole di immagini, musica e produzioni artistiche.
- Stimolare curiosità, creatività e partecipazione attiva attraverso esperienze espressive individuali e di gruppo.

Competenze Chiave europee di riferimento:

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza digitale.
- Competenza in materia di cittadinanza.

Competenze attese:

- Utilizza linguaggi espressivi differenti per comunicare emozioni, esperienze e idee.
- Sperimenta materiali, tecniche artistiche e strumenti sonori in modo creativo.
- Ascolta, riconosce e produce suoni, ritmi e semplici sequenze musicali.
- Osserva immagini, opere e ambienti sviluppando curiosità estetica.
- Partecipa ad attività artistiche, musicali e teatrali collaborando con gli altri.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Il/La bambino/a:

- utilizza con intenzionalità e creatività i linguaggi grafico, plastico e pittorico, sperimentando molteplici tecniche e materiali.
- Ascolta, riproduce e inventa suoni, canti e sequenze ritmiche, anche in contesti di drammatizzazione e movimento corporeo.
- Sviluppa un primo senso estetico di fronte a opere d'arte o bellezze naturali in modo ludico ma regolato dai media digitali.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

| 3 anni | 4 anni | 5 anni |
|---------------------------------|--|---|
| - Manipolare materiali diversi. | - Utilizzare tecniche espressive differenti. | - Realizzare produzioni creative personali e di gruppo. |

| | | |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Sperimentare colori e segni grafici - Ascoltare semplici suoni e musica - Partecipare a giochi musicali e motori - Esprimersi liberamente attraverso il corpo e il colore | <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare esperienze attraverso il disegno - Riprodurre ritmi e sequenze sonore. - Coordinare movimento, musica e ritmo. - Osservare immagini e opere artistiche. | <ul style="list-style-type: none"> - Comunicare emozioni e vissuti con linguaggi artistici diversi. - Inventare semplici sequenze ritmiche e musicali. - Interpretare ruoli in attività teatrali e drammatizzazioni. - Sviluppare gusto estetico e capacità di osservazione critica. |
| CONOSCENZE | | |
| 3 anni | 4 anni | 5 anni |
| <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - I colori primari - Suoni dell'ambiente e del corpo. - Materiali manipolativi e strumenti semplici - Tracce, segni e forme. - Filastrocche e canzoni semplici. | <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le principali tecniche grafico pittoriche - Ritmi, intensità e variazioni sonore - Strumenti musicali e materiali creativi - Relazione tra musica, movimento ed emozioni. - Sequenze ritmiche e sonore. | <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diverse forme di espressione artistica e musicale - Elementi base del linguaggio musicale e teatrale. - Opere artistiche, immagini e simboli culturali - Funzione comunicativa di immagini, suoni e colori - Modalità espressive e collettive |
| ABILITA' | | |
| 3 anni | 4 anni | 5 anni |
| <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare colori e materiali in modo spontaneo - Partecipare a canti e giochi musicali - Esprimersi con il disegno e la manipolazione - Muoversi seguendo musica e ritmo - Osservare immagini con curiosità. | <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare semplici elaborati creativi - Riprodurre semplici ritmi con il corpo e strumenti - Utilizzare tecniche differenti in modo intenzionale - Coordinare gesto grafico, musica e movimento. - Descrivere semplici immagini e produzioni artistiche. | <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ideare e realizzare produzioni artistiche personali. - Inventare ritmi, suoni e brevi sequenze musicali. - Scegliere materiali e tecniche adeguate al proprio progetto espressivo. - Interpretare personaggi e situazioni nelle drammatizzazioni. - Esprimere preferenze e riflessioni su immagini di opere d'arte e musiche. |

RUBRICA DI VALUTAZIONE**3 ANNI****BASE:**

- Utilizza materiali con curiosità.
- Partecipa ai giochi musicali.
- Produce semplici segni grafici.

INTERMEDIO:

- Sperimenta colori e tecniche diverse.
- Riproduce semplici suoni e movimenti.
- Partecipa alle attività espressive con interesse.

AVANZATO:

- Si esprime creativamente in modo spontaneo.
- Usa materiali e colori con intenzionalità.
- Interagisce attivamente nelle esperienze musicali e artistiche.
-

4 ANNI**BASE:**

- Utilizza alcune tecniche espressive guidate.
- Ascolta e riproduce semplici ritmi.
- Partecipa alle attività artistiche.

INTERMEDIO:

- Realizza elaborati personali.
- Coordina movimento e musica.
- Descrive immagini e produzioni creative.

AVANZATO:

- Sperimenta linguaggi espressivi differenti.
- Riproduce ritmi e sequenze sonore.
- Mostra creatività e partecipazione attiva.

5 ANNI**BASE:**

- Utilizza materiali e tecniche note.
- Segue attività musicali e teatrali.
- Osserva immagini e opere con interesse.

INTERMEDIO:

- Comunica emozioni attraverso linguaggi artistici.
- Realizza produzioni creative articolate.
- Collabora nelle attività espressive di gruppo.

AVANZATO:

- Usa in modo originale linguaggi artistici e musicali.
- Inventa semplici produzioni sonore e teatrali.
- Manifesta sensibilità estetica, creatività e autonomia espressiva

4. Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE

FINALITA':

- Sviluppare competenze linguistiche e comunicative.
- Esprimere bisogni, emozioni, pensieri ed esperienze.
- Ascoltare e comprendere messaggi verbali.
- Arricchire il lessico e la struttura della lingua.
- Partecipare a conversazioni rispettando turni e regole.
- Avvicinarsi al piacere della lettura e della narrazione.
- Maturare curiosità verso lingue, segni e simboli.
- Sviluppare prerequisiti per l'apprendimento della letto-scrittura.

Competenze Chiave europee di riferimento:

- **Competenza alfabetica funzionale:** comprendere, esprimere, comunicare, narrare e argomentare attraverso il linguaggio orale e i primi approcci alla lingua scritta.
- **Competenza multilinguistica:** sviluppare curiosità e apertura verso lingue e culture diverse, valorizzando il plurilinguismo e le lingue d'origine.
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** esprimere emozioni, bisogni e pensieri, sviluppare fiducia nelle proprie capacità comunicative e riflettere sulle esperienze vissute.
- **Competenza in materia di cittadinanza:** partecipare agli scambi comunicativi rispettando regole, turni di parola e punti di vista diversi, promuovendo dialogo e inclusione.
- **Competenza digitale:** utilizzare, con la guida dell'adulto, strumenti e linguaggi digitali per comunicare, ascoltare, esplorare storie e documentare esperienze.
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale:** conoscere e apprezzare racconti, fiabe, filastrocche, poesie e altre forme espressive appartenenti al patrimonio culturale.

Competenze attese:

- Comprende messaggi, consegne, racconti e conversazioni adeguati all'età.
- Utilizza il linguaggio verbale per comunicare bisogni, emozioni, esperienze e pensieri.
- Partecipa agli scambi comunicativi rispettando tempi e turni di parola.
- Ascolta con attenzione e interviene in modo pertinente nelle conversazioni.
- Arricchisce progressivamente il proprio patrimonio lessicale.
- Formula frasi sempre più complete e corrette.
- Racconta esperienze personali e narrazioni seguendo una sequenza logica e temporale.
- Descrive persone, oggetti, immagini, eventi e situazioni.
- Gioca con parole, suoni, rime e filastrocche sviluppando la consapevolezza fonologica.
- Esprime idee, opinioni e semplici argomentazioni.
- Invente storie, dialoghi e racconti utilizzando la fantasia e la creatività.
- Manifesta interesse e piacere per la lettura, l'ascolto di storie e la narrazione.
- Riconosce e valorizza la pluralità linguistica e culturale.
- Si avvicina alla lingua scritta attraverso esperienze di pregrafismo e scrittura spontanea.
- Utilizza linguaggi e strumenti digitali in modo guidato e consapevole per finalità comunicative ed espressive.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Il/La bambino/a:

- Usa la lingua italiana in modo appropriato per esprimere sentimenti, pensieri, formulare domande e raccontare esperienze personali in modo strutturato.
- Comprende le parole degli altri, segue narrazioni complesse, riconosce la struttura di un racconto e formula ipotesi sul significato di una storia ascoltata.
- Mostra curiosità sulla lingua scritta, compie prime esplorazioni di letto-scrittura e si avvicina con curiosità ad altre lingue.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

| 3 anni | 4 anni | 5 anni |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere semplici messaggi verbali. - Esprimere bisogni ed emozioni. - Ascoltare brevi racconti. - Denominare oggetti, persone e immagini. - Partecipare a conversazioni guidate. - Memorizzare filastrocche e semplici canzoni. | <ul style="list-style-type: none"> - Raccontare esperienze personali. - Comprendere narrazioni più articolate. - Formulare frasi complete. - Arricchire il lessico. - Rispettare il turno di parola. - Giocare con rime, parole e suoni. - Descrivere immagini e situazioni. | <ul style="list-style-type: none"> - Raccontare eventi in ordine logico e cronologico. - Comprendere consegne articolate. - Argomentare semplici opinioni. - Inventare storie e dialoghi. - Riconoscere somiglianze sonore tra parole. - Sperimentare prime forme di scrittura spontanea. - Riflettere sulla lingua e sui significati. |

CONOSCENZE

| 3 anni | 4 anni | 5 anni |
|--|---|--|
| <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lessico di base relativo alla vita quotidiana. - Nomi di persone, oggetti e ambienti familiari. - Filastrocche, canzoni e racconti brevi. - Regole essenziali della conversazione. | <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lessico relativo ad esperienze, emozioni e ambienti. - Strutture linguistiche più articolate. - Racconti, fiabe e storie. - Rime, filastrocche e giochi fonologici. | <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Strutture narrative fondamentali. - Sequenze temporali e logiche. - Lessico specifico e contestualizzato. - Suoni, sillabe e rime. - Prime forme e funzioni della lingua scritta. - Simboli e segni convenzionali. |

ABILITA'

| 3 anni | 4 anni | 5 anni |
|--|--|--|
| <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere semplici consegne. - Comunicare verbalmente bisogni e stati d'animo. - Ripetere parole e brevi frasi. - Ascoltare e intervenire con il supporto dell'adulto. - Riconoscere immagini e associarle a parole. | <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raccontare esperienze vissute. - Descrivere immagini e situazioni. - Utilizzare frasi complete. - Partecipare alle conversazioni rispettando le regole. - Individuare somiglianze sonore tra parole. | <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Narrare in modo coerente e ordinato. - Comprendere e rielaborare racconti. - Formulare opinioni motivate. - Inventare storie e dialoghi. - Segmentare parole in sillabe. - Riconoscere rime e assonanze. - Utilizzare segni grafici e scrittura spontanea. |

RUBRICA DI VALUTAZIONE**3 ANNI**

| | | |
|---|---|--|
| <p>BASE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende semplici consegne con mediazione dell'adulto. - Utilizza parole isolate o frasi minime. - Mantiene l'attenzione per brevi periodi. | <p>INTERMEDIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende consegne semplici in autonomia. - Comunica bisogni ed emozioni con frasi brevi. - Partecipa alle conversazioni guidate. | <p>AVANZATO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende messaggi e richieste con sicurezza. - Utilizza frasi complete adeguate all'età. - Interviene spontaneamente nelle conversazioni. |
| 4 ANNI | | |
| <p>BASE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Racconta esperienze con il supporto dell'adulto. - Utilizza frasi semplici. - Comprende le informazioni essenziali di una storia. | <p>INTERMEDIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Racconta esperienze in modo comprensibile. - Utilizza un lessico adeguato. - Rispetta generalmente il turno di parola. - Riconosce semplici rime. | <p>AVANZATO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Racconta con ricchezza di particolari. - Utilizza un lessico ampio e appropriato. - Interviene in modo pertinente negli scambi comunicativi. <p>Gioca autonomamente con rime e parole.</p> |
| 5 ANNI | | |
| <p>BASE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Racconta semplici esperienze seguendo una successione essenziale. - Comprende consegne articolate con qualche supporto. - Mostra interesse verso libri e scrittura. | <p>INTERMEDIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Narra eventi in ordine logico. - Utilizza un lessico adeguato e diversificato. - Individua rime e somiglianze sonore. - Produce semplici scritture spontanee. - | <p>AVANZATO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Narra in modo dettagliato e coerente. - Argomenta semplici opinioni. - Inventa storie originali e dialoghi. - Dimostra una solida consapevolezza fonologica. - Utilizza spontaneamente segni e simboli della lingua scritta. |

5. Campo di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO

FINALITA':

- Promozione del pensiero scientifico: Strutturare la naturale curiosità del bambino attraverso l'esplorazione attiva, l'osservazione diretta dei fenomeni atmosferici, dei materiali e degli organismi viventi.
- Sviluppo delle competenze logico-matematiche: avviare ai concetti di raggruppamento, ordinamento, quantificazione e conteggio attraverso il gioco e la manipolazione di oggetti concreti.
- Orientamento spaziale e concetti topologici: guidare il bambino a collocare se stesso e gli oggetti nello spazio, interiorizzando le relazioni spaziali e la capacità di seguire percorsi.
- Percezione del tempo e della misura: favorire la comprensione della ciclicità temporale (routine, giorni, stagioni), l'approccio alle relazioni di causa-effetto e l'uso di prime misurazioni intuitive.
- Educazione alla sostenibilità: Coltivare un atteggiamento di rispetto, cura e tutela nei confronti dell'ambiente circostante e della natura.

Competenze Chiave europee di riferimento:

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

Competenze attese:

- Raggruppare, ordinare e classificare oggetti in base alle loro caratteristiche; associare il numero alla quantità e confrontare diverse grandezze.
- Collocare se stessi e gli oggetti nell'ambiente circostante, padroneggiando i concetti topologici e seguendo percorsi prestabiliti.
- Osservare con attenzione la natura, i viventi e i fenomeni atmosferici, cogliendone i cambiamenti e rispettando l'ambiente.
- Riconoscere la ciclicità temporale attraverso la scansione della giornata, della settimana e delle stagioni.
- Confrontare lunghezze, pesi e capacità utilizzando semplici strumenti di misurazione adatti all'età.
- Familiarizzare con i primi strumenti tecnologici del quotidiano, scoprendone le funzioni e l'utilizzo corretto.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Il/La bambino/a:

- Raggruppa e ordina oggetti in base a criteri diversi, confronta quantità, conta e utilizza i primi simboli per registrare dati.
- Colloca se stesso, gli oggetti e gli eventi nel tempo e nello spazio, utilizzando correttamente i concetti topologici (sopra/sotto, dentro/fuori, prima/dopo, ieri/oggi/).
- Osserva con curiosità i fenomeni naturali e gli organismi viventi; formula ipotesi attraverso l'errore e il problem solving; assume comportamenti di rispetto per la tutela della biodiversità e dell'ambiente.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

| 3 anni | 4 anni | 5 anni |
|---|---|---|
| - Raggruppare e classificare oggetti d'uso quotidiano | - Ordinare elementi in serie (dal più grande al più | - Classificare oggetti contemporaneamente in base |

| | | |
|---|---|---|
| <p>in base a un solo criterio evidente (es. colore o forma) e distinguere "uno" da "tanti".</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e utilizzare i concetti topologici elementari (<i>dentro/fuori, sopra/sotto</i>) applicandoli prima sul proprio corpo e poi sugli oggetti del contesto vissuto. - Esplorare l'ambiente circostante attraverso i cinque sensi, identificando gli elementi naturali principali (es. terra, acqua, foglie) e manifestando curiosità verso gli animali. - Riconoscere l'alternanza giorno/notte e orientarsi nella routine quotidiana della scuola dell'infanzia, individuando i momenti principali (es. accoglienza, pranzo, uscita). - Identificare e denominare i principali oggetti tecnologici e digitali presenti a casa o a scuola (es. telefono, computer, telecomando, fotocamera). | <p>piccolo) e associare correttamente la quantità numerica ai simboli numerici da 1 a 5 attraverso l'uso di mediatori concreti.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Collocare oggetti nello spazio seguendo indicazioni verbali più precise (<i>davanti/dietro, vicino/lontano</i>) ed eseguire semplici percorsi motori guidati. - Osservare e descrivere i cambiamenti visibili di piante e animali nel corso del tempo e applicare le prime buone pratiche di rispetto ambientale (es. gettare i rifiuti nel cestino corretto). - Utilizzare correttamente i concetti temporali di <i>prima, dopo</i> e <i>adesso</i> per riordinare brevi sequenze di storie o di azioni vissute, iniziando a riconoscere il susseguirsi dei giorni della settimana. - Comprendere la funzione e l'utilità pratica degli strumenti tecnologici del quotidiano (es. "il termometro serve per misurare la febbre", "la Lim per vedere le immagini") e utilizzarli sotto la supervisione dell'adulto. | <p>a due attributi (es. forma e colore), confrontare quantità (più di/meno di/uguale) e associare il numero alla quantità almeno fino a 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi nello spazio grafico (es. sul foglio) e descrivere verbalmente la posizione degli oggetti usando la lateralità (<i>destra/sinistra</i>), eseguendo percorsi basati su una programmazione o su mappe elementari. - Formulare ipotesi semplici su fenomeni atmosferici e naturali (es. il ciclo dell'acqua o la semina), coglierne le trasformazioni e comprendere l'importanza della tutela della biodiversità e del riciclo. - Collocare eventi nel passato, presente e futuro (<i>ieri, oggi, domani</i>), riconoscere la ciclicità delle quattro stagioni e utilizzare strumenti visivi (come il calendario) per scandire il tempo. - Utilizzare in modo creativo e consapevole semplici dispositivi digitali o strumenti meccanici per scopi specifici (es. scattare una foto per documentare un'attività, avviare un gioco educativo), rispettando le regole di utilizzo e i tempi stabiliti. |
|---|---|---|

CONOSCENZE

| 3 anni | 4 anni | 5 anni |
|---|--|---|
| <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La differenza tra "uno" e "tanti"; un colore/forma alla volta. - Le posizioni dentro/fuori e sopra/sotto riferite a sé. - Elementi naturali base (acqua, terra) e animali comuni. - L'alternanza giorno/notte e i momenti della routine scolastica. - Le dimensioni opposte e macroscopiche (grande/piccolo). - Il nome e l'esistenza dei dispositivi di casa (es. telefono). | <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - I simboli numerici da 1 a 5; le forme geometriche base. - Le relazioni davanti/dietro e vicino/lontano tra gli oggetti. - Le parti di una pianta e i principali fenomeni atmosferici (pioggia, sole). - I concetti di prima/dopo; i nomi dei giorni della settimana. - Le variazioni di peso e lunghezza (più lungo/più corto). - La funzione pratica degli elettrodomestici e degli strumenti comuni. | <p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - I simboli numerici fino a 10; i concetti di più/meno/uguale. - La destra/sinistra su di sé; i punti dello spazio grafico (foglio). - I cicli vitali (nascita/crescita); i simboli del riciclo e rispetto ambientale. - I concetti di ieri/oggi/domani; l'alternanza delle quattro stagioni. - L'esistenza e lo scopo degli strumenti di misura (orologio, bilancia, righelli). - Le icone principali (play, stop, volume); le regole d'uso dei dispositivi. |

| ABILITA' | | |
|--|---|---|
| 3 anni | 4 anni | 5 anni |
| <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raggruppare oggetti per colore o forma; distinguere grande/piccolo; riconoscere uno/tanti. - Utilizzare dentro/fuori e sopra/sotto; seguire semplici percorsi. - Osservare la natura; riconoscere alcuni animali e fenomeni atmosferici. - Riconoscere i momenti della giornata; distinguere giorno e notte. - Confrontare oggetti per dimensione e peso. - Riconoscere semplici strumenti tecnologici e ne sperimenta l'uso guidato. | <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere simboli numerici da 1 a 5 e le forme geometriche base. - Distinguere le relazioni davanti/dietro e vicino/lontano tra gli oggetti. - Riconoscere le parti di una pianta e i principali fenomeni atmosferici (pioggia, sole). - Comprendere i concetti di prima/dopo; ricordare la successione dei giorni della settimana. - Distinguere le variazioni di peso e lunghezza (più lungo/più corto). - Discriminare la funzione pratica degli elettrodomestici e degli strumenti comuni. | <p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classificare e ordinare secondo più criteri; associare numero e quantità; confrontare grandezze. - Orientarsi nello spazio utilizzando indicatori topologici e punti di riferimento; eseguire semplici percorsi. - Osservare fenomeni naturali, cogliere cambiamenti e adottare comportamenti rispettosi dell'ambiente. - Riconoscere la successione temporale degli eventi e la ciclicità di giorni, settimane e stagioni. - Confrontare e ordina lunghezze, pesi e capacità utilizzando semplici strumenti di misura. |
| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | |
| 3 ANNI | | |
| <p>BASE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osserva l'ambiente e riconosce semplici differenze tra oggetti con l'aiuto dell'adulto. - Identifica ed esplora elementi naturali (acqua, terra, fuoco, foglie) se guidato. | <p>INTERMEDIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raggruppa oggetti, utilizza semplici concetti spaziali e riconosce alcuni momenti della giornata. - Differenzia in modo guidato un elemento naturale da un rifiuto (gettare la carta nel cestino) | <p>AVANZATO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza semplici concetti logico-matematici, spaziali e temporali in situazioni guidate. - Dimostra rispetto spontaneo per gli organismi viventi e gli spazi verdi della scuola. |
| 4 ANNI | | |
| <p>BASE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classifica e confronta oggetti con supporto; riconosce semplici riferimenti spaziali e temporali. - Descrive a parole i cambiamenti climatici evidenti legati alla stagione in corso. | <p>INTERMEDIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza semplici concetti logico-matematici, spaziali e temporali in modo autonomo. - Riordina sequenze di una storia attraverso tre immagini logiche. | <p>AVANZATO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizza, confronta e descrive elementi dell'ambiente cogliendo relazioni e cambiamenti. - Conta elementi fino a 5 associando in autonomia il numero alla quantità reale di oggetti. |
| 5 ANNI | | |
| <p>BASE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza semplici concetti logico-matematici, spaziali e temporali in situazioni guidate. - Cerca di risolvere un problema concreto procedendo solo per tentativi ed errori ripetuti. | <p>INTERMEDIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osserva, classifica, confronta e si orienta nello spazio e nel tempo in autonomia. - Trova una soluzione logica ed efficace ad un problema pratico . | <p>AVANZATO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresenta graficamente quantità e sperimenta il valore del risparmio e della condivisione dei beni materiali. - Applica con sicurezza concetti logico-matematici, spaziali, temporali e scientifici, formulando semplici ipotesi e trovando soluzioni. |

Metodologie trasversali ai campi di esperienza

Le Nuove Indicazioni Nazionali sottolineano come l'ambiente dell'infanzia debba rimanere un luogo del fare e dell'agire, ma con una più forte impronta guidata e progettata dall'adulto.

La metodologia si fonda sulla "regia educativa" dei docenti. L'insegnante progetta, interviene nei processi interpretativi del bambino e orienta l'esperienza spontanea verso traguardi di sviluppo strutturati.

Il gioco resta lo strumento principale di espressione del bambino, nelle sue forme libere e strutturate, è l'asse portante dell'apprendimento. Si privilegia la didattica laboratoriale, in cui l'errore è vissuto come risorsa cognitiva e l'attività manipolativa ed espressiva stimola il pensiero critico fin dai primi anni.

Lo spazio non è un semplice contenitore, ma un "terzo educatore" che deve rispondere alle nuove sfide contemporanee e alla sostenibilità; è strutturato in centri di interesse flessibili, accoglienti ed inclusivi. Si integrano sistematicamente, laddove e quando possibile, percorsi di "Outdoor Education" e di contatto con la natura, per promuovere una prima cultura della sostenibilità in linea le Competenze Europee, il Curricolo di Ed.Civica e l'Agenda 2030.

La progettazione didattica adotta la prospettiva del Curricolo verticale. Si realizza attraverso raccordi metodologici con i servizi educativi 0-3 (condivisione di stili educativi e cura) e percorsi ponte verso la Scuola Primaria, valorizzando i campi di esperienza come anticipatori dei futuri saperi disciplinari.

Si promuove inoltre l'esplorazione scientifica e i primi approcci ai linguaggi logico-matematici (STEM), attraverso l'investigazione diretta, il problem solving concreto e l'utilizzo critico ed equilibrato delle tecnologie.

La valutazione, infine, mantiene il suo valore descrittivo e orientativo, non giudica le prestazioni ma mappa i processi di crescita, attraverso l'osservazione sistematica (griglie, diari di bordo), e la documentazione pedagogica (portfolio delle competenze del bambino).

| Campo di esperienza | Metodologie specifiche prevalenti |
|--------------------------------|---|
| Il sé e l'altro | <i>Circle time, ascolto empatico, giochi di ruolo e di finzione, drammatizzazione, cooperative learning, didattica orientativa.</i> |
| Il corpo e il movimento | <i>Psicomotricità, giochi di regole, percorsi di coding con griglie sul pavimento, sequenze logiche, outdoor education.</i> |
| Immagini, suoni, colori | <i>Laboratori espressivi integrati con l'uso di diversi linguaggi (pittura, manipolazione, musica, narrazione), approccio analogico, esplorazione sonora.</i> |
| I discorsi e le parole | <i>Approccio glottodidattico ludico (canti, filastrocche, routine giornaliera del tempo), storytelling, circle time, lettura dialogica ad alta voce, routine plurilingue.</i> |
| La conoscenza del mondo | <i>Approccio scientifico-sperimentale, problem solving, esperienza diretta nell'ambiente naturale (outdoor), alfabetizzazione ecologica.</i> |

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO:

1. Competenza Alfabetica Funzionale
2. Competenza Multilinguistica
3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria
4. Competenza digitale
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. Competenza in materia di cittadinanza
7. Competenza Imprenditoriale
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

DISCIPLINA ITALIANO

La lingua italiana costituisce il nucleo identitario e lo strumento primario di **crescita dell'individuo**. Lo sviluppo di competenze linguistiche ampie, fluide e sicure è la condizione imprescindibile per l'esercizio di una cittadinanza consapevole, per l'inclusione sociale e per l'accesso critico a tutti gli ambiti del sapere. In questa prospettiva, l'insegnamento dell'italiano in classe prima non si esaurisce solo nell'addestramento alla tecnica della letto-scrittura ma importante è che l'ortografia sia acquisita in modo sicuro e naturale con particolare importanza all'apprendimento della scrittura in corsivo. Si mira a sviluppare le strutture cognitive necessarie per verbalizzare l'esperienza, strutturare il pensiero logico e stabilire relazioni interpersonali positive. Per quanto riguarda la Letteratura, l'obiettivo principale è far prendere gusto alla lettura affinché gli studenti ricavano dai testi strumenti per capire sé stessi e il mondo. La letteratura è vista come un mezzo potente per conoscersi, trovare un'umanità comune e imparare a relazionarsi con consapevolezza nel mondo. Si promuove la lettura integrale di classici e testi di buona qualità, scoraggiando la frammentazione antologica, e incoraggiando la discussione e il confronto tra diversi punti di vista. Lo studio della lingua e della letteratura italiana diventa un veicolo per competenze trasversali essenziali per la cittadinanza.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare
- Competenza in Materia di Cittadinanza
- Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione
- Competenza digitale

Traguardi fine classe terza

Ascolto e Parlato: Interagiscono nelle discussioni rispettando i turni e comprendono i messaggi orali e i racconti principali della quotidianità. Sanno esporre oralmente brevi esperienze personali.

Letture: Sanno leggere semplici testi a voce alta con fluidità. Riescono a comprendere il significato globale di un testo narrativo, descrittivo o informativo, individuando personaggi, luoghi e tempi.

Scrittura: Producono semplici testi (racconti, descrizioni) rispettando le regole ortografiche di base e la punteggiatura. Arricchiscono il proprio vocabolario.

Riflessione Linguistica: Riconoscono le parti principali del discorso (nomi, verbi, articoli, aggettivi) e l'accordo grammaticale nella frase.

Traguardi fine classe quinta

Ascolto e Parlato: Collaborano attivamente in un dialogo. Sanno comprendere il tema principale di esposizioni complesse e organizzare un discorso orale strutturato (es. usando una scaletta) per argomenti di studio.

Letture: Leggono e comprendono testi di vario tipo (continui e non continui), cogliendo le informazioni essenziali, lo scopo dell'autore e le relazioni logiche. Sanno riassumere un testo.

Scrittura: Scrivono testi corretti, chiari e coerenti, adeguando il registro e il lessico (anche specialistico) allo scopo e al destinatario. Padroneggiano le convenzioni ortografiche.

Riflessione Linguistica: Hanno una visione complessiva della struttura della frase (sintassi) e conoscono le funzioni precise di tutte le categorie grammaticali.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante

ASCOLTO (comprensione e interazione)

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Cogliere l'argomento e le informazioni principali di esposizioni, narrazioni o dibattiti | <ul style="list-style-type: none">• L'alunno conosce:• le regole fondamentali dell'ascolto: attenzione, silenzio, rispetto del turno di parola; | <ul style="list-style-type: none">• È in grado di:• ascoltare e comprendere semplici messaggi, consegne e racconti; |

| | | |
|--|---|---|
| <p>affrontati in classe, anche con il supporto di immagini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare un modello di conversazione per prendervi parte, rispettando le regole condivise, (ascolto attivo, rispetto dei turni di parola, uso di registri adeguati agli argomenti e all'interlocutore). • Partecipare a conversazioni rispettando il turno di parola. • Raccontare brevi esperienze personali rispettando l'ordine temporale degli eventi. | <ul style="list-style-type: none"> • i principali elementi della comunicazione orale in contesti noti; • parole e frasi relative a esperienze personali, scolastiche e quotidiane; • semplici strutture linguistiche per: <ul style="list-style-type: none"> ○ presentarsi; ○ chiedere; ○ raccontare; ○ descrivere; ○ esprimere bisogni ed emozioni; • il significato globale di brevi racconti, filastrocche, conversazioni, descrizioni e consegne; • gli indicatori temporali essenziali: prima, dopo, poi, infine. | <ul style="list-style-type: none"> • partecipare a brevi conversazioni in modo pertinente; • esprimere bisogni, esperienze ed emozioni con parole e frasi semplici; • raccontare vissuti personali in modo comprensibile e in ordine essenziale. |
|--|---|---|

**Nucleo fondante
LETTURA (comprensione e sintesi)**

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Identificare i simboli relativi alla scrittura in mezzo ad altri tipi di segni. • Riconoscere grafemi e fonemi. • Leggere sillabe, parole e semplici frasi. • Comprendere il significato globale di brevi testi. • Individuare informazioni esplicite essenziali. | <p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • le lettere dell'alfabeto; • la corrispondenza tra grafema e fonema; • le vocali e le consonanti; • le sillabe dirette e inverse; • parole di uso frequente; • semplici frasi e brevi testi in stampato maiuscolo; • i principali segni utili alla lettura iniziale; • strategie di lettura iniziale: <ul style="list-style-type: none"> ○ riconoscimento visivo; ○ fusione sillabica; ○ lettura per immagini e parole chiave. | <p>E' in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e leggere lettere, sillabe, parole e semplici frasi; • associare correttamente grafemi e fonemi; • leggere brevi testi cogliendone il significato generale; • individuare informazioni esplicite in testi molto semplici. |

| Nucleo fondante PRODUZIONE SCRITTA | | |
|--|--|---|
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Riprodurre grafemi in modo leggibile. Organizzare, da un punto di vista grafico, la comunicazione scritta, utilizzando i diversi caratteri e le spaziature opportune. Scrivere sotto dettatura sillabe, parole e semplici frasi. Copiare e produrre brevi frasi. Tradurre le immagini in frasi corrispondenti. Produrre semplici frasi per completare un testo. | <p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> la corretta postura e la corretta impugnatura dello strumento grafico; i tratti grafici di base; la forma e la direzione corretta dei grafemi; le modalità di scrittura di: <ul style="list-style-type: none"> lettere; sillabe; parole; semplici frasi; l'organizzazione dello spazio nel foglio e nel quaderno: <ul style="list-style-type: none"> orientamento sinistra-destra; rispetto dei margini; uso ordinato dello spazio; semplici modalità di scrittura sotto dettatura e di copiatura; le caratteristiche essenziali di una didascalia e di una frase minima. | <p>E' in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> scrivere in modo leggibile lettere, sillabe, parole e semplici frasi; copiare e scrivere sotto dettatura brevi sequenze linguistiche; produrre semplici frasi legate a immagini, esperienze o consegne date; organizzare lo scritto nello spazio del foglio in modo ordinato. |
| Nucleo Fondante RIFLESSIONE SULLE STRUTTURE E SULL'USO DELLA LINGUA | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Comprendere e usare parole di uso quotidiano. Ampliare il lessico attraverso esperienze e letture. Utilizzare termini appropriati in contesti noti. Riconoscere le principali convenzioni ortografiche (accenti | <p>L'alunno/a conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> parole di uso quotidiano; i nomi di persone, animali e cose in contesti semplici; parole che indicano azioni e qualità; semplici campi semantici e categorie; relazioni di significato elementari: <ul style="list-style-type: none"> uguale/diverso; contrario; | <ul style="list-style-type: none"> comprendere e utilizzare il lessico di base relativo alla vita quotidiana e scolastica; usare parole adeguate per nominare persone, oggetti, azioni, qualità ed emozioni; ampliare progressivamente il proprio patrimonio lessicale attraverso ascolto, lettura ed esperienza. riconoscere lettere, sillabe, parole e frasi; |

| | | |
|--|---|---|
| <p>apostrofi digrammi, doppie divisioni in sillabe, verbi essere e avere punteggiatura)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare le principali convenzioni ortografiche apprese nei testi prodotti. | <ul style="list-style-type: none"> • parole della stessa famiglia tematica; • nuovi vocaboli incontrati in racconti, conversazioni e attività scolastiche; • la differenza tra lettera, sillaba, parola, frase; • la struttura della frase minima; • l'ordine logico delle parole nella frase; • il concetto di inizio e fine della frase; <p>il punto fermo;</p> <p>le principali convenzioni ortografiche affrontate gradualmente:</p> <ul style="list-style-type: none"> uso corretto di vocali e consonanti; suoni semplici; sillabe; raddoppiamenti più comuni; digrammi e trigrammi più frequenti; principali difficoltà ortografiche iniziali; <p>la distinzione intuitiva tra parole che nominano, parole che indicano azioni e parole che esprimono qualità, in forma guidata e semplificata.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • comprendere che la frase è formata da parole ordinate secondo un senso; • utilizzare alcune fondamentali convenzioni ortografiche affrontate; • usare il punto fermo nelle semplici produzioni scritte. |
| DIGCOMP | | |
| <p>Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati</p> <p>Riconosce e osserva semplici contenuti digitali, immagini e parole.</p> | <p>L'alunno con la guida dell'insegnante:</p> <p>riconosce semplici informazioni presentate in formato digitale; osserva immagini, simboli, parole e brevi contenuti su schermo; individua elementi utili in materiali digitali predisposti dal docente.</p> | |
| <p>Area 2: Comunicazione e collaborazione</p> <p>Partecipa ad attività digitali collettive guidate dall'insegnante.</p> | <p>L'alunno in situazioni guidate:</p> <p>utilizza strumenti digitali per ascoltare storie, filastrocche e consegne; partecipa ad attività collettive con la LIM o altri dispositivi; condivide semplici prodotti o risposte in contesti di classe.</p> | |
| <p>Area 3: Creazione di contenuti digitali</p> <p>Svolge semplici attività interattive e produce brevi elaborati digitali guidati.</p> | <p>L'alunno con supporto:</p> <p>utilizza applicazioni semplici per associare immagini, lettere, sillabe e parole; produce elementari elaborati digitali, come parole, didascalie o sequenze di immagini;</p> | |

| | |
|--|--|
| | completa attività interattive di letto-scrittura predisposte dall'insegnante. |
| Area 4: Sicurezza Usa i dispositivi in modo corretto, responsabile e sotto supervisione | L'alunno: utilizza dispositivi digitali in modo corretto e controllato; riconosce le principali regole di comportamento nell'uso degli strumenti digitali; comprende che tablet, computer e LIM si usano con attenzione e sotto la guida dell'adulto. |
| Area 5 : Problem solving Segue semplici istruzioni per completare attività digitali di base. | L'alunno: sperimenta semplici procedure per avviare attività digitali guidate; segue istruzioni per usare applicazioni didattiche di base; risolve piccoli compiti digitali, come selezionare, trascinare, abbinare, ascoltare. |
| METODOLOGIA | |
| La metodologia sarà di tipo attivo, laboratoriale, graduale e inclusivo , basata su conversazioni guidate, ascolto di testi, attività fonologiche e sillabiche, esercizi di letto-scrittura, giochi linguistici, attività multisensoriali e uso guidato delle tecnologie digitali. Saranno privilegiati il coinvolgimento diretto degli alunni, la personalizzazione dei percorsi e il rinforzo costante degli apprendimenti di base. Saranno garantite personalizzazione, attenzione ai ritmi di apprendimento e valorizzazione dei progressi di ciascun alunno. | <ul style="list-style-type: none"> • lezione dialogata e conversazione guidata; • ascolto attivo di racconti, filastrocche, testi narrativi e descrittivi; • approccio fonologico-sillabico, integrato con attività di riconoscimento visivo e comprensione; • attività multisensoriali per favorire l'associazione tra suono, segno, gesto e immagine; • modellamento da parte dell'insegnante nelle attività di lettura, scrittura e produzione orale; • didattica laboratoriale, con giochi linguistici, manipolazione, attività operative e materiali strutturati; • circle time, per favorire attenzione e abbassare le barriere docente studente • cooperative learning in forme semplici e guidate; • peer tutoring, quando opportuno; • rinforzo positivo per sostenere motivazione, autostima e partecipazione. |

| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
|--|--|--|--|--|
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
| Partecipa agli scambi comunicativi, rispettando i turni di parola e formulando messaggi chiari. | Interviene spontaneamente, in modo pertinente, utilizzando un linguaggio ricco ed appropriato. | Partecipa attivamente agli scambi comunicativi con interventi pertinenti. | Comunica bisogno ed esperienze essenziali in situazioni note. | Partecipa con difficoltà e necessita di frequenti sollecitazioni. |
| Ascolta e comprende semplici testi orali. | Comprende con sicurezza contenuti, informazioni e consegne. | Comprende le informazioni principali e le consegne. | Comprende il significato essenziale dei messaggi ascoltati. | Comprende solo parte dei messaggi e necessita di mediazione. |
| Legge e comprende semplici parole, frasi e brevi testi. | Legge in modo corretto, scorrevole, comprende il testo. | Legge correttamente e comprende le informazioni principali. | Legge i semplici testi e ne coglie il significato essenziale. | Legge con difficoltà e comprende solo alcune informazioni. |
| Scrive parole e semplici frasi, riconoscendo ed utilizzando le principali convenzioni ortografiche apprese. | Scrivi autonomamente. Brevi testi. Utilizzando con sicurezza le convenzioni ortografiche. | Scrive parole, frasi con buona correttezza. Utilizzando la maggior parte delle convenzioni ortografiche. | Scrive semplici frasi. Utilizzando le convenzioni essenziali con incertezza. | Scrive solo con supporto. Utilizzando le convenzioni in modo discontinuo e se guidato. |
| <p>DISCIPLINA LINGUA INGLESE</p> <p>L'Inglese si studia per comunicare con persone di tutto il mondo, imparando una lingua internazionale sempre più utile nella vita quotidiana. Permette di conoscere altre culture e di sviluppare atteggiamenti di apertura e rispetto. Favorisce inoltre il potenziamento di memoria, attenzione e capacità di pensiero. Aiuta a utilizzare meglio le tecnologie e a comprendere informazioni in contesti digitali. In questo modo rende più facile la comunicazione globale e l'accesso alle conoscenze.</p> | | | | |

Competenze chiave europee coinvolte

- **Competenza multilinguistica:** Sviluppo dell'uso orale e scritto dell'inglese
- **Competenza digitale:** Uso guidato di piattaforme e strumenti multimediali
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** Riflessione metacognitiva e interazione nei giochi
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** Comprensione e rispetto di culture diverse.

Traguardi fine classe terza

Ascolto (comprensione orale):

- Individuare e produrre suoni.
- Abbinare suoni e parole (fonemi-grafemi).
- Conoscere e comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, relativi a sé stessi, ai compagni, alla famiglia.
- Individuare, numerare e classificare gli oggetti.

Parlato (produzione e interazione orale):

- Produrre frasi riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note.
- Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione

Lettura (comprensione scritta):

- Comprendere testi di cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.
- Individuare, numerare e classificare gli oggetti.

Scrittura (produzione scritta):

- Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e a interessi personali e del gruppo.
- Individuare, numerare e classificare gli oggetti.

Traguardi fine classe quinta

Ascolto (comprensione orale):

- Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, se pronunciate chiaramente, e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.
- Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.

Parlato (produzione e interazione orale):

- Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.
- Comunicare semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.
- Interagire con un compagno o un adulto, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.

Lettura (comprensione scritta):

- Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.

Scrittura (produzione scritta):

- Scrivere messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, per fornire brevi descrizioni di persone, luoghi e avvenimenti, ecc.

Riflessione-metacognizione sulla lingua e sull'apprendimento:

- Osservare coppie di parole simili come suono, distinguendone il significato.
- Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso, cogliendone i rapporti di significato.
- Osservare la struttura delle frasi, mettendo in relazione costrutti e intenzioni comunicative.
- Riconoscere che cosa si è appreso e cosa si dovrà apprendere.
- Acquisire consapevolezza che esistono lingue e culture diverse.

| CLASSE PRIMA | | |
|---|---|---|
| Nucleo fondante ASCOLTO (comprensione orale) | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e riconoscere i suoni della lingua inglese. Comprendere semplici istruzioni (stand up, sit down, listen...). Associare parole a immagini e oggetti. | <ul style="list-style-type: none"> Suoni fondamentali della lingua inglese. Istruzioni di classe. Lessico di base (colori, numeri 1-10, oggetti scolastici). | Comprende semplici parole e istruzioni orali legate alla vita quotidiana. |
| Nucleo fondante PARLATO (produzione e interazione orale) | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Ripetere parole e semplici frasi. Pronunciare vocaboli di uso quotidiano. Partecipare a giochi linguistici guidati. | <ul style="list-style-type: none"> Saluti (hello, goodbye...). Presentazioni semplici (I am... boy/girl...). Lessico di base (colori, numeri, oggetti scolastici). | Riproduce parole e semplici espressioni orali. |
| Nucleo fondante LETTURA (comprensione scritta) | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere parole già ascoltate. Associare parola scritta e immagine. Leggere globalmente semplici parole. | <ul style="list-style-type: none"> Parole di uso quotidiano. Immagini e parole associate. Lessico di base. | Riconosce parole familiari associate a immagini. |
| Nucleo fondante SCRITTURA (produzione scritta) | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Copiare parole in modo corretto. Riprodurre semplici etichette. Scrivere parole guidate. | <ul style="list-style-type: none"> Parole di base (colori, numeri, oggetti scolastici). Struttura parola/immagine. | Copia parole semplici e familiari. |

| DIGCOMP | | | | |
|--|--|--|---|---|
| Area 1: | Alfabetizzazione su informazioni e dati: ricerca di semplici vocaboli o contenuti multimediali in contesti digitali protetti. | | | |
| Area 2: | Comunicazione e collaborazione: interazione guidata tramite piattaforme educative e condivisione di brevi messaggi. | | | |
| Area 3: | Creazione di contenuti digitali: produzione di semplici testi digitali, flashcard interattive o etichette multimediali. | | | |
| METODOLOGIA | | | | |
| <p>Total Physical Response (TPR): Associazione di comandi verbali a movimenti fisici per l'ascolto attivo.</p> <p>Communicative Approach: Focus sulla lingua intesa come strumento di interazione reale e quotidiana.</p> <p>Storytelling e Gamification: Uso di storie illustrate, canzoni e giochi digitali interattivi.</p> <p>Approccio CLIL: Integrazione della lingua inglese in brevi moduli di altre discipline scolastiche.</p> | | | | |
| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
| ASCOLTO (<i>Listening</i>) | Comprende messaggi, brevi dialoghi e istruzioni multimediali in modo autonomo, continuo e completo. | Comprende il senso globale e le informazioni principali di discorsi e testi orali familiari. | Comprende brevi frasi e semplici comandi legati alla quotidianità se pronunciati lentamente. | Comprende solo parole isolate e se supportato da una guida continua o immagini. |
| PARLATO (<i>Speaking</i>) | Esprime frasi e interagisce nei giochi con sicurezza, corretta pronuncia e piena autonomia. | Comunica informazioni personali e descrive oggetti familiari con buona sicurezza e messaggi brevi. | Produce espressioni orali memorizzate o formule standard in modo essenziale e se sollecitato. | Riproduce singole parole o espressioni molto semplici solo su imitazione diretta. |
| LETTURA (<i>Reading</i>) | Legge e comprende globalmente messaggi, brevi testi e cartoline cogliendone il significato intero. | Identifica parole familiari e comprende frasi semplici abbinate a supporti visivi. | Riconosce parole note già apprese oralmente se collegate direttamente a immagini. | Decodifica parole familiari in modo frammentario e solo con un aiuto mirato. |

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| SCRITTURA (<i>Writing</i>) | Scrive autonomamente messaggi brevi per presentarsi, fare auguri, invitare o descrivere. | Produce semplici frasi di uso quotidiano o etichette basandosi su modelli noti. | Copia e riproduce parole familiari in modo corretto rispettando la struttura ortografica di base. | Scrive parole isolate solo sotto stretta guida o copiatura visiva diretta. |
| COMPETENZA DIGITALE (<i>DigComp</i>) | Utilizza in modo autonomo e responsabile semplici strumenti e contenuti digitali per l'apprendimento linguistico. | Utilizza supporti multimediali e applicazioni educative per svolgere compiti in contesti noti. | Accede a risorse digitali guidate ed esegue semplici interazioni su indicazione del docente. | Approccia i dispositivi e i contenuti digitali solo se affiancato costantemente dall'adulto. |

DISCIPLINA
STORIA

La storia introduce gli alunni alla comprensione del passato come dimensione fondamentale dell'esperienza umana. Attraverso il racconto degli eventi e dei contesti più significativi, favorisce la costruzione dell'identità personale e culturale, sviluppando curiosità, senso del tempo e prime forme di consapevolezza civica.

Competenze chiave europee coinvolte:

- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza digitale.
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

Traguardi fine classe terza

- **Uso della linea del tempo:** L'alunno organizza le informazioni, comprende il susseguirsi degli eventi e delinea i periodi storici di base.
- **Lettura delle fonti:** Sa riconoscere le diverse tipologie di fonti storiche (materiali, scritte, orali e visive) e sa interrogarle per ricavare informazioni sul passato.

- **Comprensione delle civiltà:** Individua gli elementi caratterizzanti di una civiltà, mettendone in relazione gli aspetti principali (ambiente, economia, società, religione).
- **Consapevolezza territoriale:** Comprende le relazioni fondamentali tra i gruppi umani e il loro ambiente, riconoscendo come l'uomo abbia modificato il territorio nel tempo.
- **Esposizione:** Sa raccontare i fatti storici appresi, riorganizzando le informazioni ed esponendole con un linguaggio specifico della disciplina.

Traguardi fine classe quinta

- **Organizzazione temporale:** Colloca gli eventi sulla linea del tempo usando i sistemi di datazione (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprende la contemporaneità e la successione dei fatti.
- **Uso delle fonti:** Sa ricavare informazioni da fonti di diversa natura (materiali, iconografiche, scritte, orali) per ricostruire aspetti del passato.
- **Analisi delle civiltà:** Conosce i tratti fondamentali delle grandi civiltà del passato, comprendendo l'evoluzione delle organizzazioni sociali, politiche ed economiche, e il loro rapporto con l'ambiente.
- **Patrimonio culturale:** Riconosce l'importanza del patrimonio artistico e culturale, comprendendo la necessità di tutelarlo e valorizzarlo.
- **Esposizione:** Espone le conoscenze acquisite in modo chiaro, utilizzando il lessico specialistico e organizzando i concetti in brevi testi orali e scritti.

| CLASSE PRIMA | | |
|--|--|--|
| Nucleo fondante | | |
| Uso delle fonti | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Individuare nella realtà circostante le modifiche prodotte dal passare del tempo. • Cogliere le tracce dell'attività umana presente nel mondo circostante. • Individuare nessi tra tali tracce e caratteristiche del proprio territorio. • Utilizzare le tracce dell'attività umana come fonti di informazioni sul passato. | <ul style="list-style-type: none"> • Il concetto di "traccia e di fonte" (visiva, orale, materiale). • La storia personale come insieme di eventi documentabili. | L'alunno/a: <ul style="list-style-type: none"> • distingue un oggetto del passato da uno del presente. • utilizza fotografie o ricordi d'infanzia per spiegare il cambiamento nel tempo. |

| <ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni da oggetti, documenti, esperienze che testimoniano l'attività umana. • Riconoscere la propria appartenenza ad una comunità e le implicazioni sulla propria vita quotidiana. | | |
|---|---|---|
| Nucleo fondante Consapevolezza temporale e spaziale | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nozioni temporali di base in situazioni di vita quotidiana (ad es. successione e contemporaneità di eventi, ciclicità, ...). • Riconoscere la ciclicità di fenomeni temporali (ad es. notte/giorno, giorni della settimana, mesi, stagioni,). • Collegare stagioni, eventi naturali e abitudini umane (ad es. fenomeni atmosferici, scuola, vacanze...) e stabilire corrispondenze. | <ul style="list-style-type: none"> • Indicatori temporali di successione e contemporaneità. • I cicli del tempo: giorno/notte, i giorni della settimana, i mesi, le stagioni. | <p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • descrive le proprie routine giornaliere inserendole nel giusto ordine cronologico. • associa cambiamenti della natura e delle proprie abitudini ai cicli stagionali. |
| Nucleo fondante Trasformazione e permanenza | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare successioni di eventi sulla base dei connettivi temporali che li legano. • Rappresentare graficamente le routine scolastiche e utilizzare tali rappresentazioni per organizzare le proprie attività (orari settimanali, turni, incarichi ciclici...). • Organizzare sequenze di immagini per ricostruire storie ascoltate. | <ul style="list-style-type: none"> • La linea del tempo come strumento di rappresentazione cronologica. • I concetti di mutamento, permanenza e durata riferiti alla propria vita e quella circostante. | <p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • colloca eventi cardine della propria vita (nascita, ingresso alla scuola dell'infanzia, inizio della primaria) sulla linea temporale. • Riconosce i cambiamenti fisici subiti dal proprio corpo. |

| Nucleo fondante Patrimonio e memoria | | |
|--|--|--|
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere le proprie radici culturali sulla base di semplici narrazioni. • Descrivere la propria città, paese, quartiere e luoghi più importanti (uffici pubblici, luoghi d'arte, monumenti, piazze e loro significato) | <ul style="list-style-type: none"> • Narrazioni e racconti tradizionali del proprio territorio. | L'alunno/a: <ul style="list-style-type: none"> • comprende e riconosce il valore delle tradizioni del proprio ambiente di vita. |
| DIGCOMP | | |
| AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati | Ricerca e selezionare, insieme all'insegnante o alla famiglia, fotografie digitali della propria infanzia conservate su dispositivi per inserirle in un album digitale della classe. | |
| AREA 2 - Comunicazione e collaborazione | Partecipare alla creazione di una linea del tempo digitale della classe, inserendo icone o disegni scansionati per indicare i momenti chiave dell'anno scolastico. | |
| AREA 3 - Creazione di contenuti digitali | Utilizzare software di disegno per ordinare sequenze temporali interattive alla lavagna multimediale. | |
| METODOLOGIA | | |
| <p>Didattica narrativa - La storia è proposta come un grande racconto. Si parte dalle storie personali e dalle fiabe per far comprendere la struttura del tempo.</p> <p>Apprendimento Esperienziale: Costruzione fisica di calendari, orologi analogici e scatole del tempo con oggetti reali scritti e conservati dagli alunni.</p> <p>Didattica Laboratoriale: Manipolazione e analisi diretta in classe di "vecchi oggetti" (es. un vecchio telefono, una penna stilografica) portati dai nonni per stimolare l'osservazione scientifica delle fonti.</p> <p>Circle Time: Momenti di condivisione orale per raccontare vissuti personali del fine settimana, allenando l'uso corretto dei connettivi temporali.</p> | | |

| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
|--|---|--|---|--|
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
| Distingue un oggetto del passato da uno del presente. | L'alunno ricava informazioni da molteplici fonti in modo autonomo e confronta i dati con spirito critico. | L'alunno ricava informazioni da fonti diverse in modo chiaro. | L'alunno ricava informazioni semplici da fonti note. Lavora in modo autonomo solo in situazioni semplici. Ha bisogno di indicazioni chiare per completare il lavoro. | L'alunno ricava informazioni solo se guidato passo dopo passo. Mostra difficoltà a distinguere i diversi tipi di fonti. Ha bisogno di un supporto continuo. |
| Descrive le proprie routine giornaliere inserendole nel giusto ordine cronologico. | Usa in modo autonomo e preciso gli strumenti temporali (orologio, calendario, linea del tempo) e spaziali e collega eventi complessi nelle giuste sequenze. | Usa gli strumenti temporali e spaziali in autonomia nelle situazioni note e colloca eventi e informazioni nello spazio e nel tempo in modo corretto. Ha bisogno di aiuto solo per compiti molto complessi. | Usa gli strumenti temporali e spaziali in modo corretto solo se guidato. Colloca fatti semplici nel tempo (prima/dopo) e nello spazio vicino. Svolge compiti semplici con schemi strutturati. | Mostra evidenti difficoltà nell'uso degli strumenti temporali e spaziali. Colloca i fatti nel tempo e nello spazio solo se supportato continuamente dall'insegnante. |
| Colloca eventi cardine della propria vita sulla linea temporale. | Riconosce in modo autonomo e sicuro i cambiamenti e gli elementi che restano uguali nel tempo e spiega le cause e le conseguenze di una trasformazione. | Coglie le trasformazioni e le permanenze in autonomia in situazioni note e collega i cambiamenti a cause semplici. Ha bisogno di aiuto solo di fronte a compiti o testi più complessi. | Identifica i cambiamenti più evidenti e ciò che resta uguale solo se guidato. Lavora in contesti semplici e conosciuti. | Mostra difficoltà a cogliere le differenze tra passato e presente. Riconosce una trasformazione solo se stimolato da domande dirette. |
| Riconosce il valore delle tradizioni del proprio ambiente di vita. | Riconosce in modo autonomo e sicuro il valore dei ricordi e dei beni culturali e comprende l'importanza di conservare la memoria del passato. | Individua il valore del patrimonio e dei ricordi in autonomia nelle situazioni note, spiega perché è importante conservare oggetti e testimonianze. | Riconosce l'importanza di un ricordo o di un bene culturale solo se guidato e collega il concetto di patrimonio solo a elementi molto vicini a sé. | Mostra difficoltà a comprendere il valore dei ricordi e dei beni storici. Collega il passato al presente solo con domande mirate. |

DISCIPLINA

GEOGRAFIA

La geografia non è la semplice memorizzazione di nomi e dati, ma introduce lo studio del rapporto vivo tra l'essere umano e il territorio, abituando gli alunni a osservare la realtà da una prospettiva globale, sviluppando l'orientamento critico e coltivando una forte coscienza ecologica, legata al patrimonio e alla sostenibilità ambientale. La finalità ultima della geografia non risiede nella semplice descrizione o memorizzazione dei luoghi, ma nell'offrire ai bambini le chiavi per abitare il mondo in modo consapevole, critico e responsabile. Studiare geografia significa accompagnare l'alunno in un viaggio di scoperta che parte dal proprio corpo e dal proprio vissuto per allargarsi, progressivamente, verso orizzonti sempre più ampi. In questo percorso, la disciplina si pone l'obiettivo di trasformare lo spazio fisico in uno "spazio vissuto" e denso di significati. Attraverso l'osservazione diretta, l'esplorazione e il gioco, il bambino impara a orientarsi non solo geometricamente, ma anche culturalmente e affettivamente nel territorio. Riconoscere le interazioni tra l'uomo e la natura, comprendere il valore del paesaggio come patrimonio comune e cogliere i legami che uniscono le realtà locali a quelle globali sono tappe fondamentali per sviluppare una sensibilità ecologica e un'autentica intelligenza naturalistica. La geografia diventa a tutti gli effetti un percorso di cittadinanza attiva. Educare lo sguardo geografico dei più piccoli significa insegnare loro a rispettare l'ambiente, a prendersi cura del territorio in cui vivono e a riconoscersi come parte di una comunità aperta e interconnessa, ponendo le basi per la formazione di cittadini del mondo capaci di abitare il futuro con responsabilità.

Competenze Chiave di cittadinanza Europea coinvolte

- Competenza di cittadinanza.
- Competenza personale, sociale e imparare a imparare.
- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza digitale.
- Competenza multilinguistica.

Traguardi fine classe terza

Orientamento e Linguaggio della Geograficità

- Orientarsi nello spazio circostante (quartiere, paese) e sulle prime carte topografiche attraverso i punti cardinali (Nord, Sud, Est, Ovest) e l'osservazione del Sole.
- Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (la scuola, la piazza, il parco), utilizzando e sapendo leggere una legenda con simboli convenzionali.
- Leggere e interpretare una pianta del territorio comunale o limitrofo, individuando percorsi e posizioni di elementi specifici.

Paesaggio e intelligenza naturalista

- Individuare e descrivere gli elementi fisici (morfologia, idrografia, flora, fauna) e antropici (edifici, vie di comunicazione, coltivazioni) dei paesaggi del proprio territorio (urbano, rurale, costiero o montano a seconda del contesto).
- Riconoscere le relazioni elementari tra le risorse naturali di un territorio (es. presenza di acqua, pianura) e le attività lavorative storiche e attuali dell'uomo.
- Osservare e registrare i cambiamenti stagionali e meteorologici sul paesaggio locale, sviluppando la capacità di percezione naturalistica del territorio.

Relazioni, sostenibilità e cittadinanza

- Riconoscere le funzioni e i compiti dei principali servizi pubblici presenti nel proprio Comune (scuole, ospedali, trasporti, parchi).
- Identificare problemi ambientali legati alla vita quotidiana nel proprio territorio (inquinamento, rifiuti) e proporre soluzioni pratiche a livello di classe o di famiglia.
- Adottare comportamenti e buone pratiche quotidiane per il risparmio energetico, idrico e per la corretta gestione dei rifiuti, in un'ottica di rispetto della biodiversità locale.

Traguardi fine classe quinta

Orientamento e Linguaggio della Geograficità

- Orientarsi in Italia, in Europa e nel mondo utilizzando le coordinate geografiche (latitudine e longitudine), i punti cardinali e gli strumenti digitali di geolocalizzazione (es. Google Earth, mappe satellitari).
- Leggere, interpretare e confrontare diverse tipologie cartografiche (carte fisiche, politiche, tematiche, cartogrammi) relative all'Italia e ai paesi europei.
- Ricavare informazioni geografiche incrociando i dati di carte, grafici, tabelle statistiche e immagini aeree per analizzare un fenomeno territoriale (es. densità di popolazione, flussi turistici).

Paesaggio e intelligenza naturalista

- Descrivere e localizzare sulla carta i grandi paesaggi italiani (Alpi, Appennini, Pianura Padana, coste, isole), analizzandone l'origine geologica, la flora, la fauna e la varietà climatica.
- Analizzare le caratteristiche delle macro-regioni italiane (Settentrionale, Centrale, Meridionale, Insulare) individuando le peculiarità ecosistemiche e l'impatto dell'antropizzazione.
- Esercitare l'intelligenza naturalistica riconoscendo le aree protette italiane (Parchi Nazionali, riserve) e l'importanza della conservazione della biodiversità biologica e geologica del Paese.

Relazioni, sostenibilità e cittadinanza

- Comprendere il concetto di "regione amministrativa" e "regione geografica", analizzando lo sviluppo economico (settore primario, secondario, terziario) delle regioni italiane ed europee in relazione alle risorse del territorio.
- Riconoscere il valore del patrimonio culturale, artistico e naturale italiano (compresi i siti UNESCO) come bene comune da tutelare e valorizzare attraverso il turismo sostenibile.
- Valutare criticamente gli effetti del cambiamento climatico, del dissesto idrogeologico e del consumo di suolo in Italia, elaborando proposte concrete di cittadinanza attiva e transizione ecologica applicabili nel proprio contesto di vita.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante ORIENTAMENTO SPAZIALE

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi• Utilizzare concetti topologici e indicatori spaziali per descrivere la posizione di persone e oggetti (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/ fuor, vicino/lontano)• Eseguire percorsi in spazi limitati seguendo indicazioni spaziali verbali e/o iconiche• Utilizzare modelli di norme di comportamento da tenere in caso di emergenza in situazioni simulate attraverso i punti di riferimento. | <ul style="list-style-type: none">• I concetti topologici e le relazioni spaziali• Punti di riferimento stabili nello spazio vissuto (casa, aula, scuola) | <ul style="list-style-type: none">• L'alunno si orienta nello spazio vissuto utilizzando gli indicatori topologici corretti• Descrive verbalmente la posizione di oggetti e persone nello spazio |

| Nucleo fondante LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' | | |
|---|--|--|
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <p>Descrivere la posizione di oggetti e persone nello spazio circostante utilizzando gli indicatori topologici.</p> <p>Rappresentare graficamente in pianta spazi vissuti noti (la propria scrivania, l'aula) utilizzando una legenda elementare concordata con la classe.</p> <p>Seguire un percorso verbale o grafico all'interno dell'ambiente scolastico.</p> | <p>principali concetti topologici (sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, destra/sinistra).</p> <p>La differenza tra orientamento su di sé e orientamento nello spazio rispetto agli oggetti.</p> <p>I primi simboli non convenzionali per identificare elementi dello spazio quotidiano.</p> | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno si muove consapevolmente nello spazio circostante sapendo descrivere verbalmente le proprie posizioni e i propri spostamenti; sa produrre e leggere semplici piante dello spazio vissuto utilizzando simboli intuitivi. |
| Nucleo fondante PAESAGGIO E SISTEMA TERRITORIALE | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Esplorare l'ambiente vicino (es. il giardino della scuola o le vie limitrofe) attraverso l'osservazione guidata e l'uso dei cinque sensi (<i>outdoor education</i>). Riconoscere, catalogare e distinguere in un paesaggio noto gli elementi naturali da quelli costruiti o modificati dall'uomo (antropici). Osservare e registrare (attraverso disegni, fotografie o tabelle iconiche) i mutamenti che il tempo meteorologico e le stagioni determinano sugli elementi naturali del paesaggio vicino (es. la caduta delle foglie, la fioritura, la presenza di fango o neve). | <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere gli elementi naturali (flora, fauna, rilievi, elementi idrici come fiumi o mare) ed elementi antropici (edifici, strade, ponti, monumenti). Usare la vista, udito, tatto e olfatto per percepire e descrivere le caratteristiche dell'ambiente circostante. Osservare le trasformazioni del paesaggio vicino in relazione al mutare delle stagioni e degli agenti atmosferici. | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno dimostra un'iniziale capacità di "leggere" l'ambiente che lo circonda; non vede il paesaggio come un blocco unico, ma sa scomporlo analiticamente distinguendo ciò che è opera della natura da ciò che è opera dell'uomo. Manifesta una sensibilità verso i ritmi della natura e i cambiamenti ambientali; sa cogliere le trasformazioni del territorio e le collega correttamente ai fattori stagionali o atmosferici Sa raccontare e documentare con linguaggi diversi (verbale, grafico-pittorico) le proprie esperienze di esplorazione del territorio, utilizzando una |

| | | |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere verbalmente e graficamente un paesaggio vissuto, verbalizzando le sensazioni provate e gli elementi fisici che lo caratterizzano. | <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere le caratteristiche principali dello spazio locale vissuto dall'alunno (il cortile della scuola, la via di casa, il parco del quartiere). | <p>terminologia di base corretta per nominare gli elementi del paesaggio.</p> |
| DIGCOMP | | |
| Informazione e alfabetizzazione | <ul style="list-style-type: none"> • Visualizzare semplici percorsi o ambienti vissuti attraverso immagini digitali o mappe interattive semplificate (es. Google Earth guidato dall'insegnante) | |
| Comunicazione e collaborazione | <ul style="list-style-type: none"> • Condividere e commentare collettivamente fotografie digitali degli ambienti scolastici per riconoscerne le funzioni | |
| Creazione di contenuti digitali | <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla creazione collettiva di una semplice mappa concettuale o griglia spaziale alla LIM | |
| METODOLOGIA | | |
| <p>Approccio corporeo e Psicomotorio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del corpo in movimento come primo mediatore per l'interiorizzazione dei concetti topologici e dei legami di vicinato spaziale. <p>Outdoor Education (Didattica all'aperto):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorazioni guidate nel cortile scolastico e nel territorio limitrofo per l'osservazione diretta del paesaggio e lo sviluppo dell'intelligenza naturalistica. <p>Didattica Laboratoriale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manipolazione di materiali e costruzione cooperativa di plastici tridimensionali (es. l'aula o il banco) per facilitare il passaggio logico e cognitivo alla rappresentazione bidimensionale (vista dall'alto). <p>Apprendimento Esperienziale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorizzazione dello "spazio vissuto" quotidiano dell'alunno, evitando l'esclusivo ricorso ad astrazioni cartografiche sui libri di testo. | | |

| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
|---|---|--|--|---|
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
| Orientamento spaziale | L'alunno si orienta in modo autonomo e sicuro; descrive posizioni e percorsi con indicatori topologici precisi; decodifica e rappresenta lo spazio vissuto dall'alto in modo dettagliato; rispetta spontaneamente e criticamente le funzioni e le regole di sicurezza degli spazi comuni. | L'alunno si orienta autonomamente in contesti noti; usa correttamente i principali indicatori topologici; rappresenta graficamente elementi dell'ambiente scolastico rispettando i rapporti di vicinato; riconosce le funzioni degli spazi e ne rispetta le regole fondamentali. | L'alunno si orienta nello spazio vissuto se guidato o supportato da punti di riferimento espliciti; applica gli indicatori spaziali minimi in situazioni semplici; rappresenta lo spazio noto solo attraverso schemi o modelli preimpostati; rispetta le regole se richiamato dall'adulto. | Mostra forti incertezze nell'orientamento e nell'uso dei concetti topologici anche in ambienti quotidiani; disegna lo spazio circostante in modo confuso (prospettiva frontale mista); fatica a cogliere la funzione degli spazi scolastici e necessita di costante supervisione nel rispetto delle regole. |
| Linguaggio della geograficità | L'alunno segue e progetta percorsi complessi. Rappresenta in pianta gli spazi vissuti (aula, cameretta) in modo dettagliato, dimostrando di aver assimilato pienamente la prospettiva dall'alto. | L'alunno esegue percorsi nello spazio seguendo indicazioni verbali o iconiche. Rappresenta graficamente l'aula o la cameretta vista dall'alto rispettando i rapporti spaziali principali. | L'alunno esegue semplici percorsi in spazi limitati se guidato passo dopo passo. Rappresenta gli ambienti noti in pianta solo utilizzando modelli o schemi visivi preimpostati. | L'alunno fatica a eseguire percorsi nello spazio anche su indicazione. Disegna lo spazio vissuto in modo confuso, incontrando gravi difficoltà nel passaggio alla prospettiva dall'alto |
| Paesaggio e sistema territoriale | L'alunno osserva ed esplora l'ambiente circostante individuando e descrivendo con ricchezza di dettagli gli elementi naturali essenziali. Coglie con prontezza le prime relazioni tra gli elementi. | L'alunno osserva il territorio circostante ed è in grado di identificare e descrivere nei suoi tratti essenziali un ambiente naturale noto. | L'alunno identifica gli elementi macroscopici di un ambiente naturale solo se guidato da domande-stimolo mirate dell'insegnante. | L'alunno descrive l'ambiente circostante in modo frammentario, mostrando evidenti difficoltà nel riconoscere e isolare gli elementi naturali essenziali. |

DISCIPLINE

STEM

Le discipline STEM si studiano in modo integrato per comprendere il mondo circostante, imparando un metodo di indagine scientifico e razionale sempre più utile nella vita quotidiana. Questo approccio permette di sviluppare il pensiero critico, la creatività e l'attitudine a risolvere problemi complessi della realtà attraverso la logica e la progettazione. Favorisce inoltre il potenziamento di memoria, attenzione, astrazione e capacità di pensiero computazionale. Aiuta a utilizzare in modo critico e consapevole le tecnologie, a comprendere i dati e a muoversi con sicurezza nei contesti digitali. In questo modo rende più facile la comprensione dei fenomeni globali, lo sviluppo sostenibile e l'accesso alle conoscenze del futuro.

Competenze chiave europee coinvolte

- Competenza matematica e in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM): sviluppata tramite il conteggio, la manipolazione concreta, l'applicazione del metodo scientifico e la risoluzione di problemi logici.
- Competenza digitale: sollecitata attraverso la pixel art, l'uso guidato di tablet, i primi passi nel coding e l'interazione con la robotica educativa
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: stimolata dalla didattica dell'errore (debugging) e dalla riflessione metacognitiva nei contesti di gioco e collaborazione.
- Competenza alfabetica funzionale: promossa mediante la descrizione verbale dei fenomeni osservati e la formulazione orale di ipotesi e domande scientifiche.

Traguardi fine classe terza

Matematica (Numeri, Spazio e Figure, Relazioni e Dati)

- Individuare e produrre regolarità numeriche e geometriche.
- Abbinare quantità e simboli numerici, eseguendo calcoli mentali e scritti.
- Conoscere e comprendere algoritmi di calcolo, forme geometriche e relazioni di uso quotidiano relative a contesti noti.
- Individuare, numerare e classificare gli oggetti in base a proprietà specifiche.

Scienze (Esplorare e descrivere oggetti e materiali, Osservare e sperimentare)

- Produrre descrizioni accurate riferite a organismi viventi, materiali e fenomeni naturali noti.
- Interagire con un compagno per formulare ipotesi e/o realizzare piccoli esperimenti, utilizzando il metodo scientifico in situazioni guidate.

- Comprendere testi scientifici semplici, brevi schede descrittive o istruzioni per esperimenti, supportati da elementi visivi.
- Individuare, numerare e classificare gli elementi biologici e fisici dell'ambiente.

Tecnologia e Informatica (Artefatti, Coding e Pensiero Computazionale)

- Comprendere il funzionamento di semplici dispositivi e interfacce digitali, cogliendo i passaggi logici già acquisiti a livello pratico.
- Scrivere istruzioni sequenziali (coding) ed eseguire semplici algoritmi per risolvere problemi quotidiani o muovere elementi in ambienti protetti.
- Progettare e realizzare manufatti cartacei o digitali attinenti alle attività svolte in classe e a interessi personali.
- Individuare, numerare e classificare gli oggetti tecnologici e digitali in base alle loro funzioni.

Traguardi fine classe quinta

Numeri e Logica (Matematica):

- Muoversi con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali, decimali e frazionari.
- Comprendere e interpretare modelli matematici, formule, diagrammi strutturati e grafici statistici complessi legati a situazioni quotidiane.
- Utilizzare con dimestichezza algoritmi di calcolo e strategie logiche per risolvere problemi reali con più operazioni.
- Descrivere, denominare e classificare figure piane e solide in base alle caratteristiche geometriche e determinarne le misure (perimetro, area e volume).

Esplorazione e Ricerca-Azione (Scienze):

- Spiegare i fenomeni del mondo circostante applicando in autonomia le fasi del metodo scientifico sperimentale.
- Comprendere brevi testi scientifici e multimediali identificandone le parole chiave, le relazioni causali e il senso generale.
- Riconoscere le strutture, la morfologia e le funzioni biologiche del corpo umano e degli ecosistemi naturali.
- Individuare e classificare materiali e organismi, adottando comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente e della salute.

Progettazione e Algoritmi (Tecnologia e Informatica):

- Progettare e realizzare manufatti, strumenti o prototipi digitali e materiali spiegando consapevolmente le fasi del processo produttivo.
- Scrivere, correggere e implementare semplici algoritmi e programmi a blocchi (*coding* mediante software e robotica educativa).
- Utilizzare con dimestichezza dispositivi, applicazioni ed interfacce, distinguendo criticamente le potenzialità e i rischi delle architetture digitali e dell'Intelligenza Artificiale.

- Lavorare in gruppo in modo collaborativo per risolvere compiti di realtà tecnologici e compiere ricerche mirate in contesti controllati.

Riflessione-metacognizione sull'errore e sull'apprendimento:

- Analizzare i passaggi fallimentari di un algoritmo (*debugging*) o di un esperimento, individuando l'errore per riprogettare la soluzione.
- Osservare i dati e le informazioni nei contesti d'uso, cogliendo i rapporti di causa ed effetto e la validità delle fontes digitali.
- Mettere in relazione modelli astratti, costrutti logici e intenzioni progettuali nella manipolazione della materia e del software.
- Riconoscere che cosa si è appreso in ambito scientifico e cosa si dovrà apprendere nel ciclo di studi successivo.
- Acquisire consapevolezza che la scienza e la tecnologia evolvono continuamente e impattano sulle culture e sulle società del pianeta.

CLASSE PRIMA

**Nucleo fondante
NUMERI E LOGICA (*Matematica*)**

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti in senso progressivo e regressivo. • Associare la quantità al numero cardinale (1-20). | <ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali entro il 20. • Concetti di maggiore, minore ed uguale. | Conta ed esegue semplici calcoli legati a contesti pratici di gioco e manipolazione. |

**Nucleo fondante
OSSERVAZIONE DELLA REALTÀ (*Scienze*)**

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Identificare le parti del corpo umano e dei vegetali. • Classificare elementi in viventi e non viventi attraverso i 5 sensi. | <ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche dei cinque sensi. • Elementi naturali ed elementi artificiali. | Riconosce, tocca e descrive a voce le proprietà fondamentali degli elementi naturali circostanti. |

**Nucleo fondante
PENSIERO COMPUTAZIONALE (*Informatica/Tecnologia*)**

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Seguire e dare istruzioni spaziali grafiche nel reticolo. • Associare simboli visivi a movimenti fisici. | <ul style="list-style-type: none"> • Concetto di sequenza e direzione. • Simboli direzionali (frecche avanti, indietro, gira). | Risolve semplici percorsi logici utilizzando la programmazione corporea o senza computer (<i>unplugged</i>). |

| INTEGRAZIONE DIGCOMP | | | | |
|---|--|---|--|--|
| Area 1: | Alfabetizzazione su informazioni e dati: Ricerca guidata di immagini scientifiche o geometriche in ambienti digitali protetti e controllati dal docente. | | | |
| Area 2: | Comunicazione e collaborazione: Uso di schermi interattivi di classe o tablet per risolvere quiz matematici condivisi o collaborare a piccoli compiti logici. | | | |
| Area 3: | Creazione di contenuti digitali: Rappresentazione iniziale digitale di pixel art o composizione guidata di forme geometriche elementari. | | | |
| METODOLOGIA | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Total Physical Response & Unplugged: Associazione di comandi algoritmici a movimenti fisici e corporei sul pavimento prima dell'uso di schermi. • Learning by Doing & Matematica Manipolativa: Uso di materiale concreto (cannucce, fagioli, blocchi logici) per strutturare la quantità numerica. • Inquiry-Based Science Education (IBSE): Approccio scientifico basato sull'esplorazione sensoriale e sulla formulazione di domande e risposte orali. • Tinkering e Robotica Educativa: Uso di piccoli robot fisici programmabili a tasti (es. Bee-Bot) per verificare sul campo le sequenze logiche. • Didattica dell'Errore: Valorizzazione dell'errore (o <i>bug</i>) come risorsa fondamentale e passaggio chiave per la riformulazione logica e la scoperta. | | | | |
| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
| Problem Solving e Logica | Risolve problemi e conta applicando strategie originali in piena autonomia. | Risolve problemi noti individuando i passaggi matematici principali. | Risolve compiti logici e conteggi semplici solo in contesti familiari e guidati. | Applica regole logiche o conteggi base solo se supportato continuamente. |
| Metodo Scientifico | Formula ipotesi coerenti, realizza esperimenti sensoriali e ne documenta i risultati. | Descrive i passaggi di un esperimento e coglie le proprietà elementari. | Osserva i fenomeni e descrive ciò che vede su sollecitazione. | Segue le fasi dell'esplorazione scientifica solo tramite imitazione diretta. |
| Uso delle Tecnologie (DigComp) | Utilizza software e strumenti tecnologici in modo autonomo, creativo e responsabile. | Usa applicazioni educative e interfacce digitali per svolgere compiti in contesti noti. | Accede a risorse digitali guidate eseguendo comandi elementari su indicazione. | Approccia i dispositivi digitali e i robot solo se affiancato costantemente. |

DISCIPLINA MATEMATICA

La matematica, insieme alle scienze, è un pilastro fondamentale per la crescita intellettuale dei bambini, poiché allena il pensiero critico e getta le basi per una cittadinanza attiva e consapevole. Purtroppo, fin dai primi anni di scuola si riscontrano disinteresse e un divario di genere che vede le bambine meno brillanti o meno coinvolte. Per questo motivo, la scuola primaria ha il compito cruciale di abbattere due grandi pregiudizi: lo stereotipo che dipinge la matematica come una materia prettamente maschile e la falsa convinzione che si tratti di un sapere noioso, vecchio e separato dalla vita reale.

Al contrario, la matematica è una disciplina viva, dinamica e profondamente legata alla storia dell'uomo. Essa rappresenta il linguaggio universale con cui interpretiamo la natura e, superando i confini scientifici, dialoga costantemente con l'arte e l'umanesimo. L'apprendimento della matematica richiede infatti creatività, immaginazione ed estetica, proprio come la produzione artistica. Inoltre, in una società sommersa da informazioni continue e non filtrate, lo sviluppo del rigore logico fin da piccoli diventa uno scudo essenziale per difendersi dalle manipolazioni e dalle notizie false.

Dal punto di vista pratico, questa materia offre gli strumenti logici ideali per avviare un'educazione finanziaria precoce, insegnando ai bambini a leggere i dati e a comprendere la proporzionalità per diventare consumatori responsabili. In conclusione, la didattica per la scuola primaria non deve limitarsi alla trasmissione di regole astratte o formule da memorizzare. Il suo vero obiettivo è coltivare un pensiero trasversale e stimolare la riflessione personale attraverso il gioco e il *problem solving*, dimostrando ai piccoli alunni che la matematica è un'affascinante e millenaria avventura dello spirito umano.

Competenze chiave Europee coinvolte

- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza personale, sociale e imparare a imparare.
- Competenza digitale.
- Competenza di cittadinanza.

Traguardi fine classe terza

Numeri

- Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, per mezzo di segni e mentalmente, in modo progressivo e regressivo; leggere e scrivere i numeri naturali, riconoscendo i due aspetti cardinale e ordinale. Leggere e scrivere numeri razionali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale.
- Confrontare, ordinare e rappresentare i numeri naturali sulla retta.
- Eseguire semplici addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni con i numeri naturali, verbalizzare le procedure di calcolo e argomentare per giustificarle.
- Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con i numeri decimali in contesti reali (ad esempio monete, misure). Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a dieci.

Spazio e figure

- Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e fornire istruzioni per far compiere un percorso desiderato.
- Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche secondo determinate caratteristiche (ad esempio numero di lati, ampiezza degli angoli, simmetrie...).
- Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali che rappresentano oggetti matematici sia del piano sia dello spazio. Misurare lunghezze, superfici con opportuni strumenti di misura e usando unità di misura standardizzate e non.

Relazioni, dati e previsioni

- Classificare numeri, figure e oggetti in base alle proprietà e ricorrendo a rappresentazioni opportune a seconda del contesto.
- Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando diversi strumenti e unità di misura.

Per Informatica

- Scegliere ed utilizzare oggetti o simboli per rappresentare informazioni. Descrivere a parole attività della vita quotidiana tramite sequenze di passi precisi e non ambigui e saperle eseguire.
- Scrivere semplici programmi e verificare, mediante la loro esecuzione, se svolgono il compito previsto ed eventualmente correggerli.

Traguardi fine classe quinta

NUMERI

- Leggere, scrivere e confrontare numeri decimali, dimostrando di conoscere il ruolo della posizione delle cifre nella notazione posizionale. Eseguire le quattro operazioni con sicurezza valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice.
- Utilizzare il concetto di ordine di grandezza per caratterizzare i numeri in notazione decimale in diversi contesti (es. lunghezze, pesi, temperature).
- Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali e individuare multipli e divisori di un numero. Stimare il risultato di un'operazione e riconoscere i contesti in cui è appropriato effettuare una stima.
- Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. Impiegare i numeri interi negativi in contesti concreti.
- Rappresentare i numeri sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. Riconoscere sistemi di notazione dei numeri (non solo posizionali) che sono o sono stati in uso in differenti luoghi, tempi e culture.

SPAZIO E FIGURE

- Descrivere e classificare figure geometriche individuando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre ad altri. Riprodurre una figura in base ad una descrizione utilizzando strumenti opportuni (carta a quadretti, spago, corde, riga, squadra, compasso, goniometro, software, ...).

- Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti e rappresentare segmenti e figure geometriche.
- Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse, identificando varianti e invarianti.
- Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti opportuni. Utilizzare e distinguere i concetti di parallelismo, perpendicolarità, orizzontalità e verticalità.
- Riprodurre in scala una figura assegnata con strumenti opportuni. Calcolare il perimetro di una figura usando le formule o altri procedimenti.
- Calcolare l'area di rettangoli, triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali individuando differenti punti di vista del medesimo oggetto (dall'alto, di fronte, ...).

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- Rappresenta problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.
- Utilizza le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi e usa multipli e sottomultipli.
- Passa da un'unità di misura a un'altra. Sa utilizzare il sistema monetario.
- In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuisce e comincia ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione oppure riconoscendo se si tratta di eventi ugualmente probabili.

RISOLVERE PROBLEMI

- Rappresentare relazioni e dati utilizzando, in situazioni significative, diverse rappresentazioni (tabelle, grafici, ecc.) per ricavare informazioni e dati, formulare giudizi e prendere decisioni. Usare le nozioni di frequenza, moda, mediana e media aritmetica.
- Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.
- In situazioni concrete, riconoscere se un evento è possibile, impossibile o certo.
- Data una coppia di eventi, ipotizzare quale sia il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, e oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.

Per Informatica

- Scrivere brevi programmi con un elementare linguaggio di programmazione didattica con istruzioni di reazione ad eventi, e selezione (con condizione elementare) e ripetizione.
- Scegliere combinazioni di simboli per rappresentare dati strutturati. Tradurre un algoritmo in un programma ed esaminarne il comportamento anche al fine di correggerlo.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante

NUMERI

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti a voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo entro il 20, utilizzando quantità, grandezze, sequenze numeriche sulla linea dei numeri e raggruppamenti. • Eseguire conteggi su oggetti e ordinamenti su raggruppamenti. • Riconoscere numeri usando la relativa simbologia. • Tradurre i numeri scritti in notazione decimale nel nome corrispondente e viceversa. • Eseguire semplici operazioni di addizione e sottrazione verbalizzando le procedure utilizzate. • Eseguire in modo scritto e orale addizioni e sottrazioni (sulla linea dei numeri, in tabella, in riga e in colonna). | <ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali fino il 20 • Successione numerica progressiva e regressiva • Il valore quantitativo e ordinale del numero • Significato di quantità. Simboli $<$ $>$ $=$. • Addizione e sottrazione legate a situazioni concrete. | <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno conta, legge, scrive e ordina i numeri entro il 20. • Eseguie semplici calcoli orali e scritti utilizzando strategie di calcolo per risolvere semplici situazioni problematiche concrete. |
| Nucleo fondante SPAZIO E FIGURE | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Percepire e descrivere la posizione di oggetti usando connettivi topologici. • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. • Riconoscere, denominare e rappresentare semplici forme piane. • Eseguire e descrivere percorsi sul reticolo. | <p>Sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, destra/sinistra.</p> <p>Linee aperte/chiusure.</p> <p>Forme: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio vissuto utilizzando i riferimenti topologici. • Riconosce e descrive le principali figure geometriche piane. • Eseguie semplici percorsi. |
| Nucleo fondante RELAZIONI, DATI E PREVISIONI | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |

| | | |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere i significati presenti in dati, diagrammi, schemi e tabelle. • Rappresentare relazioni tra elementi (ordine, sequenze e ritmi) e dati con diagrammi, schemi e tabelle. • Classificare oggetti, figure, numeri in base a una o più proprietà • Individuare grandezze misurabili e non misurabili • Riconoscere eventi certi, probabili e impossibili. • Individuare situazioni problematiche attraverso attività di gioco e di espressione corporea. • Individuare in un problema i dati e la domanda a cui rispondere. | <ul style="list-style-type: none"> • Criteri di classificazione e ordinamento • Concetto di grandezza • Confronto diretto tra grandezze • Misure non convenzionali • La struttura essenziale di una semplice situazione problematica • I concetti di dato, domanda e soluzione • Rappresentazione iconica, grafica e manipolativa per comprendere e risolvere il problema. | <ul style="list-style-type: none"> • Classifica oggetti, figure e numeri in base ad una proprietà e ordina secondo criteri dati. • Utilizza correttamente i quantificatori. • Legge e interpreta semplici rappresentazioni grafiche. • Confronta grandezze e compie semplici misurazioni con misure non convenzionali in situazioni operative e vicine alla propria esperienza. |
|---|---|---|

**Nucleo fondante
INFORMATICA**

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Usare simboli • Ordinare azioni • Seguire comandi • Individuare sequenze corrette per uno scopo | <ul style="list-style-type: none"> • Simboli (↔, ↑↓) • Sequenze (prima -dopo) • Algoritmi semplici (disegnare seguendo istruzioni precise) • Procedure e strategie (labirinti; come mi preparo per uscire?...) | <ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta informazioni • Descrive procedure • Esegue istruzioni • Risolve compiti |

DIGCOMP

| | |
|--|---|
| AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI | Utilizzare semplici app di matematica per contare e classificare. Cercare immagini di forme geometriche sotto guida docente. |
| AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE: | Condividere con i compagni il risultato di un gioco matematico tramite LIM o tablet. |
| AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI | Realizzare semplici grafici a barre digitali con strumenti drag&drop guidati. |
| AREA 4: SICUREZZA | Riconoscere che il tablet è uno strumento di lavoro e va usato con attenzione. |

| AREA 5: PROBLEM SOLVING | | Usare app educative per risolvere rompicapi logici e sequenze numeriche | | |
|---|---|--|--|--|
| METODOLOGIA | | | | |
| DIDATTICA LABORATORIALE: Partire da materiali concreti: abaco, regoli, blocchi logici, tappi, cannuce. | | | | |
| PROBLEM SOLVING E LIFE SKILLS: Proporre “problemi senza numeri” legati all’esperienza: “Quanti bicchieri servono per tutti?”. | | | | |
| APPRENDIMENTO COOPERATIVO: Giochi a coppie e piccoli gruppi per contare, classificare, costruire figure. | | | | |
| METODO ANALOGICO: Bortolato - linea del 20 per calcolo mentale. | | | | |
| DIDATTICA INCLUSIVA: obiettivi minimi e mediatori didattici per alunni NAI/BES. Percorsi L2 per alunni/e stranieri/e. | | | | |
| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
| (NUMERI) Conta in senso progressivo/regressivo entro 20 Legge/scrive numeri in cifre e parole Confronta e ordina quantità Calcola addizioni/sottrazioni con strategie orali e concrete | Conta correttamente oltre il 20, usa strategie di calcolo veloci e spiega il procedimento | Conta ed esegue calcoli entro il 20 con materiale o linea dei numeri. Qualche incertezza | Conta e calcola entro il 10 con aiuto dell’insegnante e materiale concreto | Conta solo con supporto continuo. Difficoltà nel calcolo e nel confronto |
| (SPAZIO E FIGURE) Usa connettivi topologici Riconosce/nomina forme piane Esegue/descrive semplici percorsi | Riconosce forme anche in contesti nuovi Descrive con precisione percorsi e posizioni. | Riconosce le 4 forme principali. Usa correttamente i connettivi. | Riconosce forme solo con esempi guidati. Usa i connettivi con incertezza | Non riconosce le forme se non manipolandole. Confonde i connettivi. |
| (RELAZIONI, DATI E PREVISIONI) Classifica secondo criteri dati Usa quantificatori Legge tabelle semplice e a doppia entrata Confronta grandezze Usa misure non convenzionali | Classifica con più criteri. Interpreta dati e formula previsioni semplici Confronta e misura autonomamente. | Classifica con 1 criterio. Legge e completa tabelle guidato | Classifica con aiuto. Usa quantificatori con errori | Difficoltà a classificare anche con supporto. Non usa i quantificatori |

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| <p>INFORMATICA Uso consapevole di strumenti digitali per la matematica</p> | <p>L'alunno usa in modo autonomo app e software didattici di matematica per esplorare, verificare calcoli e rappresentare dati. Sa cercare immagini di figure geometriche on line con parole chiavi semplici. Utilizza Lim/tablet per spiegare ai compagni un procedimento risolutivo.</p> | <p>L' alunno usa con guida app di calcolo, classificazione e geometria, Completa tabelle e semplici grafici digitali trascinando elementi. Con l'aiuto dell'insegnante cerca informazioni utili per risolvere un problema matematico. Usa il tablet in modo corretto.</p> | <p>L' alunno usa strumenti digitali solo se guidato dall' insegnante. Clicca e trascina in app semplici per contare o riconoscere forme. Ha bisogno di supporto per leggere i risultati sullo schermo. Inizia a rispettare le regole d' uso del dispositivo.</p> | <p>L' alunno osserva l'uso del digitale fatto dall' insegnante. Con supporto fisico e verbale continuo riesce a toccare/cliccare su comandi molto semplici. Non ha ancora autonomia nell' uso del device per attività matematiche.</p> |
|--|--|---|--|--|

DISCIPLINA
SCIENZE

Alla scuola primaria si studiano le scienze perché aiutano i bambini a conoscere e comprendere il mondo che li circonda. Attraverso l'osservazione, l'esplorazione e piccoli esperimenti, gli alunni imparano a porsi domande, a cercare spiegazioni e a sviluppare curiosità verso i fenomeni naturali. Lo studio delle scienze favorisce anche la capacità di ragionare in modo logico e critico, stimolando l'attenzione, l'osservazione e la ricerca di soluzioni ai problemi. Inoltre, permette ai bambini di acquisire conoscenze utili sulla natura, sugli esseri viventi, sul corpo umano e sull'ambiente, contribuendo a formare cittadini più consapevoli e responsabili. In questo modo, le scienze non trasmettono solo informazioni, ma aiutano gli alunni a costruire un atteggiamento di interesse, rispetto e cura verso il mondo in cui vivono.

Competenze Chiave Europee coinvolte

- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.
- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza digitale

Traguardi fine classe terza

L'alunno:

- Osserva e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.
- Esplora oggetti e materiali individuandone proprietà e caratteristiche attraverso i sensi e semplici esperienze.
- Formula domande, fa ipotesi e propone semplici spiegazioni basate sull'osservazione.
- Riconosce le principali caratteristiche degli esseri viventi e distingue viventi e non viventi.
- Osserva le trasformazioni dell'ambiente naturale nel tempo e i cambiamenti stagionali.
- Utilizza un linguaggio scientifico essenziale per descrivere osservazioni ed esperienze.
- Registra dati e risultati con semplici tabelle, disegni e schemi.

Traguardi fine classe quinta

L'alunno:

- Sviluppa atteggiamenti di curiosità e interesse verso il mondo naturale e i fenomeni scientifici.
- Esplora i fenomeni con approccio scientifico: osserva, formula domande, propone ipotesi, realizza semplici esperimenti e ne interpreta i risultati.
- Individua relazioni, somiglianze, differenze e cambiamenti nei fenomeni osservati.
- Conosce la struttura e le funzioni fondamentali degli organismi viventi, compreso il corpo umano.
- Riconosce le caratteristiche degli ecosistemi e le relazioni tra organismi e ambiente.
- Comprende alcuni fenomeni fisici fondamentali (energia, luce, calore, suono, forza e movimento) attraverso esperienze concrete.
- Utilizza strumenti di osservazione e misura raccogliendo dati e rappresentandoli in modo appropriato.
- Espone in forma chiara ciò che ha osservato e sperimentato, utilizzando un linguaggio scientifico adeguato.
- Assume comportamenti responsabili verso la salute personale e la tutela dell'ambiente.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante

1. ESPLORAZIONE E OSSERVAZIONE DELLA NATURA

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

CONOSCENZE

COMPETENZE ATTESE
al termine della classe prima

| | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Osservare organismi e fenomeni naturali utilizzando i cinque sensi. • Individuare semplici caratteristiche e differenze. • Distinguere elementi naturali e artificiali. • Riconoscere i cambiamenti stagionali. • Raccontare esperienze con linguaggio semplice e disegni. • Formulare semplici domande su fenomeni naturali. | <ul style="list-style-type: none"> • I cinque sensi. • Elementi dell'ambiente naturale e antropico. • Ambiente circostante. • Le stagioni e i cambiamenti osservabili. | <p>L'alunno/a è in grado di:</p> <p>osservare e descrivere semplici elementi dell'ambiente naturale;</p> <p>utilizzare i sensi per raccogliere informazioni;</p> <p>riconoscere alcuni cambiamenti naturali;</p> <p>descrive ciò che osserva;</p> <p>si pone domande.</p> |
|--|--|--|

Nucleo fondante
2. MATERIA E TRASFORMAZIONI

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere materiali diversi attraverso l'esperienza diretta. • Classificare oggetti secondo semplici criteri. • Osservare piccole trasformazioni della materia nella vita quotidiana. • Formulare semplici domande sui fenomeni osservati. • Effettuare osservazioni guidate. Raccogliere informazioni attraverso disegni, simboli e semplici tabelle. | <ul style="list-style-type: none"> • Materiali di uso quotidiano: carta, legno, plastica, vetro, metallo. • Proprietà osservabili: colore, forma, consistenza. • Trasformazioni quotidiane. • Esperienze pratiche. • Classificazione di base. | <p>L'alunno/a è in grado di:</p> <p>riconoscere materiali;</p> <p>osservare trasformazioni;</p> <p>sperimentare con materiali diversi;</p> <p>classificare oggetti e materiali secondo criteri dati;</p> <p>comunicare le proprie osservazioni con un lessico scientifico essenziale.</p> <p>partecipare ad attività di esplorazione e sperimentazione guidata.</p> |

| Nucleo fondante 3. ESPERIMENTI SU FENOMENI FISICI | | |
|--|--|---|
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere diversi tipi di moto e situazioni di equilibrio degli oggetti. Raccontare ciò che si osserva in esperienze guidate. Osservare semplici fenomeni fisici presenti nell'ambiente circostante. Manipolare materiali diversi per individuarne alcune proprietà. Partecipare a semplici esperimenti seguendo indicazioni operative. Formulare semplici ipotesi prima dell'esperimento. Descrivere verbalmente ciò che accade durante e dopo l'esperienza. Rappresentare le osservazioni mediante disegni e semplici schematizzazioni. | <ul style="list-style-type: none"> Fenomeni di movimento e quiete. Proprietà osservabili di materiali e oggetti. Fenomeni di galleggiamento e affondamento. Materiali che assorbono o non assorbono l'acqua. Effetti della luce e formazione delle ombre. Effetti del caldo e del freddo sui materiali. Fenomeni di scioglimento e mescolanza. Utilizzo dei sensi per l'osservazione scientifica. Lessico essenziale relativo agli esperimenti e alle osservazioni. | <p>L'alunno/a è in grado di:</p> <p>osservare e riconoscere semplici fenomeni fisici della vita quotidiana;</p> <p>esplorare materiali e oggetti individuandone alcune proprietà;</p> <p>eseguire semplici esperimenti guidati rispettando le consegne;</p> <p>formulare osservazioni pertinenti su quanto sperimentato;</p> <p>comunicare esperienze e risultati con linguaggio semplice, orale e grafico;</p> <p>riconoscere relazioni elementari di causa-effetto osservate negli esperimenti;</p> <p>mostrare curiosità e atteggiamento esplorativo nei confronti dei fenomeni naturali.</p> |
| Nucleo fondante 4. ESSERI VIVENTI E CORPO UMANO | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere esseri viventi e non viventi. Individuare bisogni fondamentali di piante e animali. Descrivere il ciclo vitale degli esseri viventi riconoscendone le caratteristiche | <ul style="list-style-type: none"> Differenza tra viventi e non viventi. Animali e piante comuni. Bisogni essenziali degli esseri. Ciclo vitale. Corpo umano (base). | <p>L'alunno/a è in grado di:</p> <p>individuare somiglianze e differenze tra esseri viventi e non viventi;</p> |

| <p>essenziali Identificare parti principali del corpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le funzioni dei cinque sensi. • Descrivere emozioni e sensazioni fisiche | <ul style="list-style-type: none"> • Vista, udito, tatto, gusto, olfatto Fame, sete, freddo, caldo, movimento. | <p>riconoscere viventi e non viventi;</p> <p>osservare piante e animali;</p> <p>conoscere il proprio corpo;</p> <p>riconoscere sensazioni corporee;</p> <p>usare i cinque sensi.</p> |
|--|---|--|
| <p>Nucleo fondante 5. SCIENZA E AMBIENTE</p> | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e adottare comportamenti corretti per rispettare l'ambiente scolastico e naturale. • Comprendere l'importanza di non danneggiare piante e animali. • Adottare semplici azioni per evitare sprechi e inquinamento. • Partecipare alla cura degli spazi comuni. | <ul style="list-style-type: none"> • Regole condivise di comportamento negli ambienti scolastici e naturali. • Bisogni fondamentali di piante e animali. • Azioni che aiutano a mantenere pulito e sano l'ambiente. • Il valore della collaborazione per la cura degli spazi condivisi. | <p>L'alunno/a è in grado di:</p> <p>essere rispettoso/a nei confronti dell'ambiente scolastico e naturale;</p> <p>prendersi cura degli spazi e dei materiali comuni;</p> <p>evitare sprechi di acqua, carta e materiali;</p> <p>rispettare piante, animali e piccoli ecosistemi presenti nell'ambiente circostante;</p> <p>riconoscere che le proprie azioni possono contribuire alla tutela dell'ambiente.</p> |
| <p>DIGCOMP</p> | | |
| <p>Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Osservare immagini e video a tema scientifico. • Individuare informazioni essenziali con la guida dell'insegnante. | |
| <p>Area 2: Comunicazione e collaborazione</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Condividere osservazioni e prodotti digitali. | |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare ad attività collaborative guidate. |
| Area 3: Creazione di contenuti digitali | <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici elaborati digitali delle esperienze (disegni, documentazioni digitali) |
| Area 4: Sicurezza | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare correttamente tablet, computer e LIM. • Utilizzare dispositivi digitali seguendo regole di sicurezza e rispetto. |
| Area 5: Problem solving | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare applicazioni educative per esplorare e osservare fenomeni naturali. • Utilizzare applicazioni semplici per classificare, ordinare e documentare osservazioni scientifiche. |

METODOLOGIA

Didattica laboratoriale: esplorazione, manipolazione e sperimentazione di materiali, oggetti ed elementi naturali.

Learning by Doing (imparare facendo): acquisizione delle conoscenze attraverso attività pratiche e operative.

Osservazione diretta e guidata: osservazione dell'ambiente, degli esseri viventi, dei fenomeni naturali e degli oggetti di uso quotidiano.

Inquiry Based Learning (didattica per scoperta): formulazione di domande, osservazioni e semplici ipotesi per comprendere fenomeni e situazioni.

Problem Solving: ricerca guidata di soluzioni a semplici problemi legati all'esperienza quotidiana.

Cooperative Learning: attività in coppia e in piccolo gruppo per favorire il confronto e la costruzione condivisa delle conoscenze.

Peer Tutoring: collaborazione tra pari nelle attività di osservazione, classificazione e sperimentazione.

Outdoor Education: esplorazione degli spazi esterni della scuola e del territorio per osservare elementi naturali e fenomeni stagionali.

Approccio STEM: attività interdisciplinari che integrano Scienze, Tecnologia, Matematica e creatività.

Storytelling e conversazione scientifica: utilizzo di racconti, immagini, domande guida e conversazioni per sviluppare il linguaggio scientifico.

Didattica ludica: giochi di classificazione, associazione, esplorazione sensoriale e scoperta.

| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
|---|---|---|--|---|
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
| Osservare con i cinque sensi | Osserva in modo autonomo, descrive con linguaggio appropriato e coglie particolari significativi. | Osserva e descrive correttamente utilizzando i sensi. | Osserva e descrive gli aspetti essenziali con l'aiuto dell'insegnante. | Osserva in modo discontinuo e necessita di guida costante. |
| Riconoscere e classificare oggetti e materiali | Classifica autonomamente utilizzando più criteri e motivando le scelte. | Classifica correttamente secondo criteri proposti. | Classifica semplici oggetti con supporto. | Fatica a classificare anche con aiuto. |
| Distinguere viventi e non viventi | Riconosce e descrive le principali caratteristiche dei viventi in situazioni diverse. | Riconosce correttamente viventi e non viventi. | Distingue i due gruppi nelle situazioni più semplici. | Mostra difficoltà nel riconoscimento. |
| Osservare animali, piante e ambiente | Formula osservazioni pertinenti e stabilisce semplici relazioni. | Osserva e descrive elementi dell'ambiente in modo corretto. | Riconosce alcuni elementi dell'ambiente osservato. | Riconosce pochi elementi e necessita di mediazione continua. |
| Rilevare cambiamenti e fenomeni naturali | Individua e spiega semplici trasformazioni stagionali e ambientali. | Riconosce i principali cambiamenti osservati. | Individua alcuni cambiamenti guidato dall'insegnante. | Ha difficoltà a riconoscere i cambiamenti. |
| Partecipare ad attività ed esperienze scientifiche | Partecipa con interesse, formula domande e propone ipotesi semplici. | Partecipa attivamente e segue le consegne. | Partecipa se guidato. | Partecipa in modo discontinuo e necessita di continuo supporto. |
| <p>DISCIPLINA TECNOLOGIA</p> <p>La Tecnologia nella scuola primaria accompagna gli alunni alla scoperta del mondo artificiale e dei processi attraverso i quali l'uomo progetta, realizza e utilizza strumenti, materiali e sistemi per rispondere ai propri bisogni. La disciplina favorisce lo sviluppo del pensiero operativo, della creatività, della capacità di osservazione e di problem solving, promuovendo un approccio consapevole e responsabile verso l'uso delle risorse, degli strumenti e delle tecnologie digitali. Essa contribuisce alla formazione di cittadini attivi, critici e responsabili, capaci di comprendere le trasformazioni tecnologiche e il loro impatto sull'ambiente e sulla società.</p> | | | | |

Competenze Chiave Europee coinvolte

1. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM).
2. Competenza digitale.
3. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
4. Competenza imprenditoriale.
5. Competenza in materia di cittadinanza.
6. Competenza alfabetica funzionale (comprensione e uso di linguaggi specifici, istruzioni, simboli e procedure).

Traguardi fine classe terza

L'alunno:

- riconosce e identifica nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale;
- conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descrivendone la funzione principale;
- osserva materiali e oggetti individuandone proprietà e caratteristiche;
- realizza semplici manufatti seguendo istruzioni e procedure;
- utilizza rappresentazioni grafiche e disegni per documentare il proprio operato;
- si avvia all'uso delle tecnologie digitali come strumenti di apprendimento, comunicazione e gioco educativo;
- sviluppa atteggiamenti di curiosità, esplorazione e ricerca di soluzioni a problemi concreti.

Traguardi fine classe quinta

L'alunno:

- riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale;
- conosce alcuni processi di trasformazione delle risorse e di consumo dell'energia, comprendendone il relativo impatto ambientale;
- conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano, descrivendone funzione, struttura e funzionamento;
- ricava informazioni utili da etichette, istruzioni, guide d'uso e semplici documentazioni tecniche;
- si orienta tra diversi mezzi di comunicazione e ne fa un uso adeguato e responsabile;
- produce semplici modelli e rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti digitali;
- utilizza procedure di progettazione e realizzazione per costruire semplici manufatti;
- inizia a riconoscere in modo critico caratteristiche, funzioni, potenzialità e limiti della tecnologia contemporanea.

| CLASSE PRIMA | | |
|--|--|---|
| Nucleo fondante VEDERE E OSSERVARE | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Osservare oggetti e strumenti dell'ambiente scolastico e quotidiano. • Riconoscere materiali differenti. • Riconoscere differenze tra materiali • Individuare elementi artificiali e naturali • Individuare la funzione degli oggetti. • Descrivere semplici caratteristiche. | <ul style="list-style-type: none"> • Oggetti di uso quotidiano • Oggetti naturali e artificiali. • Funzione degli oggetti. • Proprietà osservabili dei materiali: legno, plastica, carta, metallo • Ambiente scolastico e domestico • Lessico descrittivo della disciplina | <p>L'alunno/a è in grado di:</p> <p>osservare oggetti artificiali;</p> <p>descrivere oggetti semplici;</p> <p>confrontare materiali;</p> <p>osservare l'ambiente;</p> <p>comunicare osservazioni.</p> |
| Nucleo fondante PREVEDERE E IMMAGINARE | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Formulare semplici ipotesi. • Immaginare trasformazioni di oggetti. • Progettare semplici manufatti. • Rappresentare idee mediante disegni. | <ul style="list-style-type: none"> • Funzione degli oggetti • Relazione causa-effetto • Sequenze logiche • Materiali poveri e di recupero • Disegno libero | <p>L'alunno/a è in grado di:</p> <p>immaginare semplici soluzioni;</p> <p>prevedere effetti semplici;</p> <p>pianificare semplici attività;</p> <p>usare materiali per costruire;</p> <p>rappresentare idee.</p> |

| Nucleo fondante INTERVENIRE E TRASFORMARE | | |
|---|--|--|
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali e strumenti. • Seguire istruzioni operative. • Realizzare semplici manufatti. • Modificare e assemblare materiali. • Usare strumenti in sicurezza. • Partecipare a lavori di gruppo | <ul style="list-style-type: none"> • Proprietà dei materiali. • Procedure operative. • Tecniche di assemblaggio. • Norme di sicurezza base. • Cooperazione. | <p>L'alunno/a è in grado di:</p> <p>manipolare materiali;</p> <p>costruire oggetti semplici;</p> <p>modificare oggetti;</p> <p>utilizzare strumenti semplici;</p> <p>collaborare in attività pratiche.</p> |
| Nucleo fondante INFORMATICA | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Identificare computer e strumenti digitali • Conoscere le parti essenziali di un dispositivo. • Disegnare o scrivere con supporto digitale • Rispettare regole di sicurezza digitale. | <ul style="list-style-type: none"> • Computer, tablet, LIM. • Utilizzare mouse, tastiera e touchscreen. • Aprire e chiudere applicazioni. • Programmi di disegno e scrittura (base) • Componenti principali. • Regole basilari della cittadinanza digitale. • Uso corretto dei dispositivi. | <p>L'alunno/a è in grado di:</p> <p>riconoscere dispositivi digitali;</p> <p>usare strumenti digitali semplici;</p> <p>produrre contenuti semplici;</p> <p>comprendere regole di sicurezza;</p> <p>comunicare in ambiente digitale.</p> |

| DIGCOMP | | | | |
|---|--|---|---|--|
| Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati | <ul style="list-style-type: none"> Riconosce immagini, simboli e informazioni digitali | | | |
| Area 2: Comunicazione e collaborazione | <ul style="list-style-type: none"> Condividere osservazioni e prodotti digitali con i compagni. Partecipare ad attività collaborative guidate. | | | |
| Area 3: Creazione di contenuti digitali | <ul style="list-style-type: none"> Realizzare semplici elaborati digitali delle esperienze (disegni, documentazioni digitali) | | | |
| Area 4: Sicurezza | <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare correttamente tablet, computer e LIM. Rispettare le regole di utilizzo dei dispositivi. | | | |
| Area 5: Problem solving | <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare applicazioni educative per risolvere situazioni problematiche attraverso procedure guidate. | | | |
| METODOLOGIA | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Learning by Doing (imparare facendo): acquisizione delle conoscenze attraverso attività pratiche e operative. Problem Solving: ricerca guidata di soluzioni a semplici problemi legati all'esperienza quotidiana. Cooperative Learning: attività in coppia e in piccolo gruppo per favorire il confronto e la costruzione condivisa delle conoscenze. Peer Tutoring: collaborazione tra pari nelle attività di osservazione, classificazione e sperimentazione. Coding Unplugged: attività senza dispositivi per sviluppare il pensiero computazionale. Tinkering: esplorazione creativa di materiali e strumenti. Gamification: apprendimento attraverso il gioco. Approccio STEM: attività interdisciplinari che integrano Scienze, Tecnologia, Matematica e creatività. Storytelling: produzione di semplici narrazioni supportate da strumenti digitali. | | | | |
| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
| Riconoscere oggetti e strumenti di uso quotidiano | Riconosce e descrive correttamente oggetti e strumenti, spiegandone la funzione. | Riconosce gli oggetti e ne indica la funzione principale. | Riconosce alcuni oggetti con l'aiuto dell'insegnante. | Fatica a riconoscere gli oggetti e la loro funzione. |
| Utilizzare materiali e strumenti in modo appropriato | Usa materiali e strumenti con sicurezza, cura e autonomia. | Usa materiali e strumenti in modo | Usa materiali e strumenti con guida e supporto. | Utilizza materiali e strumenti solo con assistenza continua. |

| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| | | corretto nella maggior parte delle situazioni. | | |
| Seguire semplici procedure operative | Segue correttamente e in autonomia tutte le fasi di un'attività. | Segue le procedure con qualche indicazione. | Segue le procedure solo se guidato. | Ha difficoltà a seguire le procedure anche con aiuto. |
| Realizzare semplici manufatti o prodotti | Realizza il lavoro in modo accurato e completo. | Realizza il lavoro in modo corretto. | Realizza il lavoro essenziale con supporto. | Completa il lavoro solo parzialmente. |
| Osservare e descrivere materiali e oggetti | Osserva con attenzione e descrive caratteristiche e differenze. | Osserva e descrive le caratteristiche principali. | Descrive alcuni aspetti se guidato. | Ha difficoltà nell'osservazione e nella descrizione. |

DISCIPLINA
MUSICA

La musica non è la semplice riproduzione meccanica di suoni, ma introduce lo studio del rapporto vivo tra l'essere umano, l'espressione sonora e la cultura, abituando gli alunni a osservare e ascoltare la realtà da una prospettiva globale, sviluppando l'orientamento critico e coltivando una forte coscienza estetica, legata al patrimonio e alla sensibilità acustico-ambientale. La finalità ultima della musica non risiede nella semplice esecuzione o memorizzazione di canti, ma nell'offrire ai bambini le chiavi per abitare il mondo sonoro in modo consapevole, critico e responsabile. Studiare musica significa accompagnare l'alunno in un viaggio di scoperta che parte dal proprio corpo e dal proprio vissuto sonoro per allargarsi, progressivamente, verso orizzonti espressivi sempre più ampi. In questo percorso, la disciplina si pone l'obiettivo di trasformare lo spazio acustico in uno "spazio vissuto" e denso di significati emotivi e culturali. Riconoscere le interazioni tra l'uomo, la voce e gli strumenti, comprendere il valore del patrimonio musicale come bene comune e cogliere i legami tra le realtà locali e globali (canti popolari e repertori d'autore) sono tappe fondamentali per sviluppare una sensibilità acustica e un'autentica intelligenza musicale. La musica diventa a tutti gli effetti un percorso di cittadinanza attiva: educare lo sguardo e l'ascolto geografico-sonoro dei più piccoli significa insegnare loro a rispettare l'ambiente acustico, a prendersi cura del silenzio e a riconoscersi come parte di una comunità aperta, interconnessa e intonata, ponendo le basi per la formazione di cittadini del mondo capaci di abitare il futuro con responsabilità.

Competenze Chiave Europee coinvolte

- Consapevolezza ed espressione culturali.
- Competenza personale, sociale e imparare a imparare.
- Competenza di cittadinanza.
- Competenza alfabetica funzionale.

Traguardi fine classe terza

Fare Musica (Produzione ed Esecuzione)

- **Esecuzione vocale:** Eseguire canti monodici (a una sola voce) per imitazione, adeguati all'estensione vocale infantile, curando l'intonazione, la corretta emissione e l'articolazione della voce sia individualmente sia nel coro.
- **Pratica ritmica e strumentale:** Riprodurre e seguire andamenti ritmici di accompagnamento ai brani attraverso l'uso del proprio corpo (*body percussion*) e l'utilizzo di strumenti musicali di base (in particolare lo strumentario Orff e piccole percussioni).
- **Familiarizzazione con la scrittura:** Utilizzare i primi alfabeti musicali e i simboli di notazione informale (spontanea) per codificare, scrivere, leggere e riprodurre graficamente suoni, eventi sonori e semplici strutture ritmiche.
- **Composizione estemporanea:** Partecipare attivamente a semplici esperienze di improvvisazione ritmica o melodica collettiva all'interno del gruppo classe.

Ascoltare Musica (Percezione e Comprensione)

- **Discriminazione acustica:** Ascoltare, discriminare e catalogare le caratteristiche fondamentali del suono: **intensità** (forte/piano), **durata** (lungo/breve), **altezza** (acuto/grave) e **timbro**.
- **Paesaggio sonoro:** Esplorare l'ambiente sonoro circostante attraverso l'ascolto e la descrizione consapevole, dimostrando sensibilità e interesse per i fenomeni acustici e i rumori della realtà quotidiana.
- **Sincronia motoria:** Utilizzare i movimenti del corpo per seguire la pulsazione regolare, i ritmi fondamentali e l'andamento agogico (velocità) della musica ascoltata.

Traguardi fine classe quinta

- **Canto corale e musica d'insieme:** Partecipare in modo attivo e responsabile a performance collettive (coro e piccoli *ensemble* strumentali della classe), dimostrando capacità di collaborazione, inclusione, rispetto del proprio ruolo e sintonizzazione con i compagni.
- **Esecuzione polifonica:** Eseguire canti a due voci, repertori polifonici semplici e strutture a canone, integrando l'uso della voce con accompagnamenti ritmici o melodici strutturati.
- **Lettura e scrittura (Notazione Occidentale):** Leggere e scrivere la musica utilizzando il sistema di **notazione musicale occidentale tradizionale** (uso del pentagramma), applicando le regole base della teoria ritmica e melodica per l'esecuzione di brani.
- **Strutturazione creativa:** Creare improvvisazioni, variazioni, melodie e ritmi strutturati, anche finalizzati alla sonorizzazione di testi o alla composizione collettiva, utilizzando la voce e gli strumenti musicali.
- **Direzione ed esecuzione:** Riconoscere, interpretare e applicare i principali gesti di conduzione impressi dal docente o da chi guida il gruppo esecutivo.

Ascoltare Musica (Percezione, Comprensione e Contesto Storico)

- **Ascolto attivo e analisi formale:** Dimostrare capacità di ascolto attivo, interpretazione e valutazione di brani e stili musicali differenti, applicando e riconoscendo nozioni base di analisi musicale come l'**armonia** e la **polifonia**.
- **Patrimonio classico e valorizzazione degli autori:** Conoscere e scoprire, attraverso l'ascolto guidato e sistematico, i principali **musicisti-compositori classici** appartenenti alla tradizione colta italiana ed europea, collegando i brani al loro contesto storico-culturale.
- **Sensibilità estetica ed operistica:** Sviluppare una specifica sensibilità estetica e critica verso la qualità sonora, con particolare attenzione all'apprezzamento delle grandi opere musicali e del repertorio lirico della nostra tradizione.
- **Organologia (Strumenti musicali):** Conoscere, classificare e discriminare all'ascolto il timbro caratteristico dei principali strumenti musicali occidentali e delle loro rispettive famiglie orchestrali.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante

ESPLORAZIONE E PRODUZIONE SONORA

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|---|--|--|
| <p>Esplorare e catalogare le possibilità sonore della propria voce, degli oggetti d'uso quotidiano e dei primi strumenti d'orchestra didattica.</p> <p>Riprodurre per imitazione semplici formule ritmiche e frammenti melodici attraverso l'uso della voce e della <i>body percussion</i> (percussione corporea).</p> <p>Sincronizzare il proprio movimento corporeo a impulsi ritmici regolari (pulsazione) e a variazioni agogiche evidenti (veloce/lento).</p> <p>Utilizzare segni grafici elementari e forme di notazione analogica per registrare e riprodurre eventi sonori vissuti in classe.</p> <p>Eseguire in gruppo brevissimi canti all'unisono, rispettando le indicazioni di inizio e di arresto del suono fornite dall'insegnante.</p> | <p>I parametri del suono: Concetti base di altezza (acuto/grave), intensità (forte/piano), durata (lungo/breve) e timbro (la "voce" delle cose e delle persone).</p> <p>Fonti sonore: Differenza tra suoni della natura, rumori dell'ambiente antropico (urbano/domestico) e suoni propriamente musicali.</p> <p>La voce come strumento: Consapevolezza della differenza tra voce parlata, voce cantata e respirazione.</p> <p>La pulsazione: Il concetto di battito regolare e costante sotteso a un flusso musicale.</p> | <p>Controllo fonico e vocale: L'alunno sa modulare la propria voce all'interno del gruppo-classe, intona semplici melodie per imitazione e dimostra i primi elementi di postura corretta e coordinazione pneumo-fonica (respirazione/emissione).</p> <p>Coordinazione motorio-ritmica: È in grado di isolare e utilizzare parti del corpo per produrre schemi ritmici elementari (battere le mani, i piedi) in perfetta sincronia con una pulsazione data.</p> <p>Codifica e decodifica elementare: Sa "leggere" visivamente una sequenza di simboli analogici concordati per eseguire un piccolo spartito ritmico o sonoro, e viceversa sa tradurre un suono udito in un segno grafico sul quaderno.</p> <p>Disciplina d'insieme: Dimostra la capacità di integrarsi acusticamente con i compagni, controllando l'impulso a</p> |

| | | |
|--|---|---|
| | <p>Notazione informale: Primi simboli grafici non convenzionali (punti, linee, disegni) utilizzati per rappresentare la durata o l'altezza di un suono.</p> | <p>sovrapporsi e rispettando le regole base dell'esecuzione collettiva (ascolto dell'altro, silenzio, attesa del proprio turno).</p> |
| <p>Nucleo fondante ASCOLTO, CONSAPEVOLEZZA E INTERPRETAZIONE</p> | | |
| <p>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</p> | <p>CONOSCENZE</p> | <p>COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima</p> |
| <p>Mantenere l'attenzione focalizzata durante l'ascolto di brevi brani musicali, adottando una postura d'ascolto corretta e rispettando il silenzio.</p> <p>Identificare e isolare all'ascolto le variazioni macroscopiche dei parametri sonori (es. variazioni repentine da <i>forte</i> a <i>piano</i>, o da <i>veloce</i> a <i>lento</i>).</p> <p>Riconoscere e distinguere la provenienza spaziale di un suono (destra/sinistra, vicino/lontano) e la natura della fonte che lo produce (voce maschile/femminile/infantile, uno strumento o più strumenti insieme).</p> <p>Esprimere e tradurre gli stimoli musicali ascoltati attraverso canali espressivi diversi, come il disegno, la verbalizzazione guidata o il movimento corporeo libero e strutturato.</p> <p>Avviare l'ascolto protetto di brevi frammenti estratti dal repertorio classico e della tradizione colta, riconoscendone il carattere emotivo generale (es. allegro, solenne, ninnananna).</p> | <p>Il silenzio: Inteso non solo come assenza di rumore, ma come condizione essenziale e "spazio bianco" necessario per la percezione e la nascita del suono.</p> <p>Contrasti musicali e agogica: Concetti espressivi legati alla velocità (tempo accelerato/ritardato) e alla dinamica (crescendo/diminuendo, forte/piano).</p> <p>Morfologia degli strumenti (Primi elementi): Conoscenza visiva e uditiva delle forme e dei timbri di alcuni strumenti base (es. il pianoforte, il violino, il tamburo).</p> <p>Il paesaggio sonoro quotidiano: Consapevolezza dei suoni e dei rumori che caratterizzano gli ambienti di vita dell'alunno (la casa, la scuola, la natura).</p> <p>Repertori d'autore: Prime nozioni su brevi melodie, fiabe musicali (es. frammenti da <i>Il carnevale degli animali</i>) o canti della</p> | <p>Ascolto attivo e posturale: L'alunno dimostra la capacità di disporsi all'ascolto in modo intenzionale e silenzioso, mostrando rispetto per l'opera musicale e per l'ambiente circostante.</p> <p>Discriminazione e analisi intuitiva: Sa riconoscere, senza esitazione, quando la musica cambia d'intensità, di velocità o di registro (grave/acuto), dimostrando di saper "smontare" intuitivamente ciò che sente.</p> <p>Interpretazione ed empatia estetica: Sa associare l'ascolto di un brano a immagini visive o a risposte motorie coerenti con il carattere espressivo della musica, superando la reazione puramente motoria a favore di una prima comprensione del "bello".</p> <p>Riconoscimento timbrico elementare: È in grado di individuare la presenza di voci umane o di specifici strumenti solisti all'interno di un tessuto sonoro semplice.</p> |

| | | |
|--|---|---|
| | tradizione popolare e colta italiana ed europea. | |
| Nucleo fondante ELEMENTI DI TEORIA E PRATICA STRUMENTALE | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <p>Impugnare e manipolare correttamente i piccoli strumenti del laboratorio musicale (strumentario Orff, legnetti, triangoli, tamburelli) rispettando la postura e la corretta tecnica di percussione o scuotimento.</p> <p>Produrre il suono in modo intenzionale, controllando l'inizio e la fine dell'evento sonoro (attacco e rilascio) in sincronia con le indicazioni visive del docente.</p> <p>Associare la durata di un suono o di un silenzio a una cellula ritmica elementare tradotta graficamente.</p> <p>Eeguire semplici ostinati ritmici (breve pattern che si ripetono) come accompagnamento a canti o brani registrati, mantenendo la regolarità del tempo.</p> <p>Prendersi cura degli strumenti della scuola, riponendoli correttamente e comprendendo il valore del rispetto del materiale comune.</p> | <p>La grammatica del tempo: Concetto di <i>pulsazione</i> (il battito del cuore della musica) e differenza tra suono (presenza di nota) e silenzio (pausa).</p> <p>Cenni di semiografia musicale (Notazione): Riconoscimento visivo delle prime e più semplici figure di durata (es. la semiminima/nota da un quarto e la relativa pausa) attraverso l'uso di codici iconici o sillabe ritmiche.</p> <p>Classificazione degli strumenti della classe: Distinzione elementare tra strumenti a percussione metallici (triangolo, metallofono), di legno (legnetti, nacchere) e a pelle (tamburo, tamburello).</p> <p>La coordinazione bilaterale: Consapevolezza del movimento alternato o simultaneo delle mani (mano destra / mano sinistra) nell'approccio allo strumento.</p> | <p>Precisione esecutiva individuale: L'alunno sa eseguire da solo un ritmo elementare di pochi battiti sul proprio strumento senza perdere la regolarità del tempo.</p> <p>Sincronizzazione e disciplina d'insieme: Sa inserirsi con il proprio strumento nel momento esatto richiesto dall'esecuzione collettiva, controllando l'istinto di suonare in modo continuo o disordinato.</p> <p>Associazione testo-segno: Sa leggere un semplicissimo "micro-spartito" composto da simboli di note e pause alternate, traducendolo immediatamente in suoni reali con il proprio strumento di legno o metallo.</p> <p>Rispetto della strumentazione: Dimostra un comportamento disciplinato nell'uso del mezzo strumentale, inteso non come un giocattolo, ma come un mezzo di espressione d'arte e di studio.</p> |

| Nucleo fondante CONTESTO E PATRIMONIO | | |
|--|--|--|
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <p>Approcciarsi con curiosità ed emotività positiva a brevi brani tratti dal grande repertorio della musica colta occidentale (italiana ed europea).</p> <p>Identificare e ricollegare specifici canti o melodie a momenti significativi della vita scolastica, civile, religiosa e alle tradizioni della propria comunità (es. i canti delle festività, l'Inno nazionale).</p> <p>Ascoltare e comprendere il senso generale di storie, fiabe e racconti musicali d'autore, cogliendo il nesso tra la narrazione parlata e il commento sonoro.</p> <p>Partecipare a eventi musicali dal vivo (piccoli concerti a scuola, lezioni-concerto o incontri con musicisti), manifestando un comportamento corretto, rispettoso e partecipe.</p> | <p>Il patrimonio della tradizione colta: Primi e accessibili frammenti d'ascolto legati ai grandi compositori classici e alle forme della tradizione operistica o sinfonica adatte all'infanzia.</p> <p>I canti della memoria collettiva: Repertorio di canti tradizionali, popolari e istituzionali che segnano l'identità culturale e l'appartenenza alla comunità nazionale ed europea.</p> <p>La fiaba musicale: Opere e strutture in cui la musica descrive personaggi, ambienti o azioni (es. <i>Pierino e il lupo</i> di Prokofiev o <i>Il carnevale degli animali</i> di Saint-Saëns).</p> <p>Le regole del pubblico: Conoscenza delle norme comportamentali basilari da tenere nei luoghi della cultura e dello spettacolo (il silenzio in sala, il significato dell'applauso).</p> | <p>Sensibilità all'identità culturale: L'alunno riconosce e rispetta i canti e le musiche che appartengono alla tradizione culturale della sua comunità e della Nazione, sentendosene partecipe.</p> <p>Curiosità estetica verso il classico: Mostra un atteggiamento positivo e di apertura all'ascolto della musica classica, superando la naturale barriera dell'ascolto di massa e dimostrando di saper trarre piacere dal patrimonio colto.</p> <p>Consapevolezza dell'evento artistico: Sa distinguere l'esperienza della musica riprodotta da quella fruita dal vivo, e sa comportarsi come un "ascoltatore educato", consapevole del valore del lavoro dei musicisti.</p> <p>Associazione testo-musica: È capace di riconoscere come la musica possa raccontare una storia o descrivere un personaggio all'interno di un'opera strutturata, mostrando i primi elementi di comprensione del linguaggio drammatico-musicale.</p> |
| DIGCOMP | | |
| Informazione e alfabetizzazione | <ul style="list-style-type: none"> • Visualizzare e ascoltare semplici percorsi o ambienti sonori registrati attraverso immagini digitali, tracce audio o mappe interattive semplificate (es. <i>archivi di suoni della natura guidati dall'insegnante</i>). | |

| | |
|--|--|
| | |
| Comunicazione e collaborazione | <ul style="list-style-type: none"> • Condividere e commentare collettivamente registrazioni o fotografie digitali degli ambienti scolastici per associarle ai rispettivi rumori e funzioni. |
| Creazione di contenuti digitali | <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla creazione collettiva di una semplice mappa o griglia sonora/ritmica alla LIM utilizzando icone e simboli interattivi. |

METODOLOGIA

Approccio Corporeo e Psicomotorio (Body Percussion):

- Utilizzo del corpo in movimento e della coordinazione motoria come primo mediatore per l'interiorizzazione del ritmo, della pulsazione e dei legami di vicinato temporale.

Outdoor Education ed Ecologia Acustica:

- Passeggiate d'ascolto (*soundwalks*) nel cortile scolastico e nel territorio limitrofo per l'osservazione diretta del paesaggio sonoro e lo sviluppo dell'intelligenza naturalistica applicata all'udito.

Didattica Laboratoriale e Pratica Corale:

- Manipolazione di piccoli strumenti ritmici (orffiani) o materiali di riciclo e costruzione cooperativa di sequenze sonore per facilitare il passaggio logico e cognitivo alla rappresentazione formale.

Apprendimento Esperienziale:

- Valorizzazione dello "spazio sonoro vissuto" quotidiano dell'alunno, privilegiando la dimensione vocale (canto corale tradizionale e patriottico) ed evitando l'esclusivo ricorso alla teoria astratta sui libri di testo

RUBRICA DI VALUTAZIONE

| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
|---|---|---|--|---|
| Esplorazione e Produzione Sonora | Controlla la voce con precisione e intona canti in modo autonomo e sicuro. Riproduce formule ritmiche (<i>body percussion</i>) in perfetta sincronia con la pulsazione. Nel canto corale guida e sostiene i compagni. | Intona canti per imitazione in modo sostanzialmente corretto. Segue la pulsazione e riproduce i ritmi proposti con buona precisione motoria, richiedendo solo rari feedback visivi dall'insegnante. | Esegue canti e ritmi semplici se supportato dal coro o dal docente. Manifesta lievi incertezze nell'intonazione o nella sincronia ritmica, ma recupera autonomamente l'andamento del gruppo. | Mostra difficoltà a modulare la voce e a seguire il ritmo collettivo. Tende a sovrapporsi o a perdere la pulsazione di base; esegue i compiti solo se guidato individualmente e passo dopo passo. |

| | | | | |
|--|---|--|---|--|
| Ascolto, Consapevolezza e Interpretazione | Mantiene un ascolto concentrato e un silenzio rigoroso per tutta la durata del brano. Identifica immediatamente e con sicurezza i parametri del suono (forte/piano, acuto/grave, timbri) e li traduce in risposte motorie o grafiche ricche ed elaborate. | Ascolta i brani con rispetto e attenzione adeguata. Riconosce i contrasti musicali più evidenti (velocità e intensità) e sa associare l'ascolto a immagini o movimenti coerenti con il carattere del brano. | Mantiene l'attenzione nell'ascolto solo per tempi limitati o se stimolato dal docente. Discrimina i parametri sonori solo se messi fortemente a contrasto tra loro (es. un fortissimo contrapposto a un pianissimo). | Fatica a mantenere il silenzio e la postura d'ascolto; si distrae facilmente. Non riesce a cogliere le variazioni del tessuto sonoro e risponde agli stimoli musicali in modo prevalentemente disordinato o casuale. |
| Elementi di Teoria e Pratica Strumentale | Impugna e suona i piccoli strumenti con tecnica impeccabile e assoluto autocontrollo (attacca e interrompe il suono al gesto esatto del docente). Legge e traduce all'istante micro-partiti analogici o di durata (nota/pausa) senza commettere errori. | Utilizza gli strumenti didattici in modo corretto e ne ha cura. Esegue gli ostinati ritmici assegnati mantenendo la regolarità del tempo, commettendo solo lievi e sporadiche sbavature nella lettura dei simboli. | Suona lo strumento con una tecnica incerta ma efficace. Riesce a eseguire semplici sequenze di note e pause alternate solo a patto che il tempo sia molto lento o che sia sostenuto dalla guida visiva del docente. | Tratta lo strumento come un gioco, faticando a controllare l'istinto di suonare fuori tempo o continuamente. Non associa i simboli grafici della durata alla produzione reale del suono o del silenzio. |
| Contesto e Patrimonio | Dimostra un profondo rispetto e orgoglio partecipativo durante l'esecuzione dei canti della memoria e dell'Inno nazionale. Nei contesti di spettacolo dal vivo è un "ascoltatore modello" (silenzioso, osserva le regole dell'applauso). Comprende e verbalizza con maturità l'uso descrittivo della musica classica (es. i personaggi nelle fiabe musicali). | Partecipa volentieri e con rispetto ai canti della tradizione comune. Manifesta un comportamento corretto durante gli eventi musicali dal vivo e sa ricollegare l'ascolto di un grande classico (es. Saint-Saëns, Prokofiev) alla trama del racconto proposto. | Esegue i canti tradizionali e comunitari su imitazione del gruppo. Durante l'ascolto dal vivo o di fiabe musicali necessita di continui richiami dell'insegnante per focalizzare il legame tra la storia e il commento sonoro classico. | Non mostra coinvolgimento o rispetto verso i canti identitari della comunità. Durante gli eventi dal vivo disturba il contesto e non coglie il valore formativo ed estetico del patrimonio d'autore proposto. |

DISCIPLINA

ARTE E IMMAGINE

L'insegnamento di Arte e Immagine accompagna il bambino alla scoperta intenzionale dei linguaggi visivi. La disciplina favorisce lo sviluppo della personalità e l'inclusione attraverso l'uso dei cinque sensi.

L'alunno impara a esprimersi combinando il gesto motorio con l'uso creativo di materiali semplici.

Il percorso stimola la curiosità verso l'ambiente circostante e introduce l'idea di rispetto per i beni comuni e per le opere

Competenze chiave europee coinvolte

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.
- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza digitale.

Traguardi al termine della classe terza

Esprimersi e comunicare (La produzione)

- **Ideazione autonoma:** l'alunno realizza elaborati personali e creativi partendo da un'idea propria.
- **Sperimentazione pratica:** utilizza in modo corretto strumenti grafici, pittorici e plastici (matite, tempere, argilla o collage).
- **Apprendimento della tecnica:** applica le prime regole del linguaggio visivo (linee, forme, colori primari e secondari) per trasmettere emozioni.

Osservare e leggere le immagini (La percezione)

- **Lettura consapevole:** guarda e descrive con attenzione immagini statiche, fotografie e brevi video multimediali.

- **Analisi visiva:** riconosce gli elementi formali presenti sia nelle immagini sia negli oggetti dell'ambiente circostante.
- **Sguardo critico:** inizia a distinguere le funzioni base dei messaggi visivi del mondo contemporaneo (es. la pubblicità o i fumetti).

Comprendere e apprezzare il patrimonio culturale (La cittadinanza)

- **Approccio all'opera:** riconosce ed esplora semplici opere d'arte collocate nel loro contesto storico e culturale.
- **Identità e territorio:** individua e apprezza i principali monumenti e i beni culturali presenti nel proprio ambiente locale.
- **Rispetto dei beni:** mostra sensibilità e assume comportamenti corretti per la cura, il rispetto e la salvaguardia dell'arte e del territorio (intesi come beni comuni).

Traguardi al termine della classe quinta

Esprimersi e comunicare (Produzione e manualità)

- **Progettazione originale:** l'alunno realizza testi visivi e produzioni personali del tutto autentiche per esprimere sensazioni, emozioni e idee.
- **Padronanza delle tecniche:** utilizza e combina in modo autonomo e funzionale diverse tecniche (grafico-espressive, pittoriche, plastiche).
- **Rielaborazione creativa:** sa trasformare immagini, materiali di recupero o manufatti tradizionali cercando soluzioni figurative uniche e non ripetitive.
- **Uso dei media:** integra e sperimenta nelle sue produzioni diversi codici espressivi, compresi gli strumenti digitali e multimediali.

Osservazione e lettura delle immagini (Percezione e senso critico)

- **Lettura consapevole:** osserva con attenzione immagini fisse (opere d'arte, fotografie) e messaggi multimediali (brevi video, spot, fumetti).
- **Analisi dei codici:** riconosce ed elenca gli elementi formali e tecnici del linguaggio visivo (linea, colore, forma, volume, luce e orientamento nello spazio).
- **Decodifica del messaggio:** comprende la funzione (espressiva, informativa o pubblicitaria) dei messaggi visivi presenti nel mondo contemporaneo.

Comprendere e apprezzare il patrimonio culturale (Cittadinanza e arte)

- **Lettura dell'opera d'arte:** individua gli elementi essenziali di un'opera d'arte, antica, moderna o contemporanea (stile dell'artista, contesto storico, tecnica) per coglierne il messaggio.
- **Identità e territorio:** riconosce, apprezza e mappa i principali monumenti e i beni storico-artistici o artigianali del proprio contesto locale e globale.

- **Tutela come bene comune:** dimostra una chiara sensibilità verso il valore del patrimonio culturale, assumendo comportamenti attivi e corretti per il rispetto, la cura e la sua conservazione.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante: Esprimersi e comunicare

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare l'uso del colore attraverso tecniche diverse (matite, pennarelli, pastelli a cera, dita). • Manipolare materiali plastici per creare semplici forme tridimensionali. • Tracciare linee e forme geometriche base nello spazio del foglio in modo guidato. | <ul style="list-style-type: none"> • I colori primari (rosso, giallo, blu). • Le tipologie di linee (dritta, curva, spezzata) e le forme geometriche semplici (cerchio, quadrato, triangolo). • Uso basilare di forbici e colle. | <p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizza disegni e piccoli manufatti personali per esprimere emozioni e raccontare brevi storie vissute. • Usa in modo appropriato e sicuro i materiali messi a disposizione in classe (colori, fogli, colle, paste modellabili). |

Nucleo fondante: Osservare e leggere le immagini

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare l'ambiente scolastico o naturale attraverso i sensi per cogliere luci, ombre e sfumature. • Riconoscere e nominare i colori e le figure geometriche presenti all'interno di un disegno o di un'immagine. • Distinguere il soggetto principale di un'immagine rispetto allo sfondo. | <ul style="list-style-type: none"> • La differenza tra realtà naturale e immagini artificiali (disegni, foto). • I concetti spaziali di base (alto/basso, davanti/dietro, vicino/lontano) applicati al foglio e all'ambiente. • Gli elementi costitutivi della figura umana (viso, tronco, arti). | <p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • guarda la realtà circostante e ne descrive gli elementi visivi più evidenti (forma, colore, posizione). • Individua soggetti e azioni all'interno di illustrazioni di libri, fumetti o foto. |

Nucleo fondante -Comprendere e apprezzare il patrimonio culturale

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Familiarizzare con alcune riproduzioni di opere d'arte collegate alle stagioni o a temi vicini al vissuto del bambino. Riconoscere elementi decorativi e manufatti della tradizione artigianale locale o di culture diverse. Comprendere le regole base per la cura e la conservazione degli oggetti d'arte e dei beni scolastici. | <ul style="list-style-type: none"> Esistenza dei musei e dei monumenti storici come luoghi speciali di conservazione. Esempi accessibili di capolavori artistici legati all'infanzia o alla natura. Il concetto di "bene comune" applicato ai materiali artistici personali e condivisi della classe. | <p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> mostra curiosità davanti a una scultura o a un dipinto famoso mostrato dall'insegnante. Assume comportamenti corretti e attenti per non danneggiare gli arredi, i libri e gli spazi dell'aula e della scuola. |
| DIGCOMP | | |
| Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati | Osservare opere d'arte proiettate sullo schermo o sulla LIM per zoomare sui dettagli e scoprire la trama delle pennellate del pittore. | |
| Area 2: Comunicazione e collaborazione | Contribuire a una bacheca digitale condivisa dove ogni alunno inserisce la foto del proprio disegno per creare una mostra virtuale della classe. | |
| Area 3: Creazione di contenuti digitali | Utilizzare software di disegno molto semplici (es. Paint o app per tablet con interfaccia facilitata) per tracciare linee, forme geometriche e riempire spazi con lo strumento secchiello di colore. | |
| METODOLOGIA | | |
| Didattica del Fare (Laboratoriale) | Ogni lezione è un piccolo laboratorio dove si impara toccando, impastando, ritagliando e sporcandosi le mani. | |
| Approccio Sensoriale | Prima di disegnare il "ruvido" o il "liscio", i bambini bendati toccano cortecce, sassi o tessuti per sviluppare la sensibilità tattile | |

| | |
|---------------------------|--|
| Libertà Espressiva | Si evita l'uso rigido di schede fotocopiate da colorare, preferendo il foglio bianco per stimolare il pensiero divergente e l'autonomia. |
|---------------------------|--|

RUBRICA DI VALUTAZIONE

| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
|---|--|---|---|--|
| Utilizza il colore in modo espressivo. | Usa il colore in modo autonomo e creativo. Esprime le proprie emozioni con scelte cromatiche ricche e personali. | Usa il colore in modo appropriato. Sa spiegare la scelta dei colori se guidato dall'insegnante. | Usa i colori solo per colorare all'interno dei contorni. Segue consegne semplici ma esegue compiti ripetitivi. | Applica i colori a caso. Ha bisogno di aiuto continuo per completare il disegno. |
| Descrive verbalmente ciò che vede in un'immagine. | Descrive l'immagine da solo e con molti dettagli. Riconosce forme, soggetti e colori in modo preciso. | Descrive i punti principali dell'immagine. Ha bisogno di poche domande stimolo per trovare i dettagli. | Elenca solo gli elementi più evidenti. Usa frasi molto corte e solo se viene interrogato. | Nomina solo un elemento isolato. Fa molta fatica a raccontare l'immagine anche se aiutato |
| Collega un'opera d'arte a un'emozione. | Associa subito l'opera a una sensazione. Spiega il motivo del collegamento in modo originale. | Collega l'opera a un'emozione comune (es. gioia, tristezza). Spiega il motivo con un aiuto. | Dice se l'opera piace o non piace. Non riesce a spiegare l'emozione provata. | Non esprime reazioni di fronte all'opera. Mostra disinteresse o forte confusione. |

DISCIPLINA
EDUCAZIONE MOTORIA

L' Educazione motoria si studia per conoscere e utilizzare il proprio corpo in modo sano e consapevole, sviluppando abilità motorie, coordinazione e controllo dei movimenti. Favorisce il benessere fisico attraverso il potenziamento di equilibrio, forza e resistenza. Aiuta a collaborare con gli altri, rispettando regole e compagni nelle attività di gioco e di squadra. Contribuisce inoltre alla gestione delle emozioni e delle difficoltà, rafforzando l'autostima.

Competenze Chiave Europee coinvolte

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Traguardi fine classe terza

Dimensione degli stili di vita attivi e sani:

- Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte.
- Utilizzare in modo attivo i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi.

Dimensione motoria:

- Acquisire le abilità motorie fondamentali.
- Esercitare abilità ed elementari tattiche praticabili nelle attività di gioco.
- Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo.

Dimensione cognitiva:

- Comprendere, ricordare e rispettare le regole delle attività proposte.
- Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.

- Mettere in pratica i principi di una sana alimentazione.

Dimensione sociale:

- Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.

Dimensione emotivo-relazionale:

- Manifestare e modulare le proprie emozioni.
- Mostrare empatia per compagne e compagni.

Traguardi fine classe quinta

Dimensione degli stili di vita attivi e sani:

- Partecipare attivamente alle differenti tipologie di attività motorie e sportive proposte.
- Utilizzare in modo attivo e costante i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi anche nel percorso casa-scuola casa.

Dimensione motoria:

- Organizzare movimenti finalizzati e precisi.
- Esercitare specifiche abilità e tattiche motorie praticabili nelle attività di gioco e sportive.
- Affinare le modalità espressive e comunicative del corpo.

Dimensione cognitiva:

- Comprendere e applicare le regole e le tattiche di base delle attività proposte.
- Riconoscere ed essere in grado di affrontare problemi nelle situazioni di gioco.
- Strutturare una relazione costruttiva con l'ambiente di apprendimento.
- Conoscere gli elementi base della sicurezza e dell'assistenza nel corso delle attività.
- Conoscere i principi dell'igiene, di una sana alimentazione e la relazione con l'attività motoria.

Dimensione sociale:

- Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni valorizzando le diversità.

Dimensione emotivo-relazionale:

- Gestire le proprie emozioni nelle situazioni di gioco.
- Affrontare le eventuali difficoltà negli apprendimenti.
- Gli strumenti più adeguati alla valutazione e autovalutazione del conseguimento delle competenze sono rappresentati dall'osservazione finalizzata anche attraverso l'uso di griglie, rubriche valutative, integrate da test, questionari, check list, diari prestando particolare attenzione al processo di apprendimento del singolo.

CLASSE PRIMA

**Nucleo fondante
DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA**

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare a semplici attività motorie strutturate e libere. • Utilizzare i momenti di gioco e pausa per muoversi in modo attivo. • Iniziare a riconoscere comportamenti utili al proprio benessere. | <ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori liberi e guidati. • Momenti di movimento spontaneo e strutturato. • Prime regole di igiene personale. | Partecipa alle attività motorie proposte e riconosce il valore del movimento come esperienza quotidiana di benessere. |

**Nucleo fondante
DIMENSIONE MOTORIA**

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare schemi motori di base (correre, saltare, lanciare, afferrare). • Muoversi nello spazio rispettando indicazioni semplici. | <ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori di base. • Orientamento nello spazio. • Giochi di movimento individuali e di gruppo. | Esegue semplici movimenti coordinati e controlla il proprio corpo in situazioni di gioco. |

| | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare movimenti semplici con ritmo e direzione. | | |
| Nucleo fondante DIMENSIONE COGNITIVA | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere semplici regole di gioco. • Seguire indicazioni verbali e visive. • Riconoscere comportamenti corretti e scorretti durante il gioco. • Assumere comportamenti personali corretti legati all'alimentazione e alla cura del corpo. | <ul style="list-style-type: none"> • Regole semplici dei giochi motori. • Indicazioni spazio-temporali (dentro/fuori, sopra/sotto, prima/dopo). • Sana alimentazione (i cinque pasti della giornata: colazione, spuntino, pranzo, merenda, cena; l'importanza dell'acqua; norme igieniche). | <ul style="list-style-type: none"> • Comprende semplici consegne motorie e rispetta regole elementari nei giochi. • Sviluppa un atteggiamento consapevole rispetto alla cura del proprio corpo |
| Nucleo fondante DIMENSIONE SOCIALE | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare a giochi di gruppo semplici. • Condividere materiali e spazi di gioco. • Rispettare i compagni durante le attività. | <ul style="list-style-type: none"> • Giochi cooperativi semplici. • Dinamiche di gruppo di base. | <p>Interagisce positivamente con i compagni durante le attività motorie.</p> |
| Nucleo fondante DIMENSIONE EMOTIVO-RELAZIONALE | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere emozioni attraverso il movimento. • Riconoscere emozioni semplici (gioia, rabbia, paura) durante il gioco. • Accettare semplici regole e piccoli insuccessi. | <ul style="list-style-type: none"> • Emozioni di base. • Movimento come espressione corporea. • Situazioni di gioco e competizione semplice. | <p>Riconosce e manifesta emozioni legate all'attività motoria.</p> |

| DIGCOMP | | | | |
|--|---|---|--|---|
| Area 1: | Alfabetizzazione su informazioni e dati: Riconoscere e denominare i dispositivi digitali utilizzati occasionalmente a supporto del movimento (es. cronometri digitali o riproduttori musicali per il ritmo). | | | |
| Area 2: | Comunicazione e collaborazione: Interagire all'interno di semplici dinamiche di gioco e di gruppo mediate o stimulate da supporti audio/visivi digitali forniti dal docente. | | | |
| Area 3: | Creazione di contenuti digitali: Esprimersi attraverso il corpo seguendo semplici stimoli multimediali o riproducendo semplici sequenze ritmiche apprese tramite video tutorial dedicati all'età infantile. | | | |
| METODOLOGIA | | | | |
| <p>Metodo ludico-motorio: Utilizzo del gioco come strumento privilegiato di apprendimento e socializzazione, alternando giochi liberi, strutturati e cooperativi.</p> <p>Didattica laboratoriale: Centralità dell'azione dell'alunno che sperimenta direttamente nello spazio corporeo e relazionale le diverse risposte motorie.</p> <p>Problem solving motorio: Proposta di piccole sfide di movimento o di percorsi spazio-temporali in cui il bambino deve trovare la strategia corporea più adatta per superare un ostacolo.</p> <p>Apprendimento cooperativo: Attività di gruppo volte alla condivisione di piccoli attrezzi e alla collaborazione per il raggiungimento di un obiettivo comune.</p> <p>Imitazione e modeling: Utilizzo di consegne verbali semplici associate a dimostrazioni pratiche visive (da parte dell'insegnante o dei pari).</p> | | | | |
| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
| Controllo del corpo e schemi motori | Esegue con piena autonomia, sicurezza e continuità gli schemi motori di base in situazioni note e non note. | Coordina i movimenti in modo efficace e autonomo in situazioni note, mostrando sicurezza generale. | Esegue gli schemi motori di base in situazioni note se guidato o supportato da indicazioni chiare. | Mostra evidenti difficoltà di coordinazione generale e richiede un supporto continuo dell'insegnante. |
| Organizzazione spazio-temporale | Si orienta nello spazio e segue ritmi complessi con assoluta disinvoltura, interpretando subito le consegne visive e verbali. | Si muove con corretta percezione dello spazio e del tempo in tutte le attività e i giochi strutturati noti. | Rispetta i principali vincoli spaziali (dentro/fuori, sopra/sotto) solo all'interno di contesti ludici molto semplici. | Fatica a orientarsi nello spazio di gioco e a seguire semplici andature o indicazioni direzionali. |

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| Rispetto delle regole e interazione sociale | Partecipa in modo collaborativo, rispetta rigorosamente le regole dei giochi e valorizza spontaneamente ogni compagno. | Collabora attivamente nel gruppo, rispetta le regole stabilite e condivide i materiali con i compagni. | Partecipa alle attività e rispetta le regole del gioco se richiamato o supervisionato dal docente. | Tende ad agire in modo isolato o individualista, manifestando difficoltà a rispettare i turni e le regole di base. |
| Gestione emotivo-relazionale | Riconosce le proprie emozioni, accetta serenamente le sconfitte e manifesta una spiccata empatia verso i pari. | Esprime le proprie emozioni in modo controllato e affronta i piccoli insuccessi con atteggiamento positivo. | Manifesta le proprie emozioni durante il gioco e supera le piccole frustrazioni se rassicurato dall'adulto. | Reagisce con forte disagio o impulsività di fronte alle difficoltà del gioco o ai piccoli insuccessi |

**DISCIPLINA
RELIGIONE CATTOLICA**

La proposta educativa dell'Irc favorisce la crescita integrale degli alunni nella loro dimensione umana e spirituale, consente la riflessione sui grandi interrogativi posti dalla condizione umana (ricerca dell'identità, vita di relazione, complessità del reale, bene e male, scelte di valore, origine e fine della vita, radicali domande di senso...) e sollecita il confronto con la risposta maturata nella tradizione cristiana, nel rispetto del processo di crescita della persona e con modalità differenziate, a seconda della specifica fascia d'età, approfondendo le implicazioni antropologiche, sociali e valoriali, e promuovendo un confronto mediante il quale la persona, nell'esercizio della propria libertà, riflette e si orienta per la scelta di un responsabile progetto di vita, anche nel rispetto del creato e per il bene comune. Secondo l'accordo della revisione concordataria, i principi del cattolicesimo fanno parte del patrimonio storico italiano. Questo insegnamento è impartito nel rispetto della libertà di coscienza degli alunni, e si realizza in un rapporto di continuità con l'azione educativa delle famiglie, di cui rispetta le scelte e gli orientamenti. Esso si svolge secondo criteri di continuità con l'IRC della scuola dell'Infanzia e della Scuola Secondaria di I grado, contribuendo così alla crescita e alla maturazione della personalità degli alunni.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** Riconoscimento visivo e simbolico del patrimonio locale; Il bambino identifica l'edificio chiesa e i simboli principali del Natale e della Pasqua (presepe, ulivo, cero). Comprende le feste come momenti di gioia comunitaria e familiare.
- **Competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare:** Alfabetizzazione emotiva e prime relazioni di amicizia; Attraverso le parabole e i racconti su Gesù, il bambino scopre il valore dell'accoglienza, della condivisione dei giochi e dell'ascolto dell'altro, superando l'egocentrismo iniziale.

- **Competenza in materia di cittadinanza:** Rispetto delle regole e cura dell'ambiente (ecologia iniziale); Scoprendo il mondo come "Creazione e dono di Dio", il bambino sviluppa l'attitudine al rispetto per la natura, per gli animali e per i compagni, interiorizzando le prime regole di convivenza civile in classe.
- **Competenza alfabetica funzionale:** Ascolto e arricchimento del lessico di base; Sviluppa la capacità di ascoltare e comprendere semplici narrazioni orali (storie dell'Antico Testamento, tappe della vita di Gesù). Impara a verbalizzare i racconti e acquisisce i primi termini specifici.

Traguardi fine classe terza

- **Dio e l'uomo:** Scoprire che Dio è Creatore e Padre; conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia; individuare i tratti essenziali della Chiesa.
- **La Bibbia e le altre fonti:** Conoscere la struttura della Bibbia; leggere direttamente alcune pagine dei Vangeli.
- **Il linguaggio religioso:** Intendere il senso di Natale e Pasqua dalle narrazioni evangeliche; riconoscere i principali segni liturgici.
- **I valori etici e religiosi:** Riconoscere che l'amicizia e la solidarietà sono alla base della convivenza umana e cristiana.

Traguardi fine classe quinta

- **Dio e l'uomo:** Descrivere i contenuti principali del Credo; cogliere il significato dei Sacramenti; confrontare la Chiesa cattolica con le altre confessioni cristiane.
- **La Bibbia e le altre fonti:** Saper sfogliare la Bibbia e rintracciare i passi; identificare le origini storiche del popolo d'Israele.
- **Il linguaggio religioso:** Comprendere il significato di gesti, simboli e formule liturgiche; leggere l'iconografia e le espressioni dell'arte cristiana.
- **I valori etici e religiosi:** Comprendere che la morale cristiana si fonda sul duplice comandamento dell'amore; riconoscere l'impegno della Chiesa per la giustizia e la carità.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante DIO E L'UOMO

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che Dio è Creatore e Padre. | Dio creatore: - la bellezza della natura - la Creazione un dono - creato e costruito | L'alunno ... <ul style="list-style-type: none"> • riflette su Dio Creatore e Padre riconosce che il creato e la vita, per i cristiani, sono un dono di Dio |

| Nucleo fondante LA BIBBIA E ALTRE FONTI | | |
|--|---|--|
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli aspetti dell'ambiente e dell'infanzia di Gesù. • Scoprire che Gesù è stato un bambino come noi. • Conoscere il messaggio di Gesù attraverso alcune parabole. | <p>Infanzia di Gesù:</p> <ul style="list-style-type: none"> -l'ambiente -la vita quotidiana (giochi, cibo) - la sua famiglia - i suoi amici: gli apostoli - il battesimo <p>Le parabole: messaggio di amore di Gesù</p> | <p>L'alunno ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • conosce Gesù di Nazaret, L'Emmanuele "Dio con noi". • riconosce nella Bibbia, libro sacro dei cristiani, un documento che parla di Dio e di Gesù |
| Nucleo fondante IL LINGUAGGIO RELIGIOSO | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i segni cristiani del Natale. • Riconoscere i segni cristiani della Pasqua. | <p>Natale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'annunciazione - la sacra famiglia - la nascita - l'adorazione dei pastori e dei Magi - i simboli del Natale <p>Pasqua:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a Primavera la natura si rinnova - Gesù dona la sua vita - i simboli della Pasqua | <p>L'alunno ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere nell'ambiente i segni e i simboli che caratterizzano le feste cristiane del Natale e della Pasqua e ne comprende il significato • conosce i principali episodi evangelici legati alla nascita e alla resurrezione di Gesù |
| Nucleo fondante I VALORI ETICI E RELIGIOSI | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Attivare modalità relazionali e positive con i compagni e con gli adulti. | <p>Gruppo classe come piccola comunità:</p> <ul style="list-style-type: none"> -conoscenza reciproca, - io sono un dono prezioso - io e gli altri siamo diversi e unici | <p>L'alunno ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • descrive gli aspetti fondamentali della vita di Gesù, confrontandoli con la propria esperienza |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>- importanza dell'amicizia e del crescere insieme</p> <p>Chiesa: -edificio, alcuni elementi principali - comunità di cristiani</p> | <ul style="list-style-type: none"> • conosce alcuni aspetti della persona e dell'ambiente di Gesù • identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo • coglie l'importanza della propria crescita e del vivere insieme nell'accoglienza e rispetto reciproci • sviluppa il senso di convivenza appartenenza al gruppo classe • sa maturare atteggiamenti di rispetto, condivisione e collaborazione • sa individuare nell'ambiente che lo circonda le cose create da Dio distinguendole da quelle costruite dall'uomo. |
| DIGCOMP | | |
| <p>Area 2: Comunicazione e collaborazione Partecipa ad attività digitali collettive guidate dall'insegnante.</p> | <p>Circle time sulla bellezza del Creato e sul concetto di "dono".</p> <p>L'insegnante mette a disposizione un tablet della scuola, a turno, ogni bambino scatta una sola fotografia di un elemento naturale che lo ha colpito</p> | |
| <p>Area 3: Creazione di contenuti digitali Svolge semplici attività interattive e produce brevi elaborati digitali guidati.</p> | <p>Scattare una fotografia digitale focalizzandosi su un dettaglio naturale.</p> <p>Saper guardare un'immagine/video digitale per ricavarne informazioni (con la guida del docente).</p> | |
| <p>Area 4: Sicurezza Usa i dispositivi in modo corretto, responsabile e sotto supervisione.</p> | <p>Comprendere l'uso corretto e limitato dei dispositivi per il proprio benessere.</p> | |

METODOLOGIA

- Lezione interattiva.
- Lavoro individuale e di gruppo.
- Conversazioni guidate.
- Libro di testi e allegati.
- Quaderni.
- Schede, disegni e immagini
- Materiale audiovisivo
- Apprendimento cooperativo
- Uso di strumenti digitali
- Circle time.

RUBRICA DI VALUTAZIONE

| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
|--|--|--|--|--|
| Dio e l'uomo: Scopo ed elementi della Creazione come dono di Dio e conoscenza della figura di Gesù. | Riconosce e intuisce in modo completo e autonomo che il mondo è un dono di Dio Creatore. Descrive la vita di Gesù in contesti noti e non noti, rielaborando i concetti con continuità. | Coglie in modo autonomo e continuo il significato della Creazione e le tappe principali della vita di Gesù in situazioni note. Risolve compiti in situazioni non note se supportato. | Identifica gli elementi essenziali della Creazione e della figura di Gesù solo in situazioni note. Svolge i compiti in modo discontinuo o guidato, usando le sole risorse fornite dall'insegnante. | Mostra una conoscenza frammentaria di Dio Creatore e di Gesù. Svolge semplici compiti unicamente in situazioni note e con il costante supporto del docente |
| La Bibbia e le altre fonti: Ascolto, comprensione e riproduzione di semplici racconti biblici ed evangelici. | Ascolta, comprende e riferisce con ricchezza di linguaggio, precisione e piena autonomia le storie e i racconti della Bibbia appresi. | Ascolta e sa riferire i fatti essenziali dei brani biblici in modo autonomo e continuo, limitatamente alle situazioni note trattate in classe. | Comprende e riferisce in modo semplice i racconti della Bibbia solo se guidato da domande-stimolo e utilizzando schemi già noti. | Manifesta difficoltà nell'ascolto e nella memorizzazione dei racconti biblici. Necessita del continuo aiuto del docente per ripercorrere le storie. |

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| <p>Il linguaggio religioso: Riconoscimento dei simboli, dei luoghi (edificio Chiesa) e dei segni delle feste cristiane (Natale e Pasqua).</p> | <p>Decodifica e descrive con proprietà i simboli delle feste e l'edificio chiesa. Applica queste conoscenze anche a situazioni nuove e contesti imprevisti.</p> | <p>Associa e riconosce correttamente i segni del Natale, della Pasqua e dello spazio sacro in tutte le attività e situazioni già note e affrontate.</p> | <p>Riconosce i simboli religiosi fondamentali in modo elementare e solo se inseriti nel contesto consueto delle lezioni.</p> | <p>Distingue con fatica i segni religiosi e confonde i simboli delle festività. Raggiunge l'obiettivo solo con un supporto visivo e la guida continua del docente.</p> |
| <p>I valori etici e religiosi: Comprensione del comandamento dell'amore e accoglienza dell'altro all'interno della comunità.</p> | <p>Interiorizza e applica spontaneamente i valori dell'accoglienza, del rispetto e dell'amicizia proposti da Gesù in ogni contesto scolastico e relazionale.</p> | <p>Comprende la regola dell'amore e del rispetto reciproco, traducendola in comportamenti positivi e collaborativi nelle situazioni quotidiane di classe.</p> | <p>Riconosce l'importanza delle regole di convivenza e dell'amore verso il prossimo in modo discontinuo, necessitando talvolta di richiami da parte dell'adulto.</p> | <p>Fatica a relazionarsi secondo i valori proposti. Mostra un'iniziale consapevolezza dell'altro solo se guidato e monitorato costantemente dal docente.</p> |

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO:

1. **Competenza Alfabetica Funzionale**
2. **Competenza Multilinguistica**
3. **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria**
4. **Competenza digitale**
5. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**
6. **Competenza in materia di cittadinanza**
7. **Competenza Imprenditoriale**
8. **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**

DISCIPLINA ITALIANO

Lo sviluppo di competenze linguistiche ampie e sicure è una condizione indispensabile per la crescita della persona e per l'esercizio pieno della cittadinanza, per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali e per il raggiungimento del successo scolastico in ogni settore di studio. Per realizzare queste finalità estese e trasversali, è necessario che l'apprendimento della lingua sia oggetto di specifiche attenzioni da parte di tutti i docenti, che in questa prospettiva coordineranno le loro attività.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare
- Competenza in Materia di Cittadinanza
- Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione
- Competenza digitale

Traguardi fine classe terza

Lingua e letteratura

- **Lessico.** Riconoscere le principali relazioni fra i significati delle parole (sinonimi e contrari; iponimi e iperonimi); organizzare il lessico in famiglie lessicali; consultare in modo consapevole il vocabolario della lingua italiana.
- **L'analisi logica.** Esaminare e conoscere struttura e funzioni delle varie parti di una frase complessa. Riconoscere errori e fallacie logiche. Saper analizzare la struttura semantica di una frase, identificando il soggetto, il predicato, gli oggetti (diretti e indiretti), gli aggettivi attributivi e tutti gli altri elementi che la compongono.
- **La frase e la sua struttura.** Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase, inclusa la gerarchia dei costituenti; saper trasformare le frasi in interrogative, dirette e indirette, e il discorso diretto in indiretto (e viceversa); riconoscere le parti del discorso, i connettivi sintattici e testuali, tutti i segni interpuntivi e la loro funzione per l'articolazione informativa del testo (oltre a quelli già indicati per la scuola primaria, anche, i puntini di sospensione, le parentesi tonde e quadre, i trattini, la varietà delle virgolette, virgolette singole, inglesi, angolari "a caporale", da utilizzare per le citazioni, per il discorso riportato, o anche in funzione metalinguistica); saper riflettere sui propri errori tipici e sugli errori comuni, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta e orale.
- **Esaminare le funzioni degli atti linguistici:** funzioni illocutorie (descrittiva, direttiva, interrogativa, espressiva, performativa); funzioni perlocutorie.
- **Ascoltare, rielaborare, parlare.** Riconoscere, all'ascolto, gli elementi sonori caratteristici dei testi poetici; essere in grado di prendere appunti durante una lezione o una relazione, e di rielaborare poi questi appunti in una forma discorsiva adeguata; saper raccontare oralmente esperienze personali o fatti noti, selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro adoperando un registro adeguato all'argomento e alla situazione; saper intervenire in una discussione rispettando tempi e turni di parola, tenendo conto del destinatario ed eventualmente riformulando il proprio punto di vista alla luce delle reazioni degli interlocutori.
- **Leggere, interpretare.** Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti, adoperando l'intonazione e le pause in maniera tale da permettere a chi ascolta di capire; leggere silenziosamente testi di varia natura e provenienza adottando semplici tecniche di aiuto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti); ricavare informazioni da un testo per documentarsi su uno specifico argomento; confrontare, su un medesimo argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative; comprendere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, testi teatrali), letti per brani ma anche integralmente, e riflettere sulle caratteristiche dei vari personaggi, sull'ambientazione spaziale e temporale, sul genere cui appartiene il testo e sulle tecniche impiegate dall'autore, senza però eccessi analitici e nomenclatori.
- **Scrivere.** Organizzare le informazioni su un dato argomento in liste, mappe, scalette; rispettare le convenzioni grafiche correnti nella redazione di testi scritti (rispetto dei margini, dell'impaginazione, dei titoli); scrivere testi argomentativi e creativi in maniera corretta sotto il profilo ortografico, morfosintattico e lessicale, adoperando sia carta e penna sia i programmi di videoscrittura; riassumere per iscritto un

testo, per esempio un articolo di giornale o un paragrafo di un libro; adoperare, nei propri testi, parti di testi prodotti da altri sotto forma di citazione esplicita o di parafrasi.

CLASSE PRIMA

**Nucleo fondante
ASCOLTO E PARLATO**

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, individuando scopo, argomento, informazioni principali. • Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale. • Narrare esperienze, eventi, trame selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione. • Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo. • Riferire oralmente su un argomento di studio e presentandolo in modo chiaro: esporre le informazioni secondo un ordine coerente, usare un registro adeguato all'argomento e alla situazione e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici). • Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con motivazioni pertinenti. | <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere testi provenienti da registrazioni e videoregistrazioni (fiction, notiziari, documentari): individuare l'argomento, le informazioni principali, lo scopo, parafrasare • Individuare i dati di un testo descrittivo (ordine, punto di vista, dati sensoriali, connotazioni e denotazioni e legami spazio-temporali) • Individuare le informazioni presenti in un testo regolativo • Individuare il significato di nuovi termini in base al contesto • Intervenire nelle diverse situazioni comunicative in modo pertinente, considerando le informazioni date, i punti di vista e gli interventi altrui • Organizzare l'esposizione secondo schemi logici- riassuntivi, utilizzando anche strumenti di supporto • Riferire esperienze personali in modo esaustivo, con chiarezza e coerenza • Esprimersi con un lessico appropriato, utilizzando termini specifici dei diversi ambiti e in modo pertinente rispetto al contesto e allo scopo. | <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare attivamente a scambi comunicativi rispettando i turni di parola e le opinioni altrui, riconoscendo nel dialogo un valore civile essenziale per la convivenza e l'apprendimento. • Utilizzare il linguaggio orale come strumento di lavoro cooperativo, collaborando alla realizzazione di progetti, attività ludiche e alla formulazione di giudizi critici su temi di attualità o cultura. • Ascoltare e analizzare testi trasmessi dai media, identificandone l'intenzione comunicativa, la fonte, il tema principale e la struttura delle informazioni. • Esporre oralmente argomenti di studio e ricerca in modo chiaro e coerente, utilizzando supporti visivi o digitali (mappe, schemi, presentazioni) per potenziare l'efficacia del messaggio. |

**Nucleo fondante
LETTURA**

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire.• Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti).• Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici.• Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative.• Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore.• Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità.• Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; | <ul style="list-style-type: none">• Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo testi di vario tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, poetico)• Individuare dati espliciti ed impliciti di un testo• Riconoscere i vari tipi di testo:<ul style="list-style-type: none">○ narrativo○ descrittivo○ testo poetico○ Fumetto○ Giornali○ giochi linguistici (cruciverba, rebus, acrostico) | <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare diverse tipologie di testi (continui, non continui, misti) per ricercare e selezionare informazioni, rielaborandole per finalità di studio o di produzione originale, avvalendosi di strumenti tradizionali e digitali.• Leggere e comprendere testi letterari (narrativi, poetici, teatrali), avviando un primo processo di interpretazione critica attraverso il confronto con i compagni e l'insegnante. |

| <p>ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo. | | |
|---|---|--|
| <p>Nucleo fondante SCRITTURA</p> | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche. • Scrivere testi di tipo diverso corretti dal punto di vista ortografico, Scrivere testi di forma diversa sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a: situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato. • Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. • Utilizzare la videoscrittura per i propri testi; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni anche come supporto all'esposizione orale). • Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista. | <ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi narrativi e testi descrittivi, utilizzando dati sensoriali, dati dinamici e statici aggettivazioni termini specifici connotazioni • Operare una sintesi: ricercando, individuando e sottolineando le informazioni più importanti e significative in un testo narrativo e di un semplice testo espositivo Utilizzare tecniche di revisione del testo, anche con il supporto di programmi di scrittura • Produrre testi ortograficamente corretti Individuare destinatari, scopo, contesto, registro di una comunicazione • Usare in modo appropriato i segni della punteggiatura Utilizzare il dizionario Individuare e utilizzare nei testi e nelle comunicazioni i rapporti semantici fra le parole: sinonimi, contrari, omonimi, derivati, composti, alterati | <ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi corretti e coesi (narrativi, descrittivi, espositivi, regolativi, argomentativi), adattando registro, stile e struttura in base allo scopo e al destinatario. • Creare contenuti multimediali in cui integrare abilmente linguaggi verbali, iconici e sonori per comunicare un messaggio in modo efficace. |

| | | |
|---|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> Individuare le modalità della costruzione del lessico (es. prefisso, suffisso) e utilizzarli nella produzione scritta. | |
| Nucleo fondante AQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale. Comprendere e usare in modo appropriato termini specialistici di base Utilizzare dizionari di vario tipo e strumenti multimediale come l'intelligenza artificiale. Rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici. | <ul style="list-style-type: none"> Individuare la polisemia di una parola Classificare i nomi in base a criteri dati | <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare con precisione il vocabolario di base (fondamentale, di alto uso, di alta disponibilità) e inizia a padroneggiare la terminologia specifica legata ai diversi ambiti disciplinari. Saper adattare il registro linguistico (formale o informale) alla situazione comunicativa, dimostrando flessibilità nelle scelte lessicali. Riconoscere il valore della varietà linguistica e del plurilinguismo, comprendendone il ruolo e la funzione nel contesto sociale, geografico e comunicativo. |
| Nucleo fondante ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SULLA LINGUA | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione). Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. | <ul style="list-style-type: none"> Distinguere gli articoli e la loro funzione Usare correttamente le varie classi di aggettivi Usare correttamente i pronomi Individuare e utilizzare correttamente nel verbo modi, tempi, persone, forme (attiva, passiva, riflessiva) | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno riconoscere e identificare correttamente le parti del discorso (categorie lessicali) in un testo, comprendendo i tratti grammaticali specifici (genere, numero, modo, tempo) e applicandoli in modo appropriato nelle produzioni scritte e orali. |

| | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali e i loro tratti grammaticali. • Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. • Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta. | <ul style="list-style-type: none"> • Usare correttamente preposizioni, congiunzioni e avverbi Rispettare le convenzioni ortografiche | <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, individuando i legami tra gli elementi e riconoscendo il ruolo dei connettivi testuali per garantire la coesione del discorso. • Applicare correttamente le convenzioni ortografiche e utilizzare i segni di punteggiatura • Sviluppare una capacità metacognitiva di riflessione sui propri errori tipici, utilizzando le indicazioni dell'insegnante per mettere in atto procedure di autocorrezione nella revisione dei testi prodotti. • Riconoscere i processi di derivazione e composizione delle parole e le relazioni di significato (sinonimia, opposizione, inclusione), arricchendo in tal modo la propria competenza lessicale e la capacità di decodificare testi complessi. |
| DIGCOMP | | |
| Area 1: | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i motori di ricerca per trovare informazioni affidabili, distinguendo tra fonti primarie e secondarie. | |
| Area 2: | <ul style="list-style-type: none"> • Saper valutare la pertinenza e la qualità delle informazioni trovate, iniziando a riconoscere potenziali fake news o contenuti poco attendibili. | |
| Area 3: | <ul style="list-style-type: none"> • Saper archiviare e organizzare file e cartelle in modo logico e ordinato, utilizzando nomenclature chiare per facilitare il recupero dei dati. | |
| Area 4: | <ul style="list-style-type: none"> • Creare documenti di testo, presentazioni e semplici contenuti multimediali, combinando efficacemente elementi verbali, grafici e audio. | |

| | |
|----------------|---|
| Area 5: | <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo per superare ostacoli nell'apprendimento, integrando nuovi strumenti tecnologici nelle proprie attività di studio. |
|----------------|---|

METODOLOGIA

| |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Apprendimento Cooperativo Fondamentale per stimolare il dialogo e il confronto. Didattica Laboratoriale: la classe diventa un ambiente di "fare" (scrivere, progettare, analizzare). Flipped Classroom: assegnazione di contenuti teorici (video-lezioni, letture) a casa, dedicando il tempo in aula alla discussione, all'esercitazione pratica e alla risoluzione di dubbi, favorendo così l'inclusione degli alunni con tempi di apprendimento diversi. Didattica Differenziata: utilizzo di materiali diversi per livello di complessità, garantendo a tutti il raggiungimento degli obiettivi minimi, pur valorizzando le eccellenze. Supporti Compensativi: uso costante di mappe concettuali, schemi, software di sintesi vocale e strumenti digitali (LIM, Classroom) per supportare gli alunni con DSA o BES, promuovendo l'autonomia. Digital Storytelling: creazione di prodotti multimediali che intrecciano testo, immagine e audio, trasformando la scrittura in un'esperienza multisensoriale. |
|---|

RUBRICA DI VALUTAZIONE

| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
|-----------------------------|--|--|---|--|
| ASCOLTO E PARLTO | Analisi eccellente e partecipazione attiva; utilizzo critico del registro linguistico appropriato. | Analisi chiara e partecipazione costante; registro corretto. | Analisi essenziale e partecipazione moderata. | Partecipa solo se sollecitato; analisi superficiale. |
| LETTURA | Interpretazione critica e autonoma; padronanza di vari tipi di testo. | Comprensione sicura dei testi letti. | Comprensione essenziale e guidata dei testi. | Comprensione limitata al dato esplicito o semplice. |
| SCRITTURA | Produzione originale, corretta e coerente; uso sapiente della lingua. | Produzione corretta con lievi incertezze formali. | Produzione comprensibile con qualche errore ortografico/sintattico. | Produzione elementare che richiede costante revisione. |
| LESSICO E GRAMMATICA | Uso preciso e ricco del lessico e delle strutture grammaticali. | Uso appropriato delle forme grammaticali di base. | Conoscenza essenziale delle strutture grammaticali. | Conoscenza lacunosa, necessita di supporto costante. |

DISCIPLINA **LINGUA INGLESE**

Nella scuola secondaria di primo grado, l'insegnamento dell'inglese punta al livello A2, o superiore in caso di potenziamento, focalizzandosi su competenze articolate, studio di testi autentici e riflessione metacognitiva. L'approccio mira a sviluppare l'apertura interculturale, le competenze digitali e l'inclusione, integrando l'apprendimento con tematiche di sostenibilità e l'uso di materiali audiovisivi accessibili.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- **Competenza alfabetica funzionale** → comprendere e produrre testi scritti e orali di base.
- **Competenza multilingue** → sviluppare la capacità di mediazione linguistica e interculturale, valorizzando l'inglese come lingua franca globale e riconoscendo la diversità culturale come risorsa inclusiva.
- **Competenza di cittadinanza** → promuovere una mentalità aperta ed empatica, usando la lingua per comprendere culture diverse.
- **Competenza digitale** → uso di strumenti digitali per studio e comunicazione
- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** → utilizzare l'inglese come linguaggio universale di accesso all'informazione scientifica.
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale** → sviluppare il pensiero critico e l'autonomia nello studio della lingua, imparando a gestire la comunicazione e a collaborare con i pari anche in contesti multiculturali.

Traguardi fine classe terza

Ascolto (Comprensione Orale)

- Comprendere discorsi su argomenti familiari; riconoscere i punti essenziali di un discorso relativo a scuola, tempo libero e vita quotidiana, purché sia espresso in modo chiaro e diretto.
- Individuare informazioni chiave da mezzi audiovisivi; comprendere contenuti trasmessi attraverso film, serie TV, podcast e video online su argomenti di interesse personale.
- Riconoscere terminologia specifica; comprendere informazioni e concetti chiave relativi agli argomenti di studio interdisciplinari.

Parlato (Produzione e Interazione Orale)

- Descrivere persone, situazioni ed esperienze; esprimersi in modo chiaro riguardo alle condizioni di vita e studio, attività quotidiane e preferenze personali.
- Interagire in conversazioni quotidiane; scambiare informazioni in modo efficace utilizzando un vocabolario adeguato.
- Esprimere opinioni e preferenze; comunicare idee e preferenze personali fornendo semplici motivazioni.
- Partecipare attivamente a dialoghi; comprendere e rispondere ai punti chiave della conversazione, esprimendo idee con chiarezza.

Letture (Comprensione Scritta)

- Comprendere annunci e testi informativi; individuare il messaggio principale in comunicazioni scritte di interesse quotidiano.
- Leggere e comprendere testi di uso comune; interpretare informazioni esplicite in testi come email, istruzioni e documenti personali.
- Ricercare informazioni in testi di media lunghezza; estrapolare dettagli rilevanti su argomenti di studio o interesse personale.
- Comprendere testi narrativi e biografici; leggere e interpretare storie, fumetti e biografie semplici.

Scrittura (Produzione Scritta)

- Scrivere testi su argomenti familiari; redigere messaggi semplici e racconti brevi su esperienze personali.
- Produrre testi strutturati; scrivere email personali, resoconti e brevi riassunti di testi informativi e narrativi.
- Elaborare contenuti multimediali; sviluppare semplici presentazioni e materiali scritti con supporto digitale.

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento

- Osservare regolarità linguistiche; riconoscere differenze e somiglianze tra strutture linguistiche dell'inglese e della propria lingua madre.
- Analizzare differenze culturali; riflettere sugli aspetti culturali legati all'uso della lingua inglese.
- Sviluppare strategie di apprendimento; riconoscere i propri metodi di studio e individuare strategie efficaci per migliorare l'apprendimento della lingua.

| CLASSE PRIMA | | |
|---|---|---|
| Nucleo fondante ASCOLTO (comprensione orale) | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che venga usata una lingua chiara e che si parli di argomenti familiari, inerenti alla scuola, al tempo libero, ecc. • Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. • Individuare ascoltando termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. | <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi istruzioni e comandi della classe, cogliere i punti chiave di brevi dialoghi su argomenti familiari • Comprendere brevi video, audio, canzoni supportati da immagini o sottotitoli. | <p>Capire brevi messaggi, istruzioni e dialoghi su argomenti familiari e di vita quotidiana, purchè pronunciati correttamente.</p> |
| Nucleo fondante PARLATO (produzione e interazione orale) | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani; • Indicare che cosa piace o non piace; esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice. • Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. • Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e | <ul style="list-style-type: none"> • Salutare, chiedere e dare informazioni personali e familiari; • Presentare altre persone; • Chiedere e dare informazioni personali • Parlare della casa • Descrivere relazioni familiari; • Chiedere e dare informazioni su ciò che c'è o non c'è; • Esprimere il possesso • Chiedere e dare suggerimenti • Chiedere un permesso; • Parlare di ciò che piace o non | <ul style="list-style-type: none"> • Interagire in modo semplice su argomenti noti • Porre e rispondere a domande • Descrivere brevemente se stessi, le proprie abitudini e ciò che ci circonda. |

| | | |
|---|--|--|
| informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. | <p>piace;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere capacità ed incapacità; • Descrivere la routine giornaliera e la frequenza delle azioni; • Chiedere e dire ciò che si sta facendo. | |
| Nucleo fondante LETTURA (comprensione scritta) | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali. • Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline. Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative. Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate. | <ul style="list-style-type: none"> • Leggere brevi biografie, routine quotidiane, descrizioni di persone, animali, cose, e-mail, post ecc. | Comprendere testi semplici e lineari, individuando informazioni specifiche ed essenziali. |
| Nucleo fondante SCRITTURA (produzione scritta) | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Produrre risposte e formulare domande su testi. Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare. | <ul style="list-style-type: none"> • Produrre risposte e formulare domande su testi. Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. Scrivere brevi lettere personali adeguate al destinatario e brevi resoconti che si avvalgano di lessico sostanzialmente appropriato e di sintassi elementare. | Saper compilare moduli base, scrivere brevi messaggi e e-mail o descrizioni strutturate seguendo modelli noti. |

| Nucleo fondante RIFLESSIONE SULLA LINGUA | | |
|---|--|--|
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Rilevare semplici regolarità e variazioni nella forma di testi scritti di uso comune Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento. | <p>tempo presente di to be; there is/there are; tempo presente di to have; parole interrogative; articoli e pronomi personali soggetto e complemento; preposizioni di luogo e tempo; plurale dei sostantivi; aggettivi e pronomi dimostrativi e possessivi e qualificativi; possessive case; tempo presente dei verbi nelle varie forme; modale can; avverbi di frequenza; imperativo affermativo e negativo; Why/because; present continuous</p> <p>Lessico:</p> <ul style="list-style-type: none"> Espansione di campi semantici relativi alla vita quotidiana; semplice lessico relativo ai contenuti di studio di altre discipline. | <p>Comprendere e produrre frasi orali e scritte sulla vita quotidiana usando il <i>present simple</i> e il <i>present continuous</i>.</p> <p>Descrivere ambienti e posizioni di oggetti nello spazio utilizzando correttamente <i>there is/there are</i> e le preposizioni di luogo.</p> <p>Esprimere il possesso e descrivere relazioni personali o caratteristiche fisiche tramite <i>to have</i>, i possessivi e il <i>possessive case</i>.</p> <p>Formulare domande e risposte logiche scambiando informazioni personali con le parole interrogative (<i>Wh- words</i>) e la struttura <i>why/because</i>.</p> <p>Esprimere abilità e divieti o dare semplici istruzioni usando il verbo modale <i>can</i> e l'imperativo.</p> <p>Utilizzare il lessico specifico incontrato nei testi d'uso comune e nei collegamenti con altre discipline scolastiche.</p> |
| Nucleo fondante CULTURA E CIVILTÀ' | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le caratteristiche di alcuni aspetti della cultura e della civiltà dei Paesi anglofoni e dei paesi in cui sono in uso varietà dell'inglese globale, ed operare confronti con la propria cultura. | <ul style="list-style-type: none"> Usi e costumi, feste, routine quotidiane tipiche della cultura anglofona, confrontate con la propria. Conoscenza dei principali Paesi anglofoni. | <ul style="list-style-type: none"> Saper osservare tradizioni, stili di vita e abitudini dei paesi anglofoni superando stereotipi e preconcetti. Comprendere che l'inglese è uno strumento di cooperazione internazionale |
| DIGCOMP | | |
| Area 1: | Alfabetizzazione su informazioni e dati: Uso dell'inglese per esplorare tematiche attuali, cittadinanza e argomenti di cultura giovanile, sfruttando contenuti multimediali (video, serie, podcast) | |
| Area 2: | Comunicazione e collaborazione: Sviluppare la capacità di relazionarsi in lingua affrontando | |

| | temi legati alla sicurezza in rete e al rispetto dell'altro. | | | |
|---|---|--|---|--|
| Area 3: | Creazione di contenuti digitali: Creazione di contenuti digitali (produzione di semplici testi digitali, flashcard interattive o etichette multimediali) | | | |
| METODOLOGIA | | | | |
| La metodologia si baserà sull'approccio comunicativo, sull'apprendimento esperienziale (experiential learning) e sulla didattica inclusiva e laboratoriale. Approccio comunicativo e Task-based; Metodologia CLIL; Didattica ludica e creativa; Approccio comparativo; Educazione all'ascolto e alla resilienza il tutto attraverso lezioni frontali, peer tutoring, lavoro di gruppo e individuale, metodo induttivo e deduttivo, utilizzo di Lim o computer; materiale autentico. | | | | |
| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE. |
| ASCOLTO (<i>Listening</i>) | L'alunno comprende un testo di facile comprensione sia in modo globale che analitico. | Comprende il significato globale del testo e coglie quasi tutti gli elementi particolari. | Riconosce solo le informazioni note. | Comprende in maniera limitata o non comprende affatto il testo. |
| PARLATO (<i>Speaking</i>) | L'alunno sa interagire in modo corretto, autonomo, personale ed adeguato | Sa interagire e produrre testi corretti ed adeguati al contesto comunicativo. | Sa formulare e rispondere a semplici domande usando un linguaggio non sempre corretto ma abbastanza adeguato al contesto comunicativo | Sa formulare e rispondere a domande molto semplici in maniera limitata o non sa formulare e rispondere a semplici domande. |
| LETTURA (<i>Reading</i>) | Legge e comprende globalmente messaggi, brevi testi e cartoline cogliendone il significato intero. | Identifica parole familiari e comprende frasi semplici abbinate a supporti visivi. | Riconosce parole note già apprese oralmente se collegate direttamente a immagini. | Decodifica parole familiari in modo frammentario e solo con un aiuto mirato. |
| SCRITTURA (<i>Writing</i>) | Scrive autonomamente messaggi e testi brevi per presentarsi, descrivere, ecc. | Produce semplici testi, frasi o dialoghi di uso quotidiano in maniera abbastanza corretta. | Produce frasi e brevi testi guidati su argomenti noti con un lessico limitato. | Scrive solo sotto semplici frasi sotto guida o copiatura visiva diretta. |
| COMPETENZA DIGITALE (<i>DigComp</i>) | Utilizza in modo autonomo e responsabile strumenti e contenuti digitali per l'apprendimento linguistico. | Utilizza supporti multimediali e applicazioni educative per svolgere compiti in contesti noti. | Accede a risorse digitali guidate ed esegue semplici interazioni su indicazione del docente. | Approccia i dispositivi e i contenuti digitali solo se affiancato costantemente dall'adulto. |
| CULTURA E CIVILTÀ' | L'alunno conosce ed analizza | L'alunno conosce ed analizza in | L'alunno conosce alcuni | L'alunno conosce in |

| | | | | |
|--|--|---|--|---|
| | in modo autonomo e completo gli aspetti della cultura anglosassone trattati. | modo soddisfacente gli aspetti della cultura anglosassone trattati. | aspetti della cultura anglosassone trattati. | maniera inadeguata gli aspetti della cultura anglosassone trattati. |
|--|--|---|--|---|

DISCIPLINA
LINGUA FRANCESE

La lingua francese è una lingua straniera comunitaria che permette di sviluppare competenze comunicative, interculturali e linguistiche utili per interagire in contesti europei e internazionali.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- **Competenza alfabetica funzionale** → comprendere e produrre testi scritti e orali di base.
- **Competenza multilingue** → Prevede la comprensione e l'utilizzo del francese per scopi comunicativi, interagendo in contesti quotidiani e familiari, e l'avvio alla mediazione linguistica
- **Competenza di cittadinanza** → promuovere il dialogo interculturale, la comprensione di culture e tradizioni diverse (ad esempio la francofonia) e il rispetto per l'altro
- **Competenza digitale** → uso di strumenti digitali per studio e comunicazione
- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** → uso del francese come strumento per comprendere, analizzare dati, fenomeni e processi tecnologici.
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale** → sviluppare il pensiero critico e l'autonomia nello studio della lingua, imparando a gestire la comunicazione e a collaborare con i pari anche in contesti multiculturali.

Traguardi fine classe terza

Ascolto (comprensione orale)

- Conoscere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, se pronunciate chiaramente, e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti.
- Conoscere brevi documenti multimediali identificandone parole chiave e senso generale.

Parlato (produzione e interazione orale)

- Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi apprese ascoltando o leggendo.
- Riferire semplici informazioni ed esprimere stati d'animo e semplici opinioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.
- Interagire in modo semplice con un interlocutore disposto a collaborare, manifestando bisogni concreti; formulare domande su dati personali e/o argomenti familiari e rispondere alle stesse.

Lettura (comprensione scritta)

- Leggere ad alta voce parole, frasi e gradualmente testi semplici, con lessico e contenuti noti e argomento concreto, con crescente consapevolezza delle specificità fonetiche delle lingue comunitarie di insegnamento.
- Leggere e comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni esplicite in materiali di uso corrente.

Scrittura (produzione e interazione scritta)

- Scrivere testi brevi e semplici per presentare sé stesso/a, per descrivere persone, luoghi e oggetti familiari, per raccontare le proprie esperienze abituali, per fare gli auguri, ringraziare o invitare qualcuno, anche con errori formali che non compromettano la comprensibilità del messaggio.
- Interagire in modo semplice, tramite brevi frasi, espressioni fisse e combinazioni di parole e segni, anche in scambi comunicativi online, nell'ambito delle attività didattiche e sotto la supervisione del docente.

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento

- Conoscere le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato.
- Conoscere la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.
- Confrontare parole e strutture relative a codici linguistici diversi.
- Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue.

| CLASSE PRIMA | | |
|---|--|--|
| Nucleo fondante ASCOLTO (comprensione orale) | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. • Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale . | <ul style="list-style-type: none"> • Suoni e grafemi della lingua francese, fonetica di base, formule di saluto, numeri, giorni, mesi, lessico che riguarda(famiglia, scuola, tempo libero). | Capire brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari, purchè pronunciati correttamente. |
| Nucleo fondante PARLATO (produzione e interazione orale) | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi apprese ascoltando o leggendo. • Riferire semplici informazioni ed esprimere stati d'animo e semplici opinioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. • Interagire in modo semplice con un interlocutore disposto a collaborare, manifestando bisogni concreti; formulare domande su dati personali e/o argomenti familiari e rispondere alle stesse. | <p>Strutture morfosintattiche di base come articoli, genere e numero dei sostantivi e degli aggettivi, pronomi personali, verbi regolari ,gli ausiliari, aggettivi possessivi, avverbi di tempo, di luogo, di quantità, locuzioni interrogative. Conoscenza e applicazione di strutture di base per costruire frasi affermative, negative e interrogative.</p> <p>Costruzioni di frasi con connettivi basilari per esprimere congiunzione causa, conseguenza, opposizione.</p> | Comunicare in attività che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari. |

| Nucleo fondante LETTURA (comprensione scritta) | | |
|--|---|---|
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Leggere ad alta voce parole, frasi e gradualmente testi semplici, con lessico e contenuti noti e argomento concreto, con crescente consapevolezza delle specificità fonetiche delle lingue comunitarie di insegnamento. • Leggere e comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto e trovare informazioni esplicite in materiali di uso corrente. | <ul style="list-style-type: none"> • Ortografia francese, regole di pronuncia es (liaison), elementi culturali(la Francia e la Francofonia), strategie di lettura globale | Comprendere testi semplici e lineari, individuando informazioni specifiche ed essenziali. |
| Nucleo fondante SCRITTURA (produzione scritta) | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <p>Produrre semplici risposte a questionari.</p> <p>Scrivere testi brevi e semplici per parlare di sé, del nucleo familiare e dell'ambito in cui si vive.</p> <p>Completare una scheda con i propri dati personali utilizzando le conoscenze apprese.</p> <p>Redigere un semplice dialogo seguendo una traccia data.</p> | <p>Produrre semplici testi scritti (completamento di moduli, brevi descrizioni, cartoline, dialoghi guidati) per descrivere sé stessi e altre persone; dare informazioni sulla propria famiglia; parlare dei propri gusti, preferenze e attività</p> <p>Prestare attenzione alla grafia delle parole e applicare le conoscenze ortografiche nella produzione scritta.</p> | Scrivere brevi testi strutturati rispettando le regole ortografiche fondamentali, rendendo il messaggio pienamente comprensibile. |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <p>Cultura e Civiltà</p> <p>Aspetti relativi alla cultura dei paesi delle lingue di studio, con particolare riferimento all'ambito sociale e a tematiche trasversali di particolare interesse. Contenuti relativi a</p> | <p>-Usi e costumi, feste, routine quotidiane</p> <p>Individuare elementi culturali veicolati dalla Lingua Francese.</p> <p>Stabilire relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri</p> | -Saper osservare tradizioni, stili di vita e abitudini dei paesi francofoni, riconoscendo i simboli identitari della Francia e cogliendo le prime analogie con la propria realtà e con la propria lingua. |

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| tradizioni, festività, gastronomia, luoghi di interesse artistico, attraverso testi orali, scritti, icono-grafici, quali film, video. | delle lingue di studio. | | | |
| DIGCOMP | | | | |
| Area 1: | Navigare, valutare e gestire dati digitali. | | | |
| Area 2: | Interagire, condividere e collaborare in ambienti digitali utilizzando il francese. | | | |
| Area 3: | Creazione di contenuti digitali (presentazioni sulla propria routine o città) Realizzare brevi fumetti digitali rispettando il copyright delle immagini utilizzate. | | | |
| METODOLOGIA | | | | |
| La metodologia si baserà sull'approccio comunicativo, sull'apprendimento esperienziale e sulla didattica inclusiva e laboratoriale. | | | | |
| Si utilizzeranno: | | | | |
| Approccio comunicativo(Role play e simulazioni) e didattica ludica; didattica laboratoriale e esperienziale,(Compiti di realtà (Tâches) Flipped classroom; didattica inclusiva e laboratoriale: apprendimento cooperativo(peer to peer), uso di mediatori didattici e didattica con il digitale(LVE/Gamification) il tutto attraverso lezioni frontali, peer tutoring, lavoro di gruppo e individuale, metodo induttivo e deduttivo, utilizzo di Lim o computer; materiale autentico. | | | | |
| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE. |
| ASCOLTO (<i>Listening</i>) | L'alunno comprende un testo di facile comprensione sia in modo globale che analitico. | Comprende il significato globale del testo e coglie quasi tutti gli elementi particolari. | Riconosce solo le informazioni note. | Comprende in maniera limitata o non comprende affatto il testo. |
| PARLATO (<i>Speaking</i>) | L'alunno sa interagire in modo corretto, autonomo, personale ed adeguato | Sa interagire e produrre testi corretti ed adeguati al contesto comunicativo. | Sa formulare e rispondere a semplici domande usando un linguaggio non sempre corretto ma abbastanza adeguato al contesto comunicativo | Sa formulare e rispondere a domande molto semplici in maniera limitata o non sa formulare e rispondere a semplici domande. |
| LETTURA (<i>Reading</i>) | Legge e comprende globalmente messaggi, brevi testi e cartoline | Identifica parole familiari e comprende frasi semplici abbinate a supporti visivi. | Riconosce parole note già apprese oralmente se collegate direttamente a | Decodifica parole familiari in modo frammentario e solo con un aiuto mirato. |

| | | | | |
|---|--|---|--|--|
| | cogliendone il significato intero. | | immagini. | |
| SCRITTURA (<i>Writing</i>) | Scrive autonomamente messaggi e testi brevi per presentarsi, descrivere, ecc. | Produce semplici testi, frasi o dialoghi di uso quotidiano in maniera abbastanza corretta. | Produce frasi e brevi testi guidati su argomenti noti con un lessico limitato. | Scrive solo sotto semplici frasi sotto guida o copiatura visiva diretta. |
| COMPETENZA DIGITALE (<i>DigComp</i>) | Utilizza in modo autonomo e responsabile strumenti e contenuti digitali per l'apprendimento linguistico. | Utilizza supporti multimediali e applicazioni educative per svolgere compiti in contesti noti. | Accede a risorse digitali guidate ed esegue semplici interazioni su indicazione del docente. | Approccia i dispositivi e i contenuti digitali solo se affiancato costantemente dall'adulto. |
| CULTURA E CIVILTÀ | L'alunno conosce ed analizza in modo autonomo e completo gli aspetti della cultura francofona trattati. | L'alunno conosce ed analizza in modo soddisfacente gli aspetti della cultura francofona trattati. | L'alunno conosce alcuni aspetti della cultura francofona trattati. | L'alunno conosce in maniera inadeguata gli aspetti della cultura francofona trattati. |

DISCIPLINA
STORIA

La storia costituisce uno strumento essenziale per comprendere i processi che hanno formato il mondo contemporaneo. Promuove la capacità di analizzare eventi e contesti nella loro complessità, sviluppando pensiero critico, consapevolezza storica e responsabilità civica.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- **Competenza alfabetica funzionale** → comprensione testi, esposizione, linguaggio storico
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare** → metodo di studio, rielaborazione, lavoro cooperativo
- **Competenza in materia di cittadinanza** → comprensione delle società, delle istituzioni e del vivere comune
- **Competenza digitale** → uso di strumenti digitali per studio e comunicazione
- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** → uso di cronologie, tempo storico, relazioni causa-effetto
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale** → comprensione delle civiltà, culture e trasformazioni storiche

Traguardi fine classe terza

- Comprendere e analizzare i principali fatti ed eventi storici. Evidenziare i nessi interni tra i principali fatti storici; indicare le specificità e le differenze dei principali fatti storici rispetto all'attualità europea e mondiale.
- Esporre i fatti storici. Collocare sulle relative carte geostoriche gli avvenimenti salienti dei vari periodi, con le loro date.
- Riconoscere le tracce del passato. Riconoscere e distinguere i segni del passato nel proprio contesto urbano e paesistico, in Italia e non solo.
- Utilizzare le conoscenze storiche come strumento per comprendere il presente. Evidenziare i tempi, i modi e le forme attraverso i quali il presente si lega al passato.
- Padroneggiare un'adeguata capacità di esposizione. Sapere esporre oralmente le proprie conoscenze storiche utilizzando linguaggio e terminologia appropriati.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante

Dal Medioevo all'età moderna: trasformazioni politiche, economiche e culturali in Europa e in Italia

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Collocare eventi e processi storici nello spazio e nel tempo• Comprendere relazioni di causa-effetto e cambiamento/continuità• Conoscere i principali processi dal Medioevo all'età moderna• Riconoscere le caratteristiche politiche, sociali ed economiche delle epoche studiate• Utilizzare il linguaggio specifico della disciplina• Esporre in modo chiaro e organizzato i contenuti | <ul style="list-style-type: none">• La nuova situazione geopolitica dell'Europa e del Mediterraneo• Carlo Magno e l'Impero carolingio• La fine del regno longobardo e le prime forme di unità politica in Italia• Il feudalesimo: re, signori e contadini• Lo sviluppo delle città e dei commerci• Le Repubbliche marinare e le crociate• Le realtà politiche italiane: Comuni, Stato della Chiesa, Regno nel Mezzogiorno• Le grandi monarchie europee• Umanesimo e Rinascimento• L'inizio della dominazione straniera in Italia | <ul style="list-style-type: none">• Collocare eventi e processi storici sulla linea del tempo,• Individuare relazioni tra eventi e comprenderne le conseguenze• Comprendere i principali cambiamenti tra Medioevo ed età moderna• Rielaborare e comunicare le conoscenze in forma orale e scritta• Utilizzare il lessico storico in modo appropriato• Riconoscere le radici storiche della realtà contemporanea• Sviluppare capacità di riflessione critica e di confronto |

| | | | | |
|--|---|---|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> Le grandi trasformazioni: scoperte geografiche, Riforma protestante, rivoluzione scientifica | | | |
| DIGCOMP | | | | |
| Area 1: | <ul style="list-style-type: none"> Ricerca informazioni storiche utilizzando fonti digitali semplici (siti, enciclopedie online) Selezionare informazioni pertinenti distinguendo quelle essenziali | | | |
| Area 2: | <ul style="list-style-type: none"> Presentare contenuti storici attraverso strumenti digitali (presentazioni, mappe concettuali digitali) | | | |
| Area 3: | <ul style="list-style-type: none"> Realizzare una semplice linea del tempo digitale o una presentazione su un argomento storico | | | |
| METODOLOGIA | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Lezione partecipata e dialogata, per favorire la costruzione condivisa dei contenuti e stimolare la curiosità degli alunni Approccio narrativo della storia, attraverso il racconto degli eventi e la loro contestualizzazione nel tempo e nello spazio Uso della linea del tempo e di strumenti di organizzazione cronologica, per sviluppare la capacità di orientamento storico Analisi guidata di fonti semplificate e materiali iconografici, per introdurre gradualmente al metodo storico Apprendimento cooperativo, con attività di gruppo per la rielaborazione dei contenuti Utilizzo di mappe concettuali e schemi, per facilitare la comprensione e la memorizzazione Didattica laboratoriale, con attività di ricostruzione, sintesi e produzione di semplici testi storici Uso di strumenti digitali, per la realizzazione di linee del tempo, presentazioni e ricerche guidate | | | | |
| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
| CONOSCENZE | Possiede conoscenze ampie, precise e approfondite in tutti gli ambiti. | Possiede conoscenze sicure e corrette | Possiede conoscenze di base, pur con qualche lacuna | Conoscenze frammentarie o carenti. |
| ORIENTAMENTO NEL TEMPO | Eccellente padronanza del tempo storico e delle | Buona padronanza del tempo storico e delle successioni. | Orientamento nel tempo storico limitato ai concetti base. | Difficoltà a collocare eventi e comprendere il tempo storico. |

| | | | | |
|-----------------------|--|--|---|---|
| | relazioni logico-cronologiche | | | |
| ESPOSIZIONE | Esposizione fluente, sicura, ricca di lessico specifico e pertinenti supporti. | Esposizione chiara e corretto uso del lessico disciplinare | Esposizione semplice, a tratti incerta nel lessico. | Esposizione stentata, disorganizzata o poco comprensibile |
| RIELABORAZIONE | Rielaborazione critica, autonoma e originale | Rielaborazione guidata ma corretta delle informazioni | Rielaborazione essenziale basata su schemi forniti. | Difficoltà nel rielaborare i contenuti anche se guidato |

DISCIPLINA GEOGRAFIA

L'educazione geografica ha la finalità di sviluppare le capacità di orientarsi nello spazio, leggere e interpretare i paesaggi naturali e antropici, e comprendere le relazioni tra l'uomo e l'ambiente. In coerenza con le nuove direttive, la disciplina concorre a formare una coscienza ecologica, il rispetto per l'ambiente e la consapevolezza del territorio come bene comune e patrimonio da tutelare.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- **Consapevolezza ed espressione culturale:** Comprensione dell'evoluzione dei paesaggi e del valore identitario dei territori attraverso i secoli.
- **Competenza alfabetica funzionale:** Descrizione orale e scritta di fenomeni geografici, dati e territori con termini appropriati e scientifici.
- **Competenza digitale:** Utilizzo creativo e critico delle tecnologie, dei sistemi di cartografia digitale e dei database per lo studio del territorio.
- **Competenza in materia di cittadinanza:** Rispetto, tutela, sostenibilità attiva e valorizzazione del patrimonio ambientale, naturale e geo-antropico locale e mondiale.

Traguardi fine classe terza

Orientamento

- Conoscere e utilizzare carte geografiche anche digitali, bussole, coordinate e punti cardinali, per orientarsi nello spazio geografico riconoscendo le diversità culturali dei luoghi.
- Localizzare luoghi e riconoscere forme della superficie terrestre su una carta geografica.
- Conoscere e utilizzare la cartografia storica e le carte tematiche per interpretare fenomeni e leggere paesaggi.
- Analizzare rappresentazioni spaziali alle diverse scale ed epoche, comprendendo le relazioni tra locale e globale nel loro divenire.

- Conoscere, comprendere e applicare il concetto di transcalarità nella lettura dello spazio geografico.

Linguaggio

- Conoscere e utilizzare il lessico geografico di base relativo ai sistemi naturali e all'interazione umana con l'ambiente.
- Interpretare simboli e legende delle carte geografiche.
- Impiegare immagini, carte geografiche, dati statistici, testi e audiovisivi per analizzare fenomeni geografici.

Paesaggio e territorio

- Conoscere più approfonditamente i principali elementi della geografia fisica italiana, europea e mondiale (fiumi, mari, monti, laghi,...) e saperli opportunamente localizzare su una carta geografica.
- Distinguere e descrivere la varietà del paesaggio nella relazione tra ambiente e attività umane, con riferimento all'art. 9 della Costituzione italiana e all'art. 1 della Convenzione Europea del Paesaggio.
- Riconoscere il valore del paesaggio come fattore di valorizzazione del territorio.
- Conoscere la differenza tra spazio naturale e territorio modificato dalle comunità umane.
- Riconoscere e analizzare l'impatto delle attività umane sull'ambiente, in particolare sulla biosfera e sui beni naturali.
- Riconoscere le relazioni tra economia, società, cultura e ambiente.

Relazioni e dinamiche

- Riflettere sulla conservazione dei beni ambientali e culturali.
- Conoscere i processi di trasformazione del territorio.
- Sviluppare consapevolezza della relazione tra cittadinanza e territorio, tra spazio vissuto e sua cura.
- Conoscere e comprendere l'impatto a scala italiana e mondiale di processi e fenomeni attuali come il cambiamento climatico, le migrazioni, l'urbanizzazione, la crescita della popolazione mondiale, le diversità economiche e sociali.
- Riconoscere il contributo dell'economia allo sviluppo di un territorio.
- Riconoscere il ruolo della cultura, della società e delle istituzioni nella caratterizzazione di un territorio a diverse scale geografiche.

Organizzazione territoriale

- Sapere opportunamente collocare su una carta geografica i principali Stati e città mondiali.
- Conoscere l'organizzazione politico-amministrativa del territorio italiano e le diversità locali e regionali.
- Conoscere il territorio europeo e dell'area del Mediterraneo (tra Europa, Asia e Africa) nelle sue dimensioni e relazioni fisiche, politiche, economiche, sociali e culturali.
- Conoscere la composizione e gli scopi dell'Unione europea e il suo ruolo rispetto ai paesi membri come l'Italia e ai nuovi scenari globali.

- Identificare le caratteristiche fisiche e culturali dei diversi continenti e approfondire alcuni stati particolarmente rilevanti per il loro ruolo a scala mondiale e per specifici aspetti culturali o relazioni con l'Italia.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante ORIENTAMENTO E LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|--|---|---|
| Utilizzare gli elementi del linguaggio cartografico e gli strumenti di orientamento in modo consapevole. Applicare tecniche di lettura delle carte e di grafici/tabelle. | I punti cardinali, l'orientamento e le coordinate geografiche (latitudine e longitudine). Gli strumenti della geografia: carte geografiche a diversa scala, telerilevamento, foto aeree, grafici e dati statistici. | <ul style="list-style-type: none"> • Realizza semplici rappresentazioni dello spazio e si orienta utilizzando mappe digitali e analogiche. • Applica i fondamenti della geo-graficità per localizzare luoghi e leggere dati territoriali con precisione |

Nucleo fondante PAESAGGI, REGIONI E TUTELA DEL TERRITORIO (L'ITALIA)

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'Italia nei suoi aspetti fisici, climatici e antropici. Comprendere il rapporto uomo-ambiente e riconoscere la necessità della tutela del territorio. | <ul style="list-style-type: none"> • Il territorio italiano: Alpi, Appennini, pianure, coste, fiumi e laghi. I climi d'Italia. La popolazione, la distribuzione urbana e le attività economiche. Sostenibilità ambientale e rischi del territorio (dissesto idrogeologico, inquinamento). | <ul style="list-style-type: none"> • Legge e interpreta criticamente i paesaggi italiani collocandoli nel contesto di riferimento. Riconosce i principali squilibri ambientali ed esprime un giudizio motivato usando il lessico specifico. |

DIGCOMP

| | |
|---------|---|
| Area 1: | <ul style="list-style-type: none"> • Alfabetizzazione su informazioni e dati: (Ricerca immagini satellitari, dati demografici o climatici su siti istituzionali come ISTAT o portali geografici, distinguendo tra fonti attendibili e non.) |
|---------|---|

| | |
|----------------|---|
| Area 2: | <ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione e collaborazione: (Condividere e presentare le proprie ricerche di approfondimento su territori o problematiche ambientali attraverso piattaforme scolastiche o presentazioni digitali.) |
| Area 3: | <ul style="list-style-type: none"> • Creazione di contenuti digitali: (Realizzare semplici mappe tematiche interattive, itinerari o grafici mediante software di geolocalizzazione o app di grafica guidata.) |

METODOLOGIA

- **Lezione laboratoriale:** Centralità del "fare" per apprendere la costruzione di grafici, la lettura delle carte e stimolare la ricerca-azione sul territorio.
- **Analisi geografica guidata:** Osservazione diretta e indiretta di paesaggi e dati statistici per decodificare le relazioni uomo-ambiente.
- **Apprendimento cooperativo:** Progetti di gruppo finalizzati alla realizzazione di dossier regionali, presentazioni tematiche o mappe murali.
- **Uso di strumenti digitali:** Esplorazioni virtuali tramite Google Earth e sistemi GIS di base, elaborazione digitale di dati geografici.

RUBRICA DI VALUTAZIONE

| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
|---------------------------------|---|--|---|---|
| Conoscenze e Lessico | Esponde le conoscenze geografiche in modo completo, approfondito e con un uso impeccabile e fluido del lessico specifico. | Esponde le conoscenze in modo corretto e adeguato, impiegando opportunamente i termini specifici della disciplina. | Le conoscenze sono frammentarie, lacunose e prive dell'uso del lessico tecnico della disciplina. | Le conoscenze sono frammentarie, lacunose e prive dell'uso del lessico tecnico della disciplina. |
| Lettura Cartografica | Legge e ricava informazioni da carte e grafici in modo del tutto autonomo, critico, sicuro e con eccellente precisione esecutiva. | Usa e interpreta carte e dati in modo generalmente corretto, mostrando una buona padronanza degli strumenti d'analisi. | Mostra una lettura incerta di carte e grafici ed esegue i compiti di localizzazione solo sotto costante supervisione. | Mostra una lettura incerta di carte e grafici ed esegue i compiti di localizzazione solo sotto costante supervisione. |
| Rielaborazione e Sintesi | Rielabora i dati territoriali e i concetti in modo altamente originale, personale, chiaro e appropriato alle finalità di sintesi. | Rielabora i contenuti geografici in maniera abbastanza chiara e personale, integrando spunti efficaci nell'elaborato. | La rielaborazione personale o la sintesi è poco chiara, stereotipata, meccanica o assente. | La rielaborazione personale o la sintesi è poco chiara, stereotipata, meccanica o assente. |

| | | | | |
|-----------------------------|--|---|---|--|
| Comprensione Critica | Analizza e decodifica le interazioni uomo-ambiente in modo del tutto autonomo, critico e corretto nel contesto spaziale. | Legge ed esamina il rapporto uomo-ambiente in modo corretto, seguendo una traccia o una guida metodologica strutturata. | Coglie le relazioni essenziali tra azione umana e ambiente solo se supportato da domande-stimolo. | Mostra una comprensione limitata delle dinamiche territoriali, faticando a individuare le connessioni uomo-ambiente. |
|-----------------------------|--|---|---|--|

DISCIPLINA

Educazione integrata matematico-scientifico-tecnologica (STEM)

Il curriculum verticale integrato di Matematica e Tecnologia per la scuola secondaria di primo grado nasce dall'esigenza di sviluppare competenze logico-matematiche, scientifiche e tecnologiche in modo unitario e progressivo.

L'integrazione tra le due discipline favorisce:

- lo sviluppo del pensiero logico e critico;
- la capacità di risolvere problemi reali;
- l'uso consapevole degli strumenti tecnologici;
- la progettazione e la rappresentazione;
- la comprensione del rapporto tra scienza, tecnologia e società;
- le competenze digitali e STEM.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- **Competenza alfabetica funzionale** → comprende, utilizza e comunica informazioni, dati, procedure e risultati attraverso linguaggi verbali, matematici, scientifici, grafici e digitali; sviluppa la capacità di leggere e interpretare testi, tabelle, grafici; utilizza un lessico specifico; argomenta in modo chiaro le proprie osservazioni.
- **Competenza multilinguistica** → accede a fonti scientifiche e tecnologiche in lingue diverse; inizia a capire e a sviluppare la capacità di utilizzare la lingua straniera come strumento di studio, ricerca e collaborazione.
- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** → è capace di osservare, interpretare e modellizzare fenomeni attraverso il pensiero matematico e scientifico; applica il metodo scientifico, utilizzano dati e modelli per comprendere la realtà, progetta soluzioni e sviluppa competenze di analisi, sperimentazione e innovazione tecnologica.

- **Competenza digitale** → utilizza in modo consapevole, creativo e responsabile le tecnologie per apprendere, analizzare dati, progettare, programmare e comunicare; acquisisce familiarità con strumenti digitali, coding, robotica educativa e ambienti tecnologici, nel rispetto dei principi di sicurezza e cittadinanza digitale.
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare** → è capace di organizzare il proprio apprendimento, affrontare compiti complessi, riflettere sugli errori e sviluppare strategie efficaci per il raggiungimento degli obiettivi; acquisisce autonomia, resilienza, consapevolezza dei propri processi cognitivi e disponibilità all'apprendimento continuo.
- **Competenza in materia di cittadinanza** → è capace di utilizzare dati ed evidenze per interpretare fenomeni e assumere decisioni consapevoli; matura sensibilità verso le sfide globali, la sostenibilità ambientale, l'uso etico delle tecnologie e la partecipazione responsabile alla vita della comunità.
- **Competenza imprenditoriale** → sviluppano creatività, spirito di iniziativa e capacità progettuale, imparando a individuare bisogni, pianificare attività, valutare risorse e realizzare prodotti o servizi che generino valore per la comunità.
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali** → riconosce le connessioni tra conoscenza scientifica, creatività, arte e innovazione, valorizzando la diversità culturale e utilizzando linguaggi espressivi differenti per rappresentare idee, modelli e soluzioni.

Traguardi fine classe terza

Matematica

- Padreggia il calcolo con i numeri reali.
- Risolve problemi complessi geometrici e algebrici.
- Analizza e interpreta grafici e dati statistici.
- Argomenta le strategie matematiche scelte.
- Modella situazioni reali attraverso formule e funzioni.

Tecnologia

- Realizza disegni tecnici complessi in assonometria.
- Utilizza software CAD per la progettazione digitale.
- Valuta criticamente l'impatto ambientale dell'energia.
- Smonta e rimonta semplici dispositivi tecnologici.
- Pianifica un progetto dall'idea al prodotto finito.

Scienze

- Applica il metodo scientifico per indagare fenomeni.
- Spiega concetti fisici quali forza ed energia.
- Analizza gli ecosistemi e la biodiversità.
- Comprende le interazioni tra uomo e ambiente.
- Comunica i risultati usando il lessico specifico

Informatica & DigComp

- Crea algoritmi strutturati tramite il coding.
- Risolve problemi digitali in modo autonomo
- Applica le regole di sicurezza e netiquette
- Gestisce identità digitali e contenuti online in sicurezza

CLASSE PRIMA**MATEMATICA****Nucleo fondante****NUMERI****OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO****CONOSCENZE****COMPETENZE ATTESE****al termine della classe prima**

- Leggere, scrivere e confrontare numeri naturali e decimali.
- Eseguire le quattro operazioni.
- Utilizzare frazioni e numeri decimali.
- Comprendere multipli e divisori.

- Numeri naturali e decimali.
- Operazioni aritmetiche.
- Frazioni.
- Multipli e divisori.

- Calcola con sicurezza.
- Applica strategie di calcolo.
- Risolve problemi aritmetici.

Nucleo fondante**SPAZIO E FIGURE****OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO****CONOSCENZE****COMPETENZE ATTESE****al termine della classe prima**

- Conoscere i concetti di grandezza, misura, unità di misura
- Riconoscere enti geometrici fondamentali.
- Costruire figure geometriche.
- Misurare segmenti e angoli.

- Grandezze e unità di misura.
- Enti geometrici fondamentali.
- Figure geometriche.
- Segmenti e angoli.

- Usa strumenti geometrici.
- Rappresenta figure nel piano.

Nucleo fondante**RELAZIONI, DATI E PREVISIONI****OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO****CONOSCENZE****COMPETENZE ATTESE****al termine della classe prima**

- Raccogliere dati.
- Organizzare dati in tabelle e grafici.
- Interpretare semplici statistiche.

- Raccolta e organizzazione dei dati.
- Tabelle e grafici.
- Semplici rappresentazioni statistiche.

- Legge e interpreta dati.
- Costruisce grafici.

| TECNOLOGIA | | |
|--|---|--|
| Nucleo fondante DISEGNO E RAPPRESENTAZIONE | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare strumenti del disegno tecnico. ● Realizzare figure geometriche. ● Comprendere scale e misure. | <ul style="list-style-type: none"> ● Strumenti e regole del disegno tecnico. ● Figure geometriche e rappresentazione nello spazio. ● Scale e unità di misura. | <ul style="list-style-type: none"> ● Produce semplici elaborati grafici. ● Usa correttamente gli strumenti. |
| Nucleo fondante MATERIALI | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le proprietà dei materiali. ● Distinguere materiali naturali e artificiali. | <ul style="list-style-type: none"> ● Proprietà e classificazione dei materiali. ● Materiali naturali e artificiali. ● Ciclo produttivo e riciclo. | <ul style="list-style-type: none"> ● Classifica materiali. ● Comprende il ciclo produttivo. |
| SCIENZE | | |
| Nucleo fondante OSSERVARE, MISURARE E INTERPRETARE | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> ● Osservare fenomeni naturali e antropici e individuare relazioni tra grandezze ● Applicare i concetti fisici fondamentali per interpretare fenomeni naturali e artificiali | <ul style="list-style-type: none"> ● Fenomeni naturali e antropici. ● Grandezze e loro relazioni. ● Concetti fisici fondamentali. ● Interpretazione di fenomeni naturali e artificiali. | <ul style="list-style-type: none"> ● Analizza e interpreta i fenomeni naturali ● Legge, comprende e comunica argomenti scientifici |
| INFORMATICA | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare programmi di videoscrittura. ● Gestire file e cartelle. ● Comprendere regole base della cittadinanza digitale. | <ul style="list-style-type: none"> ● Programmi di videoscrittura. ● File e cartelle. ● Organizzazione e gestione dei documenti digitali. | <ul style="list-style-type: none"> ● Usa strumenti digitali in autonomia guidata. ● Rispetta regole di sicurezza online. |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Regole fondamentali della cittadinanza digitale. | | | |
| DIGCOMP | | | | |
| Area 1: | <ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere, organizzare, rappresentare e interpretare dati provenienti da osservazioni, misurazioni ed esperienze. | | | |
| Area 2: | <ul style="list-style-type: none"> • Condividere idee, procedure, risultati e prodotti utilizzando strumenti e linguaggi digitali. | | | |
| Area 3: | <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare rappresentazioni, documenti, elaborati e semplici prodotti digitali per descrivere fenomeni, dati e processi. | | | |
| Area 5: | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti e risorse digitali per esplorare situazioni, individuare strategie e risolvere problemi. | | | |
| METODOLOGIE | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Didattica laboratoriale. • Cooperative learning. • Problem solving. • Flipped classroom. • Coding e pensiero computazionale. • Apprendimento per progetti (Project Based Learning). • Utilizzo di strumenti digitali e software didattici. | | | | |
| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
| Conoscenze | Possiede conoscenze complete e le collega autonomamente tra i diversi ambiti STEM. | Possiede conoscenze corrette e abbastanza complete. | Possiede conoscenze essenziali dei contenuti affrontati. | Possiede conoscenze frammentarie e necessita di guida continua. |
| Applicazione di procedure e strumenti | Applica procedure e utilizza strumenti in modo | Applica procedure e utilizza strumenti in modo corretto nelle situazioni note. | Applica procedure essenziali e utilizza gli | Applica procedure solo se guidato e utilizza gli strumenti con difficoltà. |

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| | corretto, autonomo e flessibile. | | strumenti con supporto occasionale. | |
| Problem solving e ragionamento | Analizza situazioni, individua strategie efficaci e giustifica le proprie scelte. | Risolve problemi noti utilizzando strategie adeguate. | Risolve semplici problemi seguendo procedure suggerite. | Fatica a individuare strategie e a portare a termine il compito anche con aiuto. |
| Comunicazione con linguaggi specifici | Utilizza con precisione linguaggi, simboli, rappresentazioni e terminologia delle discipline STEM. | Utilizza correttamente il linguaggio specifico nelle situazioni note. | Utilizza il linguaggio essenziale con qualche imprecisione. | Utilizza in modo limitato e poco corretto il linguaggio specifico. |
| COMPETENZA DIGITALE <i>(DigComp)</i> | Utilizza strumenti digitali in modo autonomo, responsabile e funzionale alla realizzazione dei compiti. | Utilizza correttamente gli strumenti digitali e rispetta le principali regole di cittadinanza digitale. | Utilizza strumenti digitali di base per attività semplici e guidate. | Utilizza gli strumenti digitali solo con assistenza continua e mostra una conoscenza limitata delle regole di cittadinanza digitale. |

DISCIPLINA
MATEMATICA

La Matematica sviluppa la capacità di interpretare la realtà, ragionare in modo logico e affrontare situazioni problematiche della vita quotidiana. Favorisce l'acquisizione di strategie di calcolo, l'uso consapevole del linguaggio matematico e la capacità di rappresentare e analizzare dati e relazioni. Contribuisce inoltre allo sviluppo del pensiero critico, dell'autonomia e delle competenze digitali attraverso l'utilizzo di strumenti tecnologici per esplorare, verificare e comunicare procedure e risultati.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- **Competenza alfabetica funzionale:** comprende e interpreta consegne, testi e problemi matematici, utilizzando il lessico specifico e comunicando in modo chiaro il procedimento seguito e i risultati ottenuti attraverso linguaggi verbali, simbolici e grafici.
- **Competenza multilinguistica:** riconosce e utilizza la terminologia matematica fondamentale anche in contesti digitali o in semplici materiali in lingua straniera, comprendendo il carattere universale del linguaggio matematico.
- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria:** applica conoscenze e procedure matematiche per risolvere semplici problemi, rappresentare dati, individuare relazioni e interpretare situazioni reali attraverso il ragionamento logico e l'uso di modelli.
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** organizza il proprio lavoro, affronta le attività con autonomia crescente, riflette sugli errori e adotta strategie efficaci per migliorare il proprio apprendimento.
- **Competenza in materia di cittadinanza:** interpreta dati e informazioni quantitative relativi alla realtà quotidiana, sviluppando senso critico e consapevolezza dell'importanza della matematica per assumere decisioni motivate e responsabili.
- **Competenza digitale:** utilizza strumenti digitali per eseguire calcoli, rappresentare dati, costruire figure geometriche e approfondire concetti matematici, adottando un comportamento responsabile nell'uso delle tecnologie.
- **Competenza imprenditoriale:** affronta semplici situazioni problematiche proponendo strategie risolutive, collabora con i compagni nella realizzazione di attività e utilizza in modo creativo le conoscenze acquisite.

Traguardi fine classe terza

Numeri

- Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri naturali, interi, razionali sotto forma di frazioni e numeri decimali, quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e software specifici, valutando quale strumento possa essere più opportuno.
- Operare con diversi sistemi di numerazione.
- Fornire stime di misure di grandezze e di risultati di operazioni, giustificando le stime effettuate. Rappresentare i numeri naturali, interi e razionali (sotto forma di frazioni e numeri decimali) sulla retta. Utilizzare scale graduate anche in contesti significativi per le scienze e per la tecnica per effettuare misure di grandezze, stimare misure.
- Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimere sia nella forma decimale, sia mediante frazione. Cogliere l'invarianza di rapporti fra numeri o misure.
- Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, spiegando vantaggi e svantaggi dell'uso di rappresentazioni diverse.
- Calcolare percentuali utilizzando strategie diverse e interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero razionale.

- Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri, in particolare calcolare il multiplo comune più piccolo e il divisore comune più grande.
- Utilizzare frazioni, percentuali, rapporti per descrivere situazioni quotidiane.
- In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.
- Riconoscere e utilizzare la radice come operatore inverso dell'elevamento a potenza.
- Fornire stime di radici utilizzando solo la moltiplicazione.
- Comprendere che non esiste alcuna frazione o numero decimale finito o periodico il cui quadrato sia uguale a 2 (o ad altri numeri interi non quadrati), riconoscendo così l'esistenza e la natura dei numeri irrazionali.
- Applicare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, sia per iscritto che mentalmente, operazioni ed espressioni numeriche. Rappresentare con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.
- Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri naturali, interi e razionali (sotto forma di frazioni e numeri decimali), tenendo conto della convenzionalità dell'uso delle parentesi e della precedenza delle operazioni. Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.

Spazio e figure

- Costruire figure del piano e dello spazio e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (carta, spago, corde, riga, squadra, compasso, goniometro, software, ...).
- Riprodurre oggetti, figure del piano e dello spazio e disegni geometrici in base a una descrizione fatta da altri, anche con software, e comunicare la costruzione ad altri, in modo che possano riprodurle.
- Rappresentare punti, segmenti e figure nel piano cartesiano. Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali e viceversa. Identificare figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata.
- Descrivere e classificare le principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio), figure più semplici o complesse. Riconoscere, descrivere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche (isometrie, similitudini) e i loro invarianti.
- Riconoscere e costruire figure piane isometriche e simili e utilizzare isometrie e similitudini per risolvere situazioni problematiche in contesti interni ed esterni alla matematica. Determinare l'area di figure piane (es. triangoli, quadrilateri, cerchio, ecc., ma anche figure irregolari) con metodi esatti e approssimati (stima per difetto e per eccesso).
- Applicare il teorema di Pitagora in contesti geometrici e reali.
- Utilizzare il numero π per risolvere problemi geometrici e reali e riconoscere l'importanza storica di tale costante.
- Determinare il volume di figure solide (es. prismi, piramidi, sfera, ecc., ma anche solidi irregolari) con metodi esatti e approssimati (stima per difetto e per eccesso). Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure o applicando teoremi (ad esempio il *teorema di Pitagora* o quelli di *Euclide*)

Relazioni e funzioni

- Estendere e generalizzare sequenze numeriche e geometriche, costruendo rappresentazioni in linguaggio simbolico per esprimere la generalizzazione individuata. Rappresentare relazioni e funzioni in diversi linguaggi (numerico, simbolico, grafico, verbale) e passare da uno all'altro.
- Rappresentare relazioni e funzioni attraverso tabelle e grafici nel piano cartesiano a partire dalle loro equazioni (ad esempio, $y=ax$, $y=a/x$, $y=ax^2$, $y=2n$) anche con dati provenienti da contesti esterni alla matematica come quello delle scienze, con strumenti materiali o digitali.
- Conoscere il collegamento tra $y=ax$, $y=a/x$ e il concetto di proporzionalità. Risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado.
- Comprendere e utilizzare il concetto di algoritmo come strumento per la risoluzione di problemi.

Dati e previsioni

- Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di software. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative.
- Conoscere, saper scegliere e utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. Valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione.
- All'interno di contesti di incertezza, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità; determinare la probabilità di eventi composti, scomponibili in eventi elementari disgiunti. Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.

Informatica

- Esaminare un algoritmo o un programma per capirne il comportamento, identificarne eventuali difetti e correggerli (debug).
- Scrivere semplici programmi con strutture di controllo e condizioni, anche utilizzando variabili. Valutare l'esito di un algoritmo o di un programma seguendone i passi e tenendo traccia del valore delle variabili.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante NUMERI

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni e confronti tra i numeri interi, frazionari e decimali.• Eseguire mentalmente semplici calcoli, utilizzando le proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare le operazioni. | <ul style="list-style-type: none">• Numeri naturali e decimali• Le quattro operazioni e i problemi• Potenze• La divisibilità: M.C.D. e m.c.m.• Le frazioni• Le operazioni con le frazioni | <ul style="list-style-type: none">• L'alunno utilizza i numeri naturali e le frazioni per operare, rappresentare situazioni reali e risolvere problemi, scegliendo procedure e strategie di calcolo adeguate. |

| | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta numeri naturali e decimali sulla retta. • Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti essendo consapevoli del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni. • Descrivere con una espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. • Usare le proprietà delle potenze anche per semplificare calcoli e notazioni. • Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del significato. • Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri. • Scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. • Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in diverse situazioni concrete. • Comprendere il concetto di frazione, i modelli utilizzati e rappresentazione sulla retta. | | |
| Nucleo fondante SPAZIO E FIGURE | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, software di geometria). • In particolare, rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. | <ul style="list-style-type: none"> • I primi elementi della geometria: punto, retta e piano • Grandezze e misure • I segmenti • Gli angoli • Le rette nel piano | <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce, descrive, rappresenta e analizza figure geometriche utilizzando strumenti, linguaggio specifico e procedure appropriate. |

| | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Riprodurre figure e disegni geometrici in base ad una descrizione e codificazione fatta da altri. | <ul style="list-style-type: none"> I poligoni: triangoli e quadrilateri Le isometrie | |
| Nucleo fondante DATI E PREVISIONI / RELAZIONI E FUNZIONI | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Estendere e generalizzare sequenze numeriche e geometriche, costruendo rappresentazioni in linguaggio simbolico per esprimere la generalizzazione individuata. Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di software. | <ul style="list-style-type: none"> Gli insiemi, tabelle e grafici | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno raccoglie, organizza, rappresenta e interpreta dati per descrivere fenomeni e formulare semplici previsioni. |
| Nucleo fondante INFORMATICA | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> Esaminare un algoritmo o un programma per capirne il comportamento. | <ul style="list-style-type: none"> Gli algoritmi e i diagrammi di flusso. | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno analizza situazioni problematiche, elabora semplici algoritmi e li rappresenta mediante diagrammi di flusso, utilizzando il pensiero logico e computazionale. |
| DIGCOMP | | |
| Area 1: | <ul style="list-style-type: none"> Inserire dati in tabelle digitali. Leggere grafici e diagrammi. Confrontare dati provenienti da fonti diverse. | |
| Area 3: | <ul style="list-style-type: none"> Costruire grafici elementari. Utilizzare software di geometria dinamica. Creare semplici presentazioni di attività svolte. | |
| Area 5: | <ul style="list-style-type: none"> Utilizza una calcolatrice digitale in modo consapevole. Sceglie un foglio di calcolo per organizzare dati. Utilizza software matematici per verificare risultati e formulare ipotesi. | |
| METODOLOGIA | | |
| <p>Lezione partecipata - Gli alunni intervengono attivamente durante la spiegazione. Problem solving - Apprendimento attraverso la risoluzione di problemi.</p> | | |

Cooperative learning – Attività in piccoli gruppi con obiettivi condivisi.
Peer tutoring – Gli studenti si aiutano reciprocamente nell'apprendimento.
Didattica laboratoriale – Apprendimento mediante attività pratiche e operative.
Learning by doing – Imparare facendo ed esplorando situazioni concrete.
Flipped classroom – Studio preliminare dei contenuti e attività applicative in classe.
Brainstorming – Raccolta e confronto di idee per avviare un argomento.
Didattica per competenze – Applicazione delle conoscenze in contesti reali.
Gamification – Utilizzo di elementi di gioco per motivare l'apprendimento.
Compiti autentici – Risoluzione di situazioni autentiche e significative.
Mappe concettuali e schemi – Organizzazione visiva dei concetti matematici.
Uso delle tecnologie digitali – Software e applicazioni per esplorare concetti matematici.
Coding e pensiero computazionale – Sviluppo del ragionamento logico mediante algoritmi.
Didattica inclusiva e personalizzata – Adattamento delle attività ai bisogni degli studenti.

RUBRICA DI VALUTAZIONE

| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
|----------------------------------|---|---|---|---|
| Conoscenze | Possiede conoscenze complete, approfondite e sicure; stabilisce collegamenti tra gli argomenti. | Possiede conoscenze complete e generalmente sicure. | Possiede conoscenze essenziali e sostanzialment e corrette. | Possiede conoscenze parziali e frammentarie; necessita di frequenti interventi di supporto. |
| Applicazione di procedure | Applica procedure e strategie in modo corretto, autonomo ed efficace anche in contesti nuovi. | Applica correttamente procedure e strategie nelle situazioni note, con buona autonomia. | Applica le procedure essenziali nelle situazioni più semplici e note. | Applica le procedure solo se guidato e con risultati non sempre corretti. |

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| Problem solving e ragionamento | Analizza situazioni problematiche, individua strategie efficaci e giustifica il procedimento seguito. | Risolve problemi utilizzando strategie adeguate e un ragionamento corretto. | Risolve problemi semplici o noti individuando gli elementi essenziali. | Fatica a comprendere e risolvere situazioni problematiche anche se guidato. |
| Linguaggio matematico | Utilizza in modo preciso e consapevole simboli, termini e rappresentazioni matematiche. | Utilizza correttamente il linguaggio matematico nella maggior parte delle situazioni. | Utilizza il linguaggio matematico essenziale in modo generalmente corretto. | Utilizza il linguaggio matematico in modo incerto e non sempre appropriato. |
| COMPETENZA DIGITALE <i>(DigComp)</i> | Utilizza in modo autonomo e responsabile semplici strumenti e contenuti digitali per l'apprendimento. | Utilizza supporti multimediali e applicazioni educative per svolgere compiti in contesti noti. | Accede a risorse digitali guidate ed esegue semplici interazioni su indicazione del docente. | Approccia i dispositivi e i contenuti digitali solo se affiancato costantemente dall'adulto. |

DISCIPLINA
SCIENZE

Le Scienze sviluppano la capacità di osservare, comprendere e interpretare i fenomeni naturali attraverso l'esplorazione, la sperimentazione e il ragionamento. Favoriscono l'acquisizione di un metodo di lavoro basato sull'osservazione, sulla formulazione di domande e ipotesi, sulla raccolta e analisi di dati e sulla verifica dei risultati. Contribuiscono inoltre allo sviluppo del pensiero critico, della consapevolezza ambientale e delle competenze digitali attraverso l'utilizzo di strumenti tecnologici per osservare, documentare, rappresentare e comunicare fenomeni e processi scientifici.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- **Competenza alfabetica funzionale:** comprende e utilizza il linguaggio scientifico di base per descrivere fenomeni, interpretare testi, immagini, tabelle e grafici, comunicando osservazioni e semplici conclusioni in forma orale e scritta.
- **Competenza multilinguistica:** riconosce e utilizza il lessico scientifico essenziale, anche attraverso semplici risorse in lingua straniera e strumenti digitali, comprendendo il carattere internazionale della comunicazione scientifica.
 - **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria:** osserva fenomeni naturali, formula semplici ipotesi, raccoglie e organizza dati, utilizza misure e rappresentazioni grafiche e interpreta i risultati applicando i principi fondamentali del metodo scientifico.
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** partecipa con interesse alle attività sperimentali, organizza il proprio lavoro, collabora con i compagni, riflette sugli errori e utilizza le esperienze svolte per migliorare il proprio apprendimento.
- **Competenza in materia di cittadinanza:** riconosce l'importanza di comportamenti responsabili nei confronti dell'ambiente, della salute e delle risorse naturali, comprendendo il ruolo della scienza nelle scelte individuali e collettive orientate alla sostenibilità.
- **Competenza digitale:** utilizza strumenti e risorse digitali per ricercare informazioni, documentare attività sperimentali, rappresentare dati e comunicare i risultati delle esperienze di laboratorio, nel rispetto delle regole di sicurezza e responsabilità.

Traguardi fine classe terza

Fenomeni naturali e di origine antropica

- Osservare fenomeni naturali e antropici e individuare relazioni tra grandezze, ad esempio misurando la velocità di caduta di oggetti di peso diverso per comprendere l'azione della gravità o confrontando il consumo d'acqua in diverse attività quotidiane per comprenderne l'impatto ambientale.
- Costruire e interpretare grafici e relazioni matematiche tracciando l'andamento della temperatura giornaliera e la variazione nel tempo.
- Osservare e descrivere gli ecosistemi naturali e le loro componenti.
- Esplorare il ciclo biogeochimico del carbonio attraverso esperimenti e osservazioni.
- Analizzare la geosfera e la biosfera, riconoscendo l'origine delle rocce, i processi geologici e i rischi naturali anche in funzione della prevenzione ambientale.
- Osservare ed esaminare fossili per comprendere la storia geologica e l'evoluzione degli organismi viventi.
- Analizzare attraverso mappe tematiche la distribuzione dei terremoti e dei vulcani e i loro effetti, studiando il meccanismo e i materiali emessi dalle eruzioni.

Fenomeni fisici e astronomici

- Esplorare e osservare vari tipi di moto, anche avvalendosi di software di video-analisi e simulazioni, e comprenderne la descrizione in termini di posizione, spostamento, velocità e accelerazione.

- Sperimentare con esperienze pratiche il funzionamento del piano inclinato, il moto armonico del sistema massa-molla, il galleggiamento e i circuiti elettrici semplici.
- Osservare fenomeni astronomici anche tramite modelli e simulazioni, planetari o tridimensionali, mettendoli in relazione con i moti osservati del Sole, della Luna e delle Stelle, con le eclissi e con le stagioni.
- Comprendere il concetto di pressione attraverso attività su fluidi, quali acqua e aria.
- Comprendere il concetto di equilibrio termico e la distinzione tra i concetti di calore e temperatura attraverso misurazioni con termometri tradizionali o sensori di temperatura.
- Saper distinguere a livello fenomenologico elettricità e magnetismo attraverso l'osservazione di analogie e differenze nell'interazione fra oggetti strofinati e fra calamite.
- Comprendere il concetto di circuito elettrico chiuso a corrente elettrica costante esplorando semplici circuiti realizzati con pile e lampadine.
- Applicare i concetti fisici fondamentali per interpretare fenomeni naturali e artificiali.
- Studiare la propagazione della luce attraverso diversi mezzi e materiali.
- Osservare fenomeni di diffrazione, interferenza e polarizzazione della luce attraverso esperimenti pratici.

Chimica e trasformazioni della materia

- Osservare e descrivere solubilizzazioni di sostanze in acqua per costruire il concetto operativo di solubilità e la distinzione tra soluzioni e miscugli eterogenei.
- Osservare, descrivere e comprendere le molteplici caratteristiche fenomenologiche che si manifestano durante il riscaldamento e l'ebollizione dell'acqua.
- Osservare e descrivere gli stati di aggregazione della materia e i vari passaggi di stato.
- Interpretare alcuni fenomeni osservati alla luce dei modelli microscopici della materia.
- Sperimentare reazioni chimiche di base quali le reazioni acido-base attraverso l'utilizzo di sostanze comuni per comprendere le trasformazioni della materia.
- Sperimentazione e analisi dell'energia nei fenomeni fisici
- Comprendere la distinzione tra i concetti di forza e di energia e la distinzione tra forme e fonti di energia.
- Comprendere la conservazione dell'energia e la dissipazione in calore, approfondendo il tema con esperimenti su mulini ad acqua, dinamo e riscaldamento con frullatore.
- Comprendere il concetto di efficienza energetica, saper riflettere sulle fonti di energia rinnovabili, non rinnovabili e sui rispettivi vantaggi e svantaggi.

Fonti energetiche e trasformazioni

- Riconoscere le diverse fonti energetiche e individuare strategie per un uso ottimale delle risorse, per esempio analizzando l'efficienza di pannelli solari attraverso la misurazione della loro produzione energetica in condizioni di luce diverse o confrontando il consumo energetico di lampadine a incandescenza e LED.

- Analizzare le modalità di trasformazione e trasferimento dell'energia nei sistemi fisici, studiando fenomeni come il lavoro, la potenza e il rendimento energetico.
- Confrontare l'efficienza di diversi dispositivi (es. motori elettrici vs motori termici) considerandone anche l'impatto ambientale.
- Sperimentare strumenti di misura e dispositivi tecnologici, utilizzando sensori digitali per raccogliere dati di temperatura o inquinamento atmosferico e analizzarli con software di elaborazione.

Esseri viventi e corpo umano

- Osservare e descrivere gli ecosistemi naturali, esaminando il ruolo di produttori, consumatori e decompositori nei cicli della materia e nei flussi di energia (fotosintesi e respirazione).
- Studiare la diversità e l'evoluzione dei viventi, introducendo le grandi classificazioni.
- Comprendere la diversità biologica mettendo in relazione elementi di base di genetica e di evoluzione.
- Riconoscere la cellula come unità fondamentale degli organismi viventi, osservandone la struttura e il funzionamento e distinguendo tra cellule animali e vegetali.
- Mettere in relazione struttura e funzioni degli apparati del corpo umano.
- Conoscere le funzioni riproduttive e i relativi apparati.
- Conoscere gli effetti e le trasformazioni legati allo sviluppo puberale e la loro incidenza sulla sessualità.
- Conoscere i rischi delle malattie sessualmente trasmissibili.
- Approfondire il rapporto tra scienza e salute, esaminando fattori come alimentazione e prevenzione delle dipendenze.

Ambiente e scienze della Terra

- Esaminare i fattori che influenzano il clima attraverso esperimenti come la simulazione dell'effetto serra in una campana di vetro o la raccolta di dati meteorologici locali (temperatura, umidità, pressione atmosferica) per osservare variazioni climatiche nel tempo.
- Comprendere e utilizzare l'analisi dimensionale per stimare ordini di grandezza e confrontare dimensioni e quantità.
- Esaminare la struttura interna della Terra e individuare i collegamenti con i principali processi geologici.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante FISICA E CHIMICA

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Sapere che cos'è una misurazione. • Conoscere le principali caratteristiche degli strumenti di misura. | <ul style="list-style-type: none"> • La scienza e i suoi metodi. • La materia e i fenomeni termici. | <ul style="list-style-type: none"> • Osserva e descrive fenomeni legati alla materia e ai fenomeni termici utilizzando un linguaggio scientifico essenziale. |

| <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le fasi del metodo scientifico. • Conoscere le principali caratteristiche e proprietà della materia. • Conoscere le caratteristiche dei tre stati di aggregazione della materia. • Conoscere le caratteristiche della temperatura e del calore. | | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza semplici strumenti di misura e raccoglie dati attraverso attività sperimentali guidate. • Applica le fasi fondamentali del metodo scientifico per formulare ipotesi e interpretare risultati. • Riconosce le proprietà della materia, gli stati di aggregazione e i principali passaggi di stato. • Organizza e comunica dati, osservazioni e conclusioni anche mediante strumenti digitali. |
|---|---|--|
| Nucleo fondante BIOLOGIA | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche dei viventi. • Individuare le somiglianze e le differenze tra organismi autotrofi ed eterotrofi. • Conoscere la classificazione dei viventi. • Conoscere le caratteristiche dei batteri, dei protisti e dei funghi. • Conoscere la struttura e le funzioni delle piante. • Conoscere le caratteristiche e la classificazione degli animali. • Identificare le componenti di un ecosistema. • Conoscere i rapporti fra organismi viventi. • Conoscere il comportamento animale. | <ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche dei viventi. • La classificazione dei viventi. • Le piante. • Gli animali. • L'ambiente ed il comportamento. | <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce le caratteristiche fondamentali degli esseri viventi e le distingue da quelle dei non viventi. • Classifica organismi viventi utilizzando semplici criteri scientifici. • Confronta organismi autotrofi ed eterotrofi individuandone analogie e differenze. • Descrive le principali caratteristiche di batteri, protisti, funghi, piante e animali utilizzando il lessico scientifico di base. • Riconosce la struttura e le funzioni essenziali delle piante e il loro ruolo negli ecosistemi. • Individua le componenti biotiche e abiotiche di un ecosistema e ne comprende le relazioni. • Riconosce semplici rapporti tra gli organismi viventi e l'ambiente in cui vivono. • Interpreta il comportamento degli animali come risposta alle caratteristiche dell'ambiente. |

| | | |
|---|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Individua le principali caratteristiche degli animali e le utilizza per semplici classificazioni. • Riconosce le relazioni tra organismi viventi e ambiente, comprendendo l'importanza degli adattamenti e dei comportamenti per la sopravvivenza. • Organizza e comunica osservazioni e informazioni sui viventi anche attraverso semplici strumenti digitali. |
| Nucleo fondante SCIENZE DELLA TERRA | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche dell'acqua, dell'aria e del suolo. | <ul style="list-style-type: none"> • L'acqua. • L'aria. • Il suolo. | <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce le caratteristiche fondamentali dell'acqua, dell'aria e del suolo come componenti essenziali dell'ambiente terrestre. • Osserva e descrive fenomeni naturali utilizzando un linguaggio scientifico essenziale. • Adotta comportamenti responsabili per la tutela delle risorse naturali e dell'ambiente. • Organizza e comunica osservazioni e dati relativi all'ambiente anche mediante semplici strumenti digitali. |
| DIGCOMP | | |
| Area 1: | <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca semplici informazioni scientifiche da fonti digitali guidate. • Individua informazioni pertinenti distinguendo dati utili e non utili. • Raccoglie e organizza dati di osservazioni ed esperimenti mediante tabelle digitali. • Consulta immagini, video e simulazioni per approfondire fenomeni scientifici. | |
| Area 2: | <ul style="list-style-type: none"> • Condivide materiali e risultati di attività scientifiche in ambienti digitali scolastici. • Collabora alla realizzazione di semplici elaborati digitali di gruppo. • Comunica osservazioni e risultati utilizzando strumenti digitali adeguati. | |

| | |
|----------------|--|
| Area 3: | <ul style="list-style-type: none"> • Realizza semplici elaborati digitali per documentare attività ed esperienze scientifiche. • Utilizza immagini, tabelle, grafici e schemi per rappresentare dati e fenomeni. • Organizza informazioni scientifiche in forma digitale in modo chiaro e ordinato. |
| Area 5: | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza semplici applicazioni e strumenti digitali per osservare, misurare e rappresentare fenomeni. • Sceglie lo strumento digitale più adatto tra quelli proposti per svolgere un compito. • Verifica dati e risultati mediante strumenti digitali. |

METODOLOGIA

Lezione dialogata: spiegazione guidata dall'insegnante con domande per coinvolgere attivamente gli alunni.

Didattica laboratoriale: si impara facendo esperimenti semplici e osservazioni dirette.

Cooperative learning: gli studenti lavorano in piccoli gruppi con ruoli definiti per risolvere un compito.

Inquiry-based learning (apprendimento per scoperta): gli alunni partono da domande e cercano risposte attraverso indagini.

Learning by doing: apprendimento attraverso attività pratiche e manipolative.

Flipped classroom (classe capovolta): lo studio teorico avviene a casa, il tempo in classe è dedicato ad attività.

Peer tutoring: gli studenti più sicuri aiutano i compagni in difficoltà spiegando i concetti.

Problem solving: si affrontano problemi concreti cercando soluzioni con il metodo scientifico.

Osservazione guidata: si analizzano fenomeni naturali seguendo schede o indicazioni strutturate.

Didattica digitale: uso di video, simulazioni e app per visualizzare fenomeni scientifici.

RUBRICA DI VALUTAZIONE

| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
|---|--|---|---|--|
| Osservazione e descrizione dei fenomeni naturali | Osserva con attenzione fenomeni e situazioni, individua autonomamente elementi significativi e li descrive in modo accurato. | Osserva e descrive correttamente fenomeni e situazioni individuandone gli aspetti principali. | Osserva e descrive fenomeni semplici con il supporto dell'insegnante o di schemi guida. | Osserva in modo frammentario e fatica a riconoscere e descrivere gli elementi essenziali dei fenomeni osservati. |

| | | | | |
|---|--|--|--|---|
| Uso delle conoscenze scientifiche | Utilizza con sicurezza conoscenze relative a materia, viventi, ambiente e risorse naturali per spiegare fenomeni e stabilire collegamenti. | Utilizza correttamente le conoscenze apprese per interpretare fenomeni e situazioni note. | Utilizza le conoscenze fondamentali in contesti semplici e guidati. | Applica le conoscenze in modo parziale e necessita di costante supporto. |
| Metodo scientifico e raccolta dati | Formula ipotesi pertinenti, utilizza strumenti e procedure in autonomia, raccoglie e interpreta dati in modo corretto. | Segue correttamente le fasi essenziali di un'attività sperimentale e interpreta dati semplici. | Con l'aiuto dell'insegnante utilizza strumenti e raccoglie dati essenziali. | Partecipa alle attività solo se guidato e incontra difficoltà nell'uso degli strumenti e nella raccolta dei dati. |
| Linguaggio scientifico e comunicazione | Utilizza un lessico scientifico appropriato e comunica osservazioni, procedure e conclusioni in modo chiaro e preciso. | Utilizza generalmente in modo corretto il linguaggio scientifico e comunica le proprie osservazioni con chiarezza. | Utilizza alcuni termini scientifici fondamentali e comunica informazioni essenziali. | Utilizza raramente il lessico scientifico e comunica in modo poco chiaro o incompleto. |
| COMPETENZA DIGITALE (DigComp) | Utilizza in modo autonomo e responsabile semplici strumenti e contenuti digitali per l'apprendimento. | Utilizza supporti multimediali e applicazioni educative per svolgere compiti in contesti noti. | Accede a risorse digitali guidate ed esegue semplici interazioni su indicazione del docente. | Approccia i dispositivi e i contenuti digitali solo se affiancato costantemente dall'adulto. |

DISCIPLINA TECNOLOGIA

Lo studio della tecnologia adotta un approccio più maturo e sistematico. L'obiettivo principale è superare l'idea della tecnologia come semplice uso di un singolo strumento, promuovendo invece una visione d'insieme che la collega direttamente alle scienze e alle altre discipline. Gli studenti analizzano i sistemi tecnologici, i contesti produttivi e il loro impatto sulla società, acquisendo una maggiore consapevolezza delle opportunità e dei limiti della cultura tecnica. Questo percorso unisce l'analisi teorica a una forte didattica sperimentale, dove i nuclei fondanti del vedere, progettare e produrre vengono integrati con l'informatica per comprendere a fondo il ruolo delle professioni tecniche nel mondo moderno.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- **Competenza alfabetica funzionale:** Uso del lessico tecnico appropriato. Lettura di schemi, grafici e tabelle. Comprensione di semplici istruzioni di montaggio.
- **Competenza multilingue:** Comprensione di termini tecnici in lingua inglese (es. *hardware, software, design*). Uso di interfacce software bilingue.
- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM):** Applicazione delle regole del disegno geometrico elementare. Uso corretto delle unità di misura standard. Analisi delle proprietà chimico-fisiche dei materiali base (es. carta, legno). Comprensione del ciclo di vita dei prodotti industriali.
- **Competenza imprenditoriale:** Trasformazione di un'idea astratta in un piccolo manufatto cartaceo. Risoluzione di problemi pratici (*problem solving*) in caso di errore nel disegno. Lavoro di squadra per la realizzazione di cartelloni o presentazioni.
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** Riconoscimento del valore artistico e storico di oggetti di uso comune. Studio dell'evoluzione storica degli strumenti di scrittura e stampa. Rappresentazione grafica e geometrica della realtà circostante.
- **La tecnologia moderna è strettamente legata all'educazione civica e ambientale:** Sostenibilità ambientale: Studio del ciclo di vita dei materiali (dall'estrazione allo smaltimento) e importanza della raccolta differenziata. Risparmio energetico: Primi concetti sulle fonti di energia (rinnovabili e non) e sull'uso responsabile delle risorse come acqua ed elettricità. Sicurezza: Rispetto delle regole di sicurezza nei laboratori scolastici e nell'uso di strumenti da taglio o da lavoro.

Traguardi fine classe terza

Vedere, osservare e sperimentare

- Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.

- Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.
- Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
- Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.

Prevedere, immaginare e progettare

- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.
- Valutare le conseguenze di scelte progettuali o tecnologiche in relazione a criteri di sostenibilità, sicurezza o funzionalità.
- Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico
- Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.

Intervenire, trasformare e produrre

- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.
- Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi, anche avvalendosi di software specifici.
- Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.
- Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.

Informatica

- Comprendere i principi fondamentali dell'architettura e del funzionamento di sistemi e dispositivi informatici, nonché di Internet e del Web.
- Utilizzare i più comuni dispositivi informatici per organizzare e gestire le informazioni di proprio interesse.
- Connettere dispositivi informatici tra di loro e con periferiche, anche per realizzare semplici esperienze di raccolta ed analisi dati e di controllo di dispositivi esterni.
- Comprendere il valore dei dati personali e sensibili, valutare con spirito critico le informazioni reperite in rete e comprendere i rischi sociali connessi alla raccolta sistematica dei dati.
- Selezionare e usare i contenuti e gli strumenti digitali più appropriati per i propri obiettivi espressivi, usando ambienti adatti.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante

Intervenire, trasformare e produrre

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • osservare e descrivere oggetti e processi tecnologici; • distinguere materiali e loro proprietà; • riconoscere hardware e software; • utilizzare strumenti di misura e disegno. • pianificare semplici attività | <p style="text-align: center;">Disegno tecnico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso degli strumenti da disegno. • Linee e loro caratteristiche. • Costruzioni geometriche di base: <ul style="list-style-type: none"> ○ punto, retta, segmento; ○ angoli; | <p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconosce oggetti, strumenti e sistemi tecnologici presenti nell'ambiente; • utilizza correttamente strumenti per il disegno tecnico; • rappresenta figure geometriche semplici; • conosce le principali componenti di un computer; |

| operative; | <ul style="list-style-type: none"> ○ triangoli; ○ quadrilateri; ○ poligoni regolari. | |
|---|---|---|
| Nucleo fondante | | |
| TRASFORMAZIONI DEL LINGUAGGIO VISIVO DAL MONDO ANTICO AL MEDIOEVO | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • realizzare rappresentazioni grafiche; • costruire schemi e diagrammi; • elaborare semplici algoritmi. • utilizzare strumenti tradizionali e digitali; • produrre elaborati grafici e documenti informatici; • realizzare semplici prodotti multimediali. | <p>Materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiali naturali e artificiali. • Proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche. • Ciclo di vita dei materiali. • Raccolta differenziata e riciclo. <p>Informatica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il computer e le sue parti. • Hardware e software. • Sistemi operativi. • Gestione di file e cartelle. • Regole di sicurezza e comportamento in rete. | <ul style="list-style-type: none"> • utilizza software di videoscrittura e presentazione in modo essenziale; • applica semplici procedure logiche e algoritmiche; • adotta comportamenti corretti per la sicurezza digitale. |
| DIGCOMP | | |
| Area 1: | Alfabetizzazione su informazioni e dati (Ricerca forme geometriche, documenti grafici di figure piane su siti di tecnologia e geometria o enciclopedie online, distinguendo tra fonti attendibili e non.) | |
| Area 2: | Comunicazione e collaborazione (Condividere e presentare le proprie produzioni tecnografiche digitali attraverso piattaforme scolastiche o portfolio digitali.) | |
| Area 3: | Creazione di contenuti digitali (Realizzare semplici rielaborazioni grafici di figure piane mediante software di grafica o app di fotoritocco guidato) | |
| METODOLOGIA | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Lezione partecipata. Cooperative learning. Problem solving. Didattica laboratoriale. Learning by doing. Flipped classroom. Attività digitali e | | |

coding.

- Verifiche Prove pratiche
- Disegno tecnico. Realizzazione di elaborati digitali. Attività laboratoriali.
- Prove scritte
- Test strutturati e semistrutturati. Questionari. Relazioni. Prove orali. Interrogazioni. Esposizione di lavori e ricerche.

RUBRICA DI VALUTAZIONE

| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
|---|--|--|---|---|
| Conoscenze e Lessico Padronanza della coscienza di figure geometriche piane semplici. | Esponde le conoscenze delle figure geometriche in modo completo, approfondito e con un uso impeccabile e fluido del lessico specifico. | Esponde le conoscenze in modo corretto e adeguato, impiegando opportunamente i termini specifici della disciplina. | Possiede conoscenze essenziali e scolastiche; il lessico specifico è utilizzato solo in contesti semplici o su richiesta. | Le conoscenze sono frammentarie, lacunose e prive dell'uso del lessico tecnico della disciplina. |
| Esecuzione e Produzione Capacità di applicare le tecniche acquisite con precisione nell'uso di squadre e matite per realizzare linee e tratti di linee. | Applica le tecniche di conoscenza (per la progettazione grafica) in modo sicuro, autonomo e con eccellente precisione esecutiva. | Applica le tecniche in modo generalmente corretto, mostrando una buona precisione e fluidità nell'elaborazione. | Applica le tecniche di base in contesti semplici, necessitando talvolta del supporto o della guida del docente. | Mostra linee e figure incerte ed esegue i compiti per fare elaborati solo sotto costante supervisione e guida mirata. |
| Creatività Originalità nella rielaborazione personale degli stimoli. | Rielabora gli stimoli visivi in modo altamente originale, personale, chiaro e appropriato alle finalità comunicative. | Rielabora i contenuti in maniera abbastanza chiara e personale, integrando spunti originali nell'elaborato. | Propone una rielaborazione semplice, prevalentemente imitativa e priva di particolari elementi di completamento. | La rielaborazione personale è poco chiara, stereotipata o assente. |
| Comprensione Critica Capacità di leggere figure geometriche e misure delle stesse nel loro contesto. | Analizza e decodifica le figure geometriche da riprodurre in modo del | Legge ed esamina le figure geometriche in modo corretto, seguendo una traccia o una | Coglie gli elementi giusti da riprodurre solo se e supportato da schemi semplici e stimolanti. | Mostra una comprensione limitata della tecnologia sia grafica che tecnica, |

| | | | | |
|--|---|--|--|---|
| | tutto autonomo, critico e corretto. | guida metodologica strutturata. | | faticando a collocarla nel suo contesto di riferimento. |
| Competenza Digitale (DigComp) Utilizzo delle tecnologie per nuove produzioni di elaborati e produzioni pratiche. | Utilizza in modo autonomo, critico e responsabile gli strumenti digitali e i software per la ricerca e la produzione tecnologica. | Utilizza applicazioni educative e piattaforme digitali per svolgere compiti grafici e ricerche in contesti noti. | Accede alle risorse presenti sui siti di tecnologia e ai software di immagini di figure semplici e su esplicita indicazione ed esegue compiti guidati. | Approccia i dispositivi e i contenuti digitali solo se costantemente affiancato e supportato dall'insegnante. |

DISCIPLINA
MUSICA

La musica introduce gli alunni alla comprensione del panorama sonoro come dimensione fondamentale dell'esperienza umana e percettiva. Attraverso il canto, la pratica strumentale elementare e l'ascolto guidato, favorisce lo sviluppo della musicalità insita in ciascun bambino, potenzia le capacità espressive e comunicative, stimola la creatività e concorre alla costruzione dell'identità personale e sociale mediante la condivisione dell'evento sonoro.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- **Competenza alfabetica funzionale: Esposizione critica dei fenomeni sonori, lettura delle partiture come testo semiotico, padronanza del lessico specifico.**
- **Competenza multilinguistica:** Comprensione della terminologia musicale universale (di matrice italiana ma internazionalizzata) e dei testi dei repertori cantati in varie lingue.
- **Competenza digitale:** Uso creativo e consapevole delle DAW, dei software di notazione e delle piattaforme di ricerca musicale (DigComp).
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** Sviluppo del metodo di studio pratico-strumentale, autovalutazione dell'intonazione, gestione dell'ansia da prestazione nell'esecuzione pubblica.
- **Competenza in materia di cittadinanza:** La musica d'insieme come palestra di democrazia (ascolto dell'altro, rispetto delle pause, coordinamento del proprio ruolo per un fine comune); tutela del patrimonio storico-musicale.
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale:** Comprensione critica delle radici della cultura musicale occidentale ed extra-europea, riconoscimento del valore estetico ed emotivo della produzione artistica nei secoli.

Traguardi fine classe terza

Percezione, ascolto e analisi

- Analizzare le caratteristiche principali delle musiche ascoltate.
- Ascoltare musiche provenienti da diversi contesti storici e geografici e comprenderne la relazione con la storia e la cultura.
- Riconoscere gli strumenti impiegati nelle musiche ascoltate.
- Percepire e comunicare la dimensione espressiva e affettiva delle musiche ascoltate.

Alfabetizzazione e grammatica musicale

- Leggere semplici frasi musicali con la voce o lo strumento.
- Identificare i principali simboli del codice della scrittura musicale.

Creatività, esecuzione e interpretazione

- Eseguire brani musicali semplici con voce, corpo e strumenti, rispettando ritmo e dinamiche.
- Partecipare attivamente a performance musicali collettive, mostrando autonomia e capacità di collaborare.

Ritmo, movimento ed espressione corporea

- Creare brevi sequenze ritmiche e melodiche attraverso l'improvvisazione, sia individualmente che in gruppo.

Conoscenza storico-culturale della musica

- Descrivere le caratteristiche salienti dell'evoluzione storica della musica, mettendo in relazione autori, opere e interpreti con il contesto storico e socio-culturale di riferimento.

Competenze digitali

- Saper utilizzare strumenti tecnologici per la creazione di progetti multimediali.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante: Produzione (Pratica vocale e strumentale):

Uso della voce, dello strumentario d'insieme e della notazione musicale come veicolo di espressione e relazione.

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|---|---|---|
| • Eseguire individualmente e in ensemble semplici brani vocali e strumentali appartenenti a differenti generi, epoche e culture, curando l'intonazione, il ritmo e l'espressività. | • Elementi di acustica e psicoacustica: Il suono e il rumore; i quattro parametri del suono (altezza, intensità, timbro, durata) e la loro propagazione. • Morfologia e sintassi musicale: Il pentagramma, le chiavi (violino e basso), le note; le figure di valore e le relative | • Saper eseguire con la voce o con uno strumento (flauto dolce, tastiera, chitarra o percussioni) una linea melodica all'interno di un'esecuzione d'insieme, rispettando il tempo e le indicazioni dinamiche. • Saper leggere e intonare/eseguire semplici sequenze ritmiche e melodiche usando la notazione standard. |

| | | |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Decodificare e utilizzare i sistemi di notazione tradizionali (scrittura sul pentagramma, figure di valore, chiavi). • Collocare i repertori musicali studiati (dalle origini alla transizione verso l'età moderna) all'interno dei rispettivi contesti storici, geografici e sociali. • Utilizzare il linguaggio specifico della disciplina per descrivere le proprie percezioni e le caratteristiche strutturali dei brani ascoltati. • Integrare le tecnologie digitali per la sonorizzazione, la registrazione e la prima manipolazione creativa del suono. | <p>pause; il concetto di pulsazione, metro (binario, ternario, quaternario) e ritmo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La voce umana: Fisiologia dell'apparato fonatorio, classificazione delle voci (registri vocali) e forme della coralità. • Gli strumenti musicali: Criteri di classificazione (Arco, Legni, Ottoni, Percussioni, Tastiere; classificazione Hornbostel-Sachs: idiofoni, membranofoni, cordofoni, aerofoni, elettrofoni). | |
| <p>Nucleo fondante: Articolazione dei Linguaggi Musicali e Contesti Culturali Studio della fisionomia del suono, degli elementi morfologici della musica e dell'evoluzione storica dei repertori.</p> | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Collocare i repertori musicali studiati (dalle origini alla transizione verso l'età moderna) all'interno dei rispettivi contesti storici, geografici e sociali. • Utilizzare il linguaggio specifico della disciplina per descrivere le proprie percezioni e le caratteristiche strutturali dei brani ascoltati. | <ul style="list-style-type: none"> • Profilo storico-musicale (Dall'Antichità al Rinascimento): La funzione della musica nelle civiltà antiche (Grecia e Roma) e l'ethos musicale. Il Canto Gregoriano e la nascita della monodia cristiana. La nascita della notazione musicale (da Guido d'Arezzo all'ars nova). | <ul style="list-style-type: none"> • Saper connettere i generi musicali studiati ai contesti storici e artistici della classe prima (in sinergia con Storia e Arte). • Dimostrare prontezza e autocontrollo nel coordinare il proprio intervento sonoro con quello dei compagni (musica d'insieme). |

| | | |
|--|--|--|
| <p>• Integrare le tecnologie digitali per la sonorizzazione, la registrazione e la prima manipolazione creativa del suono.</p> | <p>La musica profana medievale: trovatori, trovieri e giullari.</p> <p>Il Rinascimento: la polifonia sacra e la nascita del madrigale; i primi strumenti indipendenti dalla voce.</p> | |
| DIGCOMP | | |
| <p>Area 1:</p> | <p>Informazione e alfabetizzazione dei dati: Ricercare e selezionare tracce audio, partiture semplificate e fonti storiche musicali utilizzando banche dati e piattaforme digitali istituzionali.</p> | |
| <p>Area 2:</p> | <p>Comunicazione e collaborazione: Condividere materiali sonori ed esercitazioni digitali all'interno dell'ambiente di apprendimento della scuola; partecipare alla creazione di archivi musicali di classe.</p> | |
| <p>Area 3:</p> | <p>Creazione di contenuti digitali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare software di notazione musicale semplificata (es. MuseScore, Flat) per trascrivere brevi frammenti ritmici. • Utilizzare DAW online/Web- App (es. BandLab, Soundtrap) per registrare la propria voce/strumento o per realizzare semplici progetti di sound design e sonorizzazione di immagini o testi ambientati nel Medioevo o Rinascimento. | |
| METODOLOGIA | | |
| <p>• Didattica laboratoriale (Practice-Based Learning): Centralità della pratica strumentale e vocale sin dalle prime lezioni; la teoria musicale viene dedotta costantemente dall'esperienza pratica e dall'orecchio (approccio <i>Sound before Sign</i>).</p> <p>• Lezione partecipata e ascolto guidato: Uso di griglie di ascolto attive e supporti visivi (video d'esecuzione, partiture animate) per stimolare l'analisi critica e la discussione di gruppo.</p> <p>• Apprendimento cooperativo (Cooperative Learning): Suddivisione della classe in sezioni ritmiche o melodiche per l'esecuzione di brani polifonici o arrangiamenti di musica d'insieme, valorizzando le attitudini di ciascuno.</p> | | |

• **Body Percussion e Metodologie**

Orff/Kodály: Utilizzo del corpo come strumento ritmico per interiorizzare il metro, la pulsazione e le cellule ritmiche prima della traduzione sul pentagramma.

• **Contaminazione analogico- digitale:** Integrazione costante di strumenti musicali tradizionali e dispositivi digitali (tablet/PC) per attività di ear-training, campionamento ed esplorazione sonora.

• **Approccio narrativo e interconnessione**

storica: Presentazione dei fenomeni musicali antichi e medievali legandoli all'immaginario dell'epoca, favorendo ponti interdisciplinari con la letteratura e la storia dell'arte.

RUBRICA DI VALUTAZIONE

| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
|----------------------------|--|---|--|--|
| Pratica Esecutiva | Esegue brani in ensemble con precisione ritmica, intonazione eccellente ed espressività consapevole. | Esegue brani in ensemble con buona precisione ritmica, intonazione e sicurezza tecnica. | Esegue brani d'insieme in modo sostanzialmente corretto, con lievi e occasionali incertezze. | Esecuzione frammentaria o incerta; necessita di guida costante o supporto continuo. |
| Ascolto e Analisi | Riconosce strutture e parametri sonori; colloca i brani nei contesti storici con collegamenti critici originali. | Identifica elementi strutturali/timbrici; contestualizza correttamente i repertori storici (Medioevo/Rinascimento). | Identifica elementi sonori evidenti (es. forte/piano) e descrive il contesto storico in modo schematico. | Riconoscimento dei parametri sonori e collocazione storico-musicale mnemonica, superficiale o assente. |
| Notazione e Lessico | Decodifica la notazione con fluidità; utilizza il lessico tecnico con assoluta proprietà e precisione. | Legge la notazione con sicurezza; utilizza un lessico appropriato per descrivere strutture e generi. | Decodifica la notazione con piccoli errori; utilizza una terminologia corretta sebbene standard. | Difficoltà nella decodifica dei segni o uso di linguaggio gergale/non scientifico; lessico minimo assente. |
| Competenze Digitali | Utilizza software e DAW in modo autonomo e creativo, realizzando prodotti sonori complessi e curati. | Utilizza correttamente le applicazioni per registrazione, ear-training e composizione ritmica guidata. | Usa strumenti digitali applicando le procedure standard in modo autonomo ed eseguendo le consegne. | Necessita di continue indicazioni procedurali o non è in grado di utilizzare le applicazioni proposte. |

DISCIPLINA **STRUMENTO MUSICALE**

Lo studio dello Strumento Musicale nella scuola secondaria di primo grado ad indirizzo musicale rappresenta un'esperienza formativa che mira a stimolare l'interesse per l'arte musicale e a promuovere una crescita armoniosa degli studenti sotto il profilo espressivo, tecnico e culturale. Attraverso l'apprendimento dello strumento musicale, gli studenti sono accompagnati in un percorso che intreccia dimensioni cognitive, emotive e sociali, stimolando una consapevolezza personale e collettiva. Inoltre lo studio dello Strumento Musicale consente di acquisire competenze tecniche fondamentali per l'esecuzione di brani musicali adeguati al livello di studio, sviluppando al contempo una capacità interpretativa che integra conoscenza tecnica e sensibilità espressiva. In questo contesto, gli studenti sono guidati verso la scoperta e la valorizzazione delle proprie potenzialità, consolidando la fiducia nelle proprie abilità e alimentando una ricerca personale del bello e del significato nell'arte musicale.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale:** Padroneggiare strumenti e tecniche espressive musicali per la produzione e la fruizione consapevole del linguaggio sonoro; Eseguire brani musicali individualmente e in gruppo, sviluppando capacità interpretative ed espressive; Comprendere e analizzare eventi, opere e linguaggi musicali appartenenti a culture e periodi differenti.
- **Competenza alfabetica funzionale:** Utilizzare la notazione musicale e i codici specifici della disciplina.
- **Competenza digitale:** Sviluppare capacità creative attraverso improvvisazione, rielaborazione e produzione musicale anche con strumenti digitali.
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** Maturare atteggiamenti di ascolto attivo, collaborazione e partecipazione consapevole alle attività musicali. (Per la parte legata all'ascolto attivo e alla gestione del proprio percorso di apprendimento)
- **Competenza in materia di cittadinanza:** Maturare atteggiamenti di ascolto attivo, collaborazione e partecipazione consapevole alle attività musicali. (Per la parte legata alla cooperazione e al fare gruppo).

Traguardi fine classe terza

Percezione e analisi

- Discriminare attraverso l'ascolto le caratteristiche del suono: altezza, intensità, timbro, durata.
- Riconoscere e discriminare all'ascolto cellule ritmiche, profili melodici e frasi musicali, identificando andamenti metrici semplici.
- Individuare all'ascolto basilari strutture armoniche e semplici progressioni.
- Descrivere all'ascolto brani musicali individuando elementi formali di base, strumenti musicali, andamento ritmico e melodico, e riconoscendo idee tematiche.

Decodifica della notazione

- Leggere la musica interpretando la notazione convenzionale e i basilari segni di intonazione, ritmo, durata, dinamica, articolazione, espressione.
- Utilizzare la notazione convenzionale per trascrivere semplici elementi musicali ascoltati (cellule ritmiche e brevi melodie).

Esecuzione e interpretazione

- Esplorare le possibilità espressive dello strumento attraverso la sperimentazione di diverse sonorità e tecniche di produzione del suono.
- Eseguire correttamente i simboli del codice di scrittura musicale relativi a intonazione, ritmo, durata, dinamica, articolazione ed espressione.
- Eseguire studi e brani di epoche, generi e stili differenti, dimostrando controllo tecnico di base e consapevolezza interpretativa.
- Partecipare attivamente all'esecuzione collettiva di brani vocali e strumentali di epoche, generi e stili differenti, dimostrando coordinazione ritmica e intonazione, e contribuendo all'equilibrio sonoro dell'ensemble.

Collaborazione, esplorazione, interazione

- Ascoltare attivamente gli altri esecutori in contesti di musica d'insieme.
- Coordinare la propria esecuzione con quella degli altri, rispettando ruoli e dinamiche di gruppo.
- Contribuire alla realizzazione di performance musicali efficaci, comunicando musicalmente con gli altri membri dell'ensemble.
- Creare semplici variazioni ritmico-melodiche su materiali dati.
- Realizzare semplici improvvisazioni su strutture armoniche di base, esprimendo idee musicali personali.
- Comporre brevi brani musicali utilizzando elementi di base del linguaggio musicale.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante

Ricerca di un corretto aspetto psico-fisico (postura, rilassamento, respirazione, coordinazione)

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Ricercare un corretto assetto psicofisico: postura, rilassamento, respirazione e coordinazione• Sviluppare la consapevolezza dello schema corporeo e della relazione corpo–strumento. | <ul style="list-style-type: none">• Acquisire le corrette impostazioni posturali e respiratorie• Sviluppare la coordinazione motoria funzionale alla pratica strumentale. | <ul style="list-style-type: none">• Sviluppa maggiore consapevolezza della realtà sonora circostante• Conosce le principali problematiche gestuali e tecniche legate allo strumento• Controlla in modo essenziale intonazione, postura e coordinazione. |

| Nucleo fondante | | |
|---|---|---|
| Autonoma decodificazione dei vari aspetti della notazione musicale, padronanza tecnica dello strumento, lettura ed esecuzione del testo musicale | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la simbologia musicale di base: notazione, valori ritmici, dinamiche e semplici strutture melodiche • Acquisire abilità iniziali di lettura ritmica e intonata • Conoscere lo strumento musicale, le sue parti e il loro funzionamento • Eseguire semplici brani attraverso la correlazione segno/gesto/suono • Partecipare ad esecuzioni individuali e collettive rispettando tempi e consegne • Acquisire le prime abilità tecniche specifiche dello strumento • Utilizzare semplici strumenti digitali per l'ascolto e l'esercizio musicale guidato. | <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare gli elementi di base del linguaggio musicale notazione musicale: il pentagramma, le note musicali, figure e pause, simboli di durata, le principali chiavi utilizzate nello studio dello strumento e principali indicazioni dinamiche e agogiche • Eseguire semplici sequenze ritmiche e melodiche con lo strumento • Coordinare lettura musicale, gesto tecnico e produzione sonora • Eseguire semplici brani individualmente e in gruppo rispettando pulsazione e tempo • Sviluppare abilità di ascolto, autoascolto e controllo del suono • Curare l'intonazione e la qualità dell'emissione sonora • Seguire il gesto del direttore durante le esecuzioni collettive • Rispettare il proprio ruolo all'interno dell'ensemble. | <ul style="list-style-type: none"> • Esegue individualmente e collettivamente semplici brani strumentali • Distingue gli elementi fondamentali del linguaggio musicale anche all'interno dei brani eseguiti • Legge e utilizza semplici spartiti per l'esecuzione musicale • Utilizza con crescente sicurezza la simbologia musicale • Applica figure ritmiche regolari e semplici irregolarità ritmiche • Partecipa in modo attivo alle esperienze musicali proposte |
| DIGCOMP | | |
| Area 3 | Creazione di contenuti digitali: Realizzare una semplice linea melodica con programmi di scrittura musicale. | |
| METODOLOGIA | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Lezione individuale e di gruppo • Attività di musica d'insieme • Laboratorio strumentale e orchestrale • Strategie di insegnamento per facilitare la comprensione della scrittura musicale e della corretta esecuzione | | |

| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
|---|---|---|---|---|
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
| Conoscenze teoriche | Completa conoscenza della teoria musicale e solfeggio parlato | Corretta conoscenza della teoria musicale e solfeggio parlato | Essenziale conoscenza della teoria musicale e solfeggio parlato | Frammentaria conoscenza della teoria musicale e solfeggio parlato |
| Pratica strumentale | Ottime capacità di eseguire un brano assegnato | Buone capacità di eseguire un brano assegnato | Sufficienti capacità di eseguire un brano assegnato | Capacità accettabili di eseguire un brano assegnato |
| Rielaborazione e produzione musicale | Corrette capacità di rielaborare un brano musicale | Adeguate capacità di rielaborare un brano musicale | Sufficienti capacità di rielaborare un brano musicale | Minima capacità di rielaborare un brano musicale |
| <p>DISCIPLINA ARTE E IMMAGINE</p> <p>L'educazione all'Arte e all'Immagine ha la finalità di sviluppare le capacità di osservare, descrivere, leggere e comprendere le immagini e i beni culturali, promuovendo al contempo la creatività e l'espressione personale attraverso l'uso di diverse tecniche e linguaggi. In coerenza con le nuove direttive, la disciplina concorre a formare una sensibilità estetica e il rispetto per il patrimonio artistico come bene comune.</p> <p>Competenze Chiave Europee coinvolte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consapevolezza ed espressione culturale: Comprensione delle civiltà e delle trasformazioni del gusto estetico attraverso i secoli. • Competenza alfabetica funzionale: Descrizione orale e scritta di opere d'arte con termini appropriati e formali. • Competenza digitale: Utilizzo creativo e critico delle tecnologie e dei software grafici per la produzione e rielaborazione artistica. • Competenza in materia di cittadinanza: Rispetto, tutela e valorizzazione attiva del patrimonio artistico e culturale locale e mondiale. <p><i>Traguardi fine classe terza</i></p> <p>Espressività/Produzione</p> | | | | |

- Disegnare dal vero soggetti realistici (es. elementi vegetali come una foglia, oggetti semplici come un vaso) con tecniche tradizionali (es. matite o carboncino), attraverso esercizi propedeutici gradualmente; modellare a tutto tondo con materiali come argilla; realizzare elaborati complessi con tecniche diverse (es. acrilici e carta ritagliata in un collage narrativo), fotografiche (es. scattare e modificare immagini con app gratuite) o digitali (es. creare un breve video ispirato a un dipinto moderno), anche usando materiali di recupero (es. cartone, tessuti, piccoli oggetti personali).
- Creare composizioni e assemblaggi personali bilanciando elementi decorativi, figurativi e iconici; sperimentare tecniche tradizionali e digitali (es. studiare proporzioni architettoniche tramite schizzi o modelli digitali) per progetti anche narrativi.
- Creare un progetto audiovisivo ispirato a un monumento o un'architettura locali, per sviluppare contemporaneamente consapevolezza storica, espressività e tecnica.

Comunicazione

- Esprimere idee personali attraverso progetti visivi strutturati; usare il linguaggio visivo per comunicare emozioni complesse.
- Descrivere la realtà e raccontare esperienze attraverso un codice visivo consapevole; integrare testi e immagini per messaggi chiari e creativi, valorizzandone l'autonomia espressiva.

Osservazione/Lettura

- Leggere un'opera d'arte come un testo storico (es. un dipinto rinascimentale, un film), descrivendone stile, significato e aspetti formali (es. equilibrio, composizione, sceneggiatura), cogliendone il contesto culturale e il codice comunicativo (es. prospettiva per profondità, montaggio per narrazione).
- Riconoscere tecniche e materiali usati in opere storiche e contemporanee; leggere testi visivi, inclusi audio-visivi, identificandone il contesto d'uso (es. narrazione, comunicazione).

Analisi/Interpretazione/Comprensione

- Analizzare un testo visivo (es. dipinto rinascimentale, video contemporaneo) per il suo contesto storico, per rafforzarne la comprensione e arricchire i propri linguaggi espressivi.
- Confrontare opere di culture diverse, individuando temi comuni o ricorrenti.
- Interpretare il significato simbolico di opere in base al contesto storico e ad elementi iconici ed iconografici.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante

PERCEZIONE VISIVA E CODICI DEL LINGUAGGIO GRAFICO-ESPRESSIVO

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

CONOSCENZE

**COMPETENZE ATTESE
al termine della classe prima**

| | | |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli elementi del linguaggio visivo (punto, linea, colore, forma) in modo consapevole. • Applicare tecniche grafiche e pittoriche di base. | <ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi della grammatica visiva e la teoria del colore. • Tecniche espressive: matite, pennarelli, tempere, collage. | <ul style="list-style-type: none"> • Realizza elaborati personali utilizzando tecniche e codici diversi. • Applica i fondamenti del linguaggio grafico-espressivo con precisione esecutiva. |
| Nucleo fondante TRASFORMAZIONI DEL LINGUAGGIO VISIVO DAL MONDO ANTICO AL MEDIOEVO | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali espressioni artistiche dalla Preistoria all'arte Medievale. • Comprendere le funzioni comunicative delle immagini e i messaggi visivi. • Riconoscere il valore del patrimonio artistico e la necessità della sua tutela. | <ul style="list-style-type: none"> • La Preistoria e le prime forme di espressione artistica. • L'arte delle grandi civiltà del passato (Egizi, Greci, Romani). • L'arte Paleocristiana, Romanica e Gotica. • Fondamenti di educazione al patrimonio e tutela dei beni culturali. | <ul style="list-style-type: none"> • Legge e interpreta criticamente opere d'arte collocate nel loro contesto storico. • Riconosce i principali stili artistici trattati. • Esprime un giudizio estetico motivato su opere e messaggi visivi, usando il lessico specifico. |
| DIGCOMP | | |
| Area 1: | Alfabetizzazione su informazioni e dati: (Ricerca immagini e documenti iconografici su siti museali o enciclopedie online, distinguendo tra fonti attendibili e non.) | |
| Area 2: | Comunicazione e collaborazione: (Condividere e presentare le proprie produzioni artistiche digitali attraverso piattaforme scolastiche o portfolio digitali.) | |
| Area 3: | Creazione di contenuti digitali: (Realizzare semplici rielaborazioni creative di opere d'arte mediante software di grafica o app di fotoritocco guidato) | |
| METODOLOGIA | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Lezione laboratoriale: Centralità del "fare" per apprendere le tecniche espressive e stimolare la produzione creativa autonoma. • Analisi iconografica guidata: Osservazione diretta di opere d'arte e immagini per decodificarne il linguaggio, i simboli e i contesti storici. • Apprendimento cooperativo: Progetti di gruppo finalizzati alla realizzazione di murali cartacei, installazioni o elaborati complessi. • Uso di strumenti digitali: Tour virtuali dei principali musei, utilizzo di tavolette grafiche o software di base per la manipolazione delle immagini. | | |

| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
|---|---|---|---|---|
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
| Conoscenze e Lessico Padronanza dei periodi storici e del lessico tecnico. | Espone le conoscenze storiche in modo completo, approfondito e con un uso impeccabile e fluido del lessico specifico. | Espone le conoscenze in modo corretto e adeguato, impiegando opportunamente i termini specifici della disciplina. | Possiede conoscenze essenziali e scolastiche; il lessico specifico è utilizzato solo in contesti semplici o su richiesta. | Le conoscenze sono frammentarie, lacunose e prive dell'uso del lessico tecnico della disciplina. |
| Esecuzione e Produzione Capacità di applicare le tecniche e precisione nel tratto. | Applica le tecniche espressive (grafiche e pittoriche) in modo sicuro, autonomo e con eccellente precisione esecutiva. | Applica le tecniche in modo generalmente corretto, mostrando una buona precisione e fluidità nel tratto. | Applica le tecniche di base in contesti semplici, necessitando talvolta del supporto o della guida del docente. | Mostra un tratto incerto ed esegue i compiti espressivi solo sotto costante supervisione e guida mirata. |
| Creatività Originalità nella rielaborazione personale degli stimoli. | Rielabora gli stimoli visivi in modo altamente originale, personale, chiaro e appropriato alle finalità comunicative. | Rielabora i contenuti in maniera abbastanza chiara e personale, integrando spunti originali nell'elaborato. | Propone una rielaborazione semplice, prevalentemente imitativa e priva di particolari elementi personali. | La rielaborazione personale è poco chiara, stereotipata o assente. |
| Comprensione Critica Capacità di leggere un'opera d'arte nel suo contesto. | Analizza e decodifica le opere d'arte nel loro contesto storico-culturale in modo del tutto autonomo, critico e corretto. | Legge ed esamina l'opera d'arte in modo corretto, seguendo una traccia o una guida metodologica strutturata. | Coglie gli elementi iconografici essenziali dell'opera e del contesto solo se supportato da domande-stimolo | Mostra una comprensione limitata dell'opera d'arte, faticando a collocarla nel suo contesto di riferimento. |
| Competenza Digitale (DigComp) Utilizzo creativo delle tecnologie per la produzione. | Utilizza in modo autonomo, critico e responsabile gli strumenti digitali e i software per la ricerca e la produzione artistica. | Utilizza applicazioni educative e piattaforme digitali per svolgere compiti grafici e ricerche in contesti noti. | Accede alle risorse museali e ai software di fotoritocco su esplicita indicazione ed esegue compiti guidati. | Approccia i dispositivi e i contenuti digitali solo se costantemente affiancato e supportato dall'insegnante. |

DISCIPLINA **SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE**

L'educazione alle Scienze Motorie e Sportive ha la finalità di promuovere la conoscenza di sé e l'evoluzione del valore corporeo come espressione della personalità e come mezzo di relazione e cittadinanza. In coerenza con le nuove direttive ministeriali (MIM), la disciplina concorre a sviluppare le capacità motorie, a favorire l'acquisizione di stili di vita sani e attivi per il contrasto alla sedentarietà, e a promuovere il valore del fair play, dell'inclusione e del rispetto delle regole intesi come bene comune e sociale.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** sviluppo della consapevolezza corporea, dell'autonomia, dell'autocontrollo e della capacità di adottare comportamenti orientati al benessere e a corretti stili di vita.
- **Competenza in materia di cittadinanza:** partecipazione responsabile alle attività motorie e sportive, rispetto delle regole, collaborazione con i compagni, fair play e valorizzazione delle differenze individuali.
- **Competenza alfabetica funzionale:** utilizzo di un linguaggio specifico per descrivere movimenti, strategie di gioco, esperienze motorie e aspetti legati alla salute e alla pratica sportiva.
- **Competenza digitale:** uso consapevole di strumenti e risorse digitali per l'analisi del movimento, il monitoraggio dell'attività fisica, la ricerca di informazioni relative alla salute, allo sport e al benessere.
- **Competenza imprenditoriale:** capacità di assumere iniziative, prendere decisioni, affrontare situazioni nuove e collaborare efficacemente nell'organizzazione di attività, giochi e percorsi motori.
- **Consapevolezza ed espressione culturale:** riconoscimento del valore educativo, sociale e culturale dello sport, delle attività motorie e delle tradizioni sportive come forme di espressione individuale e collettiva.

Traguardi fine classe terza

Dimensione dei comportamenti e stili di vita attivi e sani

- Partecipare attivamente e con continuità alle differenti tipologie di attività proposte.
- Utilizzare in modo attivo e costante i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi anche nel percorso autonomo casa-scuola-casa.
- Partecipare ad iniziative sportive, escursioni, uscite attive organizzate dalla scuola.
- Conoscere e praticare con continuità significative attività motorie, anche non strutturate, nel tempo libero.

Dimensione motoria

- Migliorare la padronanza del proprio corpo, in relazione alle personali caratteristiche, consolidando i movimenti fondamentali.
- Acquisire varie abilità, tattiche e tecniche motorie praticabili nel gioco, nell'esercizio e nello sport.
- Ampliare la gamma delle modalità espressive e comunicative del corpo.

Dimensione cognitiva

- Comprendere e saper applicare le regole e le tattiche delle attività e degli sport individuali e di squadra proposti.
- Riconoscere e risolvere problemi relativi alle situazioni di gioco e sportive.
- Strutturare una relazione costruttiva con l'ambiente di apprendimento.
- Conoscere i principi di una sana alimentazione in relazione con l'attività motoria e gli stili di vita.
- Conoscere le basi dell'anatomia e della fisiologia del corpo in movimento.

Dimensione sociale

- Interagire attivamente e in maniera rispettosa e inclusiva con i compagni, valorizzando le diversità.
- Comprendere e applicare le regole base del fairplay.

Dimensione emotivo-relazionale

- Gestire le proprie emozioni nelle situazioni di gioco e sportive.
- Saper reagire attivamente alle eventuali difficoltà negli apprendimenti e aiutare gli altri.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante

ALFABETIZZAZIONE MOTORIA E COORDINAZIONE COMPORTAMENTALE

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Consolidare e applicare in modo consapevole gli schemi motori e posturali di base (camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare) in situazioni variate. | <ul style="list-style-type: none">• L'alfabeto motorio e la biomeccanica di base degli schemi motori.• Le capacità coordinative (generali e speciali) e le capacità condizionali (forza, resistenza, velocità, mobilità articolare). | <p>Realizza sequenze e combinazioni motorie personali e strutturate combinando schemi e abilità differenti.</p> <p>Applica i fondamenti della coordinazione dinamica generale e segmentaria con precisione esecutiva e controllo del corpo.</p> |

| <p>☑ Sviluppare ed esercitare le capacità coordinative generali e speciali (equilibrio, orientamento spazio-temporale, ritmo) e le capacità condizionali.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • I concetti di orientamento nello spazio e percezione del tempo applicati al movimento. | |
|---|---|---|
| <p>Nucleo fondante IL GIOCO-SPORT, LA TUTELA DELLA SALUTE E I SANI STILI DI VITA</p> | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> • Apprendere i regolamenti tecnici e tattici di base dei principali giochi-sport, sia individuali sia di squadra. • Comprendere l'importanza dell'attività fisica quotidiana, del riscaldamento e del defaticamento per il benessere e per il contrasto alla sedentarietà. • Sviluppare comportamenti orientati alla sicurezza personale e collettiva all'interno della palestra e negli spazi esterni, conoscendo i principi del primo soccorso. | <ul style="list-style-type: none"> • Regolamenti istituzionali dei giochi-sport proposti e codici di comportamento etico-sportivo (fair play). • Principi di educazione alla salute: idratazione, alimentazione bilanciata per lo studente-atleta, postura ed ergonomia quotidiana. • La storia dello sport: la nascita dei Giochi Olimpici moderni e i valori di inclusione e interculturalità ad essi collegati. | <p>Partecipa attivamente alle attività di gioco e di sport, attuando scelte tattiche ed esecutive funzionali nel rispetto delle regole stabilite.</p> <p>Riconosce ed esegue i principali gesti tecnici e atletici trattati durante le lezioni.</p> <p>Esprime un giudizio tecnico e critico motivato su dinamiche di gioco e comportamenti agonistici, avvalendosi del lessico disciplinare appropriato.</p> |
| <p>DIGCOMP</p> | | |
| <p>Area 1:</p> | <p>Alfabetizzazione su informazioni e dati. Ricercare parametri biologici, tabelle di allenamento o profili biografici di atleti su portali istituzionali fidati (es. CONI, Sport e Salute, Ministero della Salute), imparando a distinguere le fonti scientifiche attendibili dalle fake news commerciali sul benessere e sul fitness.</p> | |
| <p>Area 2:</p> | <p>Comunicazione e collaborazione. Condividere, archiviare e presentare i propri diari motori digitali, piani di allenamento individuali o schede di auto-valutazione tramite le piattaforme cloud della scuola o e-portfolio dello studente.</p> | |

| | |
|----------------|---|
| Area 3: | Realizzare brevi montaggi video o presentazioni digitali mirate all'analisi del movimento (es. registrare ed esaminare un gesto tecnico o una coreografia ritmica) utilizzando software video elementari o app di monitoraggio guidate. |
|----------------|---|

METODOLOGIA

- **Didattica attiva e laboratoriale:** centralità dell'esperienza motoria attraverso attività pratiche, giochi, percorsi, esercizi individuali e di gruppo finalizzati allo sviluppo degli schemi motori di base, delle capacità coordinative e condizionali.
- **Apprendimento attraverso il movimento:** utilizzo di situazioni-problema, giochi motori e sportivi, attività espressive e percorsi di esplorazione corporea per favorire la consapevolezza di sé, l'autonomia e il benessere psicofisico.
- **Apprendimento cooperativo e inclusivo:** organizzazione di attività di squadra, giochi collaborativi e sport di gruppo che promuovano la partecipazione attiva, il rispetto delle regole, la collaborazione e l'inclusione di tutti gli alunni.
- **Osservazione, autovalutazione e feedback:** momenti di riflessione sulle proprie prestazioni motorie, sul rispetto delle regole e sui comportamenti adottati durante le attività, favorendo la progressiva costruzione delle competenze personali e sociali.
- **Utilizzo di strumenti digitali e multimediali:** impiego di video, applicazioni educative, risorse online e strumenti digitali per l'analisi del movimento, la promozione di corretti stili di vita e l'approfondimento di tematiche legate alla salute, allo sport e al benessere.
- **Didattica orientata alle competenze:** progettazione di percorsi che integrino dimensione motoria, cognitiva, relazionale ed emotiva, in coerenza con il curriculum verticale e con i traguardi di sviluppo delle competenze previsti per il primo ciclo di istruzione.

RUBRICA DI VALUTAZIONE

| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
|---|---|--|---|---|
| Conoscenze e Lessico <i>Padronanza dei regolamenti/teorie e del lessico tecnico.</i> | Esponde i concetti teorici, anatomici e i regolamenti sportivi in modo completo, approfondito e con un uso impeccabile e fluido del lessico specifico della disciplina. | Esponde le conoscenze in modo corretto e adeguato, impiegando opportunamente i termini tecnici, posturali e regolamentari della disciplina. | Possiede conoscenze essenziali; il lessico specifico è utilizzato solo in contesti operativi semplici o su esplicita richiesta del docente. | Le conoscenze teoriche sono frammentarie, lacunose e prive dell'uso del lessico tecnico di riferimento. |
| Esecuzione e Controllo <i>Capacità di applicare i gesti motori e controllo del corpo.</i> | Applica gli schemi motori e i gesti tecnici (individuali e di squadra) in modo sicuro, coordinato, autonomo e con eccellente precisione e fluidità esecutiva. | Applica le abilità tecniche e coordinative in modo generalmente corretto, mostrando una buona padronanza del corpo nelle diverse situazioni. | Applica le abilità motorie di base in contesti noti e semplici, necessitando talvolta dell'aiuto o di varianti facilitate da parte del docente. | Mostra evidenti incertezze coordinative ed esegue i compiti motori richiesti solo sotto costante supervisione e guida mirata. |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <p>Espressività e Rielaborazione</p> <p><i>Originalità e uso dei linguaggi non verbali.</i></p> | <p>Rielabora gli stimoli motori, espressivi e ritmici in modo altamente originale, personale, chiaro e perfettamente coerente con le finalità comunicative.</p> | <p>Rielabora i contenuti espressivo-motori in maniera abbastanza chiara e personale, inserendo spunti personali validi all'interno di sequenze o giochi.</p> | <p>Propone sequenze o soluzioni motorie semplici, prevalentemente riproduttive/imitative e prive di particolari elementi personali.</p> | <p>La rielaborazione espressiva e l'uso del linguaggio corporeo risultano poco chiari, stereotipati o assenti.</p> |
| <p>Comprensione Critica e Fair Play</p> <p><i>Capacità di applicare le tattiche e rispettare i valori dello sport.</i></p> | <p>Analizza e applica le strategie tattiche e le regole del <i>fair play</i> in modo del tutto autonomo, critico, propositivo e trainante per il gruppo-classe.</p> | <p>Comprende e rispetta le regole e le tattiche di gioco in modo corretto, applicandole autonomamente seguendo le indicazioni strutturate del docente.</p> | <p>Comprende gli elementi tattici essenziali del gioco e l'importanza del regolamento solo se supportato da continui richiami del docente.</p> | <p>Mostra una comprensione limitata delle regole e delle dinamiche sportive, manifestando difficoltà a integrarsi positivamente nel contesto di squadra.</p> |
| <p>Competenza Digitale (DigComp)</p> <p><i>Utilizzo delle tecnologie applicate al benessere e allo sport.</i></p> | <p>Utilizza in modo autonomo, critico e responsabile gli strumenti digitali e le applicazioni per il monitoraggio della salute, la ricerca scientifica e la video-analisi.</p> | <p>Utilizza applicazioni sportive/educative e piattaforme digitali per svolgere compiti di tracciamento o ricerche in contesti guidati e strutturati.</p> | <p>Accede alle risorse digitali e ai software di rilevazione motoria su indicazione esplicita del docente ed esegue compiti puramente esecutivi.</p> | <p>Mostra una competenza limitata.</p> |

**DISCIPLINA
RELIGIONE**

L'insegnamento della religione cattolica introduce gli alunni alla comprensione della dimensione religiosa ed esistenziale come componente fondamentale dell'esperienza umana e della storia. Attraverso la scoperta dei testi sacri, dei simboli e dei valori cristiani, favorisce lo sviluppo dell'identità personale e il dialogo interculturale, promuovendo il rispetto reciproco, la cura del Creato e le prime forme di consapevolezza etica e civica.

Competenze Chiave Europee coinvolte:

- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** Decodifica storico-artistica e valore documentale del patrimonio; Il ragazzo analizza le espressioni artistiche, letterarie e monumentali del cattolicesimo (es. l'arte sacra medievale o paleocristiana). Comprende come la religione abbia plasmato l'identità culturale e storica italiana ed europea.
- **Competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare:** Domande di senso, identità e gestione del pensiero critico; L'alunno

si confronta con le grandi domande della preadolescenza (Chi sono? Qual è il senso della vita? Cosa c'è dopo?). Utilizza il confronto religioso per strutturare la propria identità e per imparare a motivare le proprie scelte valoriali in modo autonomo.

- **Competenza in materia di cittadinanza:** Legalità, diritti umani, ecologia integrale e dialogo interreligioso; Il ragazzo approfondisce il concetto di dignità umana e di giustizia sociale partendo dalle fonti bibliche (es. i profeti o la Genesi). Si allena al pluralismo e alla convivenza democratica, imparando a rispettare le diverse identità religiose e culturali presenti nella società.
- **Competenza alfabetica funzionale:** Analisi testuale, esegesi e argomentazione complessa; Lo studente impara a consultare la Bibbia (ricerca di capitoli e versetti). Distingue i diversi generi letterari (storico, poetico, profetico) ed è in grado di produrre testi o discorsi argomentati per spiegare il significato teologico e antropologico di un passo biblico.

Traguardi fine classe terza

- **Dio e l'uomo:** Cogliere le tracce della ricerca religiosa nelle domande dell'uomo; approfondire l'identità storica di Gesù e la nascita dei Vangeli; comprendere i dogmi e le categorie della fede (es. Risurrezione, Grazia, Regno di Dio).
- **La Bibbia e le altre fonti:** Saper interpretare i testi biblici applicando criteri storici e letterari; riconoscere il valore letterario e documentale della Bibbia.
- **Il linguaggio religioso:** Decodificare i linguaggi espressivi (artistici, musicali, rituali) della Chiesa; comprendere il valore del patrimonio storico-culturale religioso italiano.
- **I valori etici e religiosi:** Confrontare la proposta etica cristiana con i modelli culturali moderni; attivare scelte responsabili per la maturazione personale in vista del bene comune.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante

Dio e l'uomo

| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Individuare la natura delle domande esistenziali personali. - Riconoscere le manifestazioni del sacro nelle culture antiche. - Spiegare il concetto di uomo "immagine e somiglianza di Dio". - Ricostruire le prime tappe dell'iniziativa di Dio nella storia. | <ul style="list-style-type: none"> - Domande di senso e preadolescenza. - Origini della religiosità antica. - Racconti biblici di Creazione (Genesi). - Le figure d'Israele e il patto divino. | <ul style="list-style-type: none"> - Esprime la propria identità ponendosi in ricerca aperta di significato. - Comprende che la dimensione religiosa appartiene alla natura umana. - Sviluppa rispetto per la dignità propria, altrui e per la tutela del creato. - Sa accostarsi alle fonti bibliche identificando l'idea di relazione-alleanza. |

| Nucleo fondante <i>Bibbia e le fonti</i> | | |
|---|--|---|
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> - Saper cercare e leggere i testi biblici usando indici, capitoli e versetti. - Ricostruire le tappe storiche che hanno portato alla stesura della Bibbia. - Distinguere i diversi linguaggi e generi letterari per interpretare il testo. - Individuare l'influsso dei testi biblici sull'arte, la letteratura e la storia. | <ul style="list-style-type: none"> - Struttura della Bibbia, Libri, Canone e modalità di citazione. - Processo di formazione del testo (orale e scritto) e contesto geografico. - Criteri di ispirazione, verità salvifica e generi letterari nell'AT. - La Bibbia come patrimonio culturale e letterario. | <ul style="list-style-type: none"> - Maneggia il testo biblico in autonomia per estrarne informazioni e significati. - Colloca la Rivelazione biblica all'interno di coordinate storiche e geografiche reali. - Supera la lettura letteralista, interpretando i testi secondo i criteri della teologia cattolica. - Riconosce la Bibbia come codice culturale fondante della società occidentale. |
| Nucleo fondante <i>Il linguaggio religioso</i> | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> - Tradurre il significato dei simboli universali e religiosi. - Decodificare le prime immagini artistiche del cristianesimo. - Riconoscere la funzione comunicativa dell'architettura e degli arredi sacri. - Associare i momenti dell'anno ai simboli e ai vissuti teologici correlati. | <ul style="list-style-type: none"> - Differenza strutturale tra segno e simbolo. - Simbolismo paleocristiano e arte sacra delle origini. - Lo spazio sacro: la chiesa e i suoi elementi costitutivi. - Struttura, tempi e colori dell'Anno Liturgico. | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il pensiero astratto per comprendere la realtà oltre le apparenze visibili. - Interpreta i beni culturali e storico-artistici di matrice cristiana. - Si muove con consapevolezza critica e rispetto nei luoghi di culto. - Comprende il modo in cui la comunità cristiana celebra e scandisce il tempo. |
| Nucleo fondante <i>I valori cristiani</i> | | |
| OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE | COMPETENZE ATTESE al termine della classe prima |
| <ul style="list-style-type: none"> - Spiegare il significato originario dei Dieci Comandamenti. | <ul style="list-style-type: none"> - Il concetto di regola e la consegna del Decalogo a Mosè. | <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce nella legge morale uno strumento per la tutela della libertà e della giustizia. |

| | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Applicare i valori della Legge biblica alle relazioni tra pari (scuola, amici). - Motivare il rifiuto di ogni forma di violenza, discriminazione ed emarginazione. - Individuare azioni concrete per la salvaguardia dell'ambiente e dei beni comuni. | <ul style="list-style-type: none"> - Attualizzazione etica dei Comandamenti nella quotidianità. - La dignità dell'uomo come immagine di Dio. - Il mandato biblico di custodia del creato. | <ul style="list-style-type: none"> - Assume comportamenti responsabili basati sul rispetto reciproco e sulla legalità. - Pratica l'inclusione e valorizza l'unicità di se stesso e degli altri. - Sviluppa una coscienza ecologica in linea con i valori di responsabilità e solidarietà. |
|---|--|--|

DIGICOMP

| | |
|----------------|---|
| Area 1: | L'alunno ricerca fonti storiche, testi biblici e immagini d'arte sacra sul web. Impara a selezionare le informazioni distinguendo le fonti attendibili (es. siti istituzionali della Chiesa, archivi digitali) dalle fake news. |
| Area 2: | L'alunno utilizza l'ambiente digitale della scuola (es. Google Classroom, Registro Elettronico) per condividere materiali, partecipare a discussioni di gruppo sui valori etici e collaborare alla creazione di presentazioni digitali. |
| Area 3: | L'alunno produce semplici contenuti digitali (mappe concettuali multimediali, brevi presentazioni in PowerPoint o Canva, cartelloni digitali) per sintetizzare le tappe della Storia della Salvezza o spiegare i simboli religiosi. |

METODOLOGIA

Lezione dialogata e partecipata: per stimolare il confronto, far emergere le conoscenze pregresse e valorizzare le riflessioni personali degli alunni.

Metodo storico-critico e testuale: per l'analisi diretta dei testi biblici, guidando i ragazzi all'uso corretto delle fonti e alla comprensione dei generi letterari.

Didattica laboratoriale e compiti di realtà: creazione di prodotti concreti (es. mappe, cartelloni, presentazioni digitali) per applicare le conoscenze a contesti reali.

Apprendimento cooperativo (*Cooperative Learning*): lavori di gruppo strutturati per favorire la collaborazione, la mediazione e lo sviluppo delle competenze sociali ed etiche.

Didattica multimediale e visiva: utilizzo di spezzoni di film, documentari, immagini di opere d'arte e strumenti digitali (LIM, piattaforme didattiche) per rendere i contenuti più immediati e stimolanti.

Problem Solving ed ermeneutica: analisi di dilemmi etici o situazioni quotidiane per educare al pensiero critico e alla ricerca di soluzioni basate sui valori della solidarietà e del rispetto.

Didattica inclusiva (Personalizzazione e Individualizzazione): utilizzo di organizzatori grafici, mappe concettuali semplificate, testi ad alta leggibilità e supporti audio-visivi per garantire il successo formativo degli alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) e DSA.

| RUBRICA DI VALUTAZIONE | | | | |
|--|---|--|--|---|
| INDICATORI | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE |
| Conoscenze | Ampie, approfondite e rigorose in ogni aspetto trattato. | Complete, precise e ben strutturate in tutti i contenuti. | Soddisfacenti, corrette e prive di imprecisioni sostanziali. | Parziali o lacunose; limitate ai minimi termini o frammentarie. |
| Orientamento nel Tempo | Perfetto; colloca eventi e fonti con assoluta precisione. | Sicuro nella collocazione cronologica di fatti, testi e contesti. | Corretto; individua le coordinate temporali dei principali eventi. | Frammentario o disorientato; necessita di guida costante o non riesce a collocare gli eventi. |
| Esposizione | Fluida, lessicalmente ricca e con uso impeccabile della terminologia. | Chiara, coerente e con uso appropriato del lessico specifico. | Semplice, lineare e con uso sostanzialmente corretto del lessico. | Essenziale, povera, confusa o priva del linguaggio minimo della disciplina. |
| Rielaborazione | Personale, critica, originale e capace di collegamenti complessi. | Autonoma e supportata da riflessioni personali mature. | Consapevole; coglie i messaggi e formula riflessioni semplici. | Minima, ripetitiva o assente; non riesce a decodificare i contenuti. |
| COMPETENZA DIGITALE <i>(DigComp)</i> | Utilizza in modo autonomo e responsabile semplici strumenti e contenuti digitali per l'apprendimento linguistico. | Utilizza supporti multimediali e applicazioni educative per svolgere compiti in contesti noti. | Accede a risorse digitali guidate ed esegue semplici interazioni su indicazione del docente. | Approccia i dispositivi e i contenuti digitali solo se affiancato costantemente dall'adulto. |