



CURRICOLO DI ISTITUTO

Istituto Comprensivo Piazza Marconi di Vetralla (Viterbo)

Rielaborazione graduale del curriculum ai sensi del Decreto
Ministeriale 9 dicembre 2025, n. 221,
*Regolamento recante indicazioni nazionali per il curriculum della
scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*

PREFAZIONE

Il curriculum d'istituto è l'espressione della libertà d'insegnamento e dell'autonomia ed esplicita le scelte della comunità scolastica e l'identità della scuola e fa riferimento ai traguardi per lo sviluppo delle competenze e agli obiettivi specifici di apprendimento previsti nelle Indicazioni Nazionali. Nel curriculum confluiscono le scelte didattiche, le strategie, l'integrazione fra le discipline e la loro possibile aggregazione in aree, le rilevazioni delle caratteristiche dell'utenza e delle potenzialità del territorio.

Il Decreto Ministeriale 9 dicembre 2025, n. 221 delinea una *visione unitaria e moderna della scuola del primo ciclo*, concepita come un vero e proprio *presidio dell'umanesimo* in un mondo in rapida trasformazione. Al centro di questo progetto c'è la persona dell'allievo, il cui sviluppo non si limita all'acquisizione di nozioni, ma abbraccia tutte le dimensioni della vita: cognitiva, affettiva, relazionale ed etica. Per realizzare questo obiettivo ambizioso, la scuola non può agire da sola, ma deve stringere un *nuovo patto di alleanza con le famiglie* basato sulla corresponsabilità e sul rispetto reciproco delle istituzioni e dei ruoli. In questo cammino, la figura dell'insegnante viene riscoperta nella sua autorevolezza di *Magister (guida)*, capace di accendere il desiderio di apprendere e di trasformare le aule in ambienti sereni e collaborativi.

In linea con l'articolo 3 della Costituzione, la scuola si impegna a rimuovere gli ostacoli sociali ed economici, ridefinendo il concetto di *talento*. Il talento non è un privilegio innato di pochi, ma una potenzialità di ciascuno che fiorisce solo all'interno di un *contesto capacitante*, ovvero un ambiente flessibile e accogliente (ispirato all'attivismo pedagogico), capace di favorire l'autorealizzazione anche in situazioni di fragilità. Questa spinta all'inclusione fa dell'Italia un modello all'avanguardia: partendo dalla storica Legge 517/1977, la scuola oggi accoglie la complessità dei Bisogni Educativi Speciali (BES), tutela gli alunni adottati e promuove l'intercultura.

Per orientarsi nella complessità del presente, gli studenti vengono educati a una *libertà intesa come responsabilità e autogoverno*. Questo equilibrio si riflette nel modo in cui la scuola affronta le sfide del futuro:

- *Le tecnologie digitali e l'Intelligenza Artificiale* vengono integrate con prudenza e senso critico, mantenendo la centralità della relazione umana ed evitando i rischi di isolamento o sovraccarico cognitivo.
- *La scrittura a mano, specialmente in corsivo*, viene riscoperta come uno strumento fondamentale per rallentare, riflettere, sviluppare il pensiero profondo e tutelare l'introspezione.
- *Le sfide globali, come l'ecologia e l'educazione finanziaria*, entrano nel curriculum attraverso l'Educazione Civica e le discipline STEM, insegnando ai ragazzi la cura del pianeta e la *cittadinanza economica*.

- *L'internazionalizzazione* (attraverso lo studio delle lingue, i gemellaggi e la metodologia CLIL) spalanca infine i confini della scuola, preparando i giovani a essere cittadini consapevoli dello Spazio Europeo dell'Istruzione.

Il D.M. 9 dicembre 2025, n. 221 delinea una scuola che unisce la *sapienza del cuore* alle competenze tecniche, trasformando le regole e i saperi in un antidoto contro il rischio che la tecnica governi l'uomo, per fare della libertà e del rispetto i fari della convivenza civile.



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "PIAZZA MARCONI" - VETRALLA

P.zza G. Marconi, 37 - 01019 Vetralla (VT) ☎ 0761.477012 📠 0761.477012 ✉ vtic83600r@istruzione.it C.F. 80014910568

✉ vtic83600r@pec.istruzione.it Sito web: www.icpiazamarconi.edu.it Codice univoco ufficio: UFXI4A

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

Il presente documento costituisce la rielaborazione del Curricolo di Istituto per la Scuola dell'Infanzia, aggiornato in conformità al Decreto 9 dicembre 2025, n. 221, recante le nuove Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione.

1. Premessa

Il presente Curricolo d'Istituto non è una semplice programmazione di attività, ma il documento che esplicita le scelte educative e didattiche della scuola dell'infanzia, orientate alla formazione integrale del bambino. Le Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (Decreto 9 dicembre 2025, n. 221) rafforzano l'idea di una scuola capace di accogliere l'unicità di ogni alunno in una prospettiva di inclusione universale. In un'epoca segnata da rapidi mutamenti tecnologici e sociali, la premessa del nostro agire è il riconoscimento della dignità del bambino come cittadino attivo. Il curriculum si fonda: sul superamento della frammentazione dei saperi, favorendo un cambio di paradigma che rimette al centro la valorizzazione delle conoscenze come fondamento imprescindibile per lo sviluppo delle competenze; sulla promozione di un apprendimento unitario che valorizzi la "scuola del fare" come luogo di elaborazione di significati profondi. Le nuove Indicazioni Nazionali pongono la persona dell'allievo al centro dell'azione educativa, mirando alla formazione integrale di tutte le sue dimensioni: cognitiva, affettiva, relazionale, corporea, estetica, etica e spirituale. Il curriculum si configura come un dispositivo per "pensare" l'insegnamento, valorizzando le conoscenze come base imprescindibile per lo sviluppo delle competenze. Si adotta il principio pedagogico del "*non multa, sed multum*": non un accumulo di nozioni, ma poche conoscenze essenziali approfondite con accuratezza e ricchezza di esperienze.

2. La Scuola dell'Infanzia nelle Nuove Indicazioni Nazionali: ruolo e identità

Secondo il recente quadro normativo (D.Lgs. n. 65 del 13 Aprile 2017), la Scuola dell'Infanzia si colloca all'interno del Sistema Integrato "zero-sei" e rappresenta la prima articolazione del sistema educativo di istruzione e formazione (D.P.R. n. 89 del 20 Marzo 2009), mantenendo una sua specifica identità pedagogica ed organizzativa, rivolta ai bambini di età compresa fra i 3 e i 6 anni. Il suo ruolo non è "preparatorio" alla scuola Primaria in senso istruttivo, ma "fondante" in senso evolutivo. Essa è il luogo

della cura educativa, dove il benessere emotivo e la sicurezza affettiva sono le condizioni necessarie per ogni apprendimento. Le nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo sottolineano la necessità di una scuola che sia “ponte” tra il vissuto familiare e le prime forme di cittadinanza consapevole, agendo come presidio contro la povertà educativa e garantendo pari opportunità di successo formativo a tutti i bambini, indipendentemente dal background socio-economico.

3. Le Finalità

Le finalità principali, in continuità con la cornice europea ECEC (Early Childhood Education and Care), sono:

- **Consolidamento dell'identità:** favorire la consapevolezza di sé e il benessere emozionale. Significa accompagnare il bambino nella scoperta del sé, favorendo una stima positiva e la capacità di esprimere e gestire le proprie emozioni. È la base per l'equilibrio affettivo e la resilienza.
- **Sviluppo dell'autonomia:** intesa come capacità di compiere scelte autonome, di prendersi cura di sé e degli altri, e di muoversi con fiducia in ambienti diversi, superando le dipendenze affettive e fisiche.
- **Acquisizione di competenze:** significa imparare a “imparare”. Il bambino sviluppa abilità sensoriali, motorie, linguistiche e logiche, trasformando le esperienze in conoscenze riutilizzabili per risolvere problemi quotidiani.
- **Cittadinanza:** promuovere il rispetto delle regole condivise, il valore della diversità come ricchezza e la consapevolezza dell'ambiente naturale e sociale in cui si vive.

4. Il bambino: protagonista e ricercatore

Il bambino è riconosciuto come soggetto attivo, portatore di diritti e di una curiosità innata e considerato un soggetto competente, dotato di una spinta naturale verso la conoscenza. Non è un fruitore passivo, non è un “vaso da riempire” ma un attivo costruttore della propria intelligenza, un ricercatore che costruisce significati attraverso l'esplorazione, l'azione e l'interazione con i pari e gli adulti. Il suo ruolo è quello di esploratore: pone domande, formula ipotesi, prova e riprova, elaborando gradualmente una propria visione del mondo. La scuola ha il compito di ascoltare i suoi “cento linguaggi” (secondo la lezione di Loris Malaguzzi) e di valorizzare le sue personali strategie di apprendimento.

5. La famiglia: corresponsabilità e alleanza educativa

La relazione con la famiglia è un elemento imprescindibile del curricolo della scuola dell'infanzia. Le nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo enfatizzano il concetto di Patto di Corresponsabilità Educativa. La scuola riconosce i genitori come i primi educatori e cerca con loro un dialogo costante, basato sulla fiducia reciproca e sulla trasparenza. Non si tratta solo di trasmettere informazioni, ma di costruire una “comunità

educante” in cui scuola e famiglia condividono valori e obiettivi. Sono previsti momenti di partecipazione attiva (assemblee, colloqui, laboratori aperti) volti a sostenere le funzioni genitoriali e a garantire la continuità dello stile educativo tra ambiente domestico e scolastico. La scuola dell’infanzia opera, quindi, in corresponsabilità educativa con la famiglia. Si persegue una “rinnovata alleanza” che valorizzi il dialogo e la comprensione degli stili educativi familiari, riconoscendo nei genitori i primi referenti affettivi e sicuri del bambino.

6. Il ruolo del docente: regista e facilitatore

Il docente della scuola dell’infanzia è un professionista riflessivo che non “trasmette” ma “organizza”. Il suo ruolo è quello di un regista dell’apprendimento:

- Osservatore: ascolta e osserva i bambini per intercettarne i bisogni e gli interessi.
- Facilitatore: predispone stimoli e situazioni problematiche che attivino l’intelligenza dei bambini.
- Scaffolder: fornisce l’impalcatura (sostegno) necessaria affinché il bambino possa compiere un passo avanti rispetto alle sue capacità attuali (Zona di Sviluppo Prossimale di Vygotskij).
- Documentatore: rende visibile il percorso educativo attraverso foto, video, diari di bordo, rendendo il bambino consapevole del proprio apprendimento.

Il docente è un curriculum maker, capace di mediare tra le indicazioni nazionali e il contesto specifico. La sua professionalità si fonda sulla collegialità e sulla formazione continua, che integra competenze disciplinari, relazionali e valutative. L’insegnante orchestra la mediazione didattica, garantendo che anche l’incontro con le tecnologie digitali sia umano e consapevole.

7. L’ambiente di apprendimento: il “terzo educatore”

L’ambiente di apprendimento nella scuola dell’infanzia è un ambiente “pedagogicamente qualificato”, progettato nei tempi, negli spazi e nei materiali; esso favorisce l’approccio laboratoriale, trasformando l’aula in un “laboratorio di idee” dove la riflessione e la collaborazione generano apprendimento profondo. Questa visione trasforma lo spazio in un vero e proprio “terzo educatore”, caratterizzato dai seguenti pilastri fondamentali:

1. Flessibilità e autonomia: l’ambiente è strutturato in “angoli” o centri di interesse (lettura, travestimento, costruzioni, arte) che favoriscono l’autonomia e il gioco libero. La flessibilità degli spazi permette di alternare attività individuali, a coppie o di gruppo, adattandosi alle esigenze educative e ai ritmi dei bambini.
2. Accoglienza e clima relazionale: l’ambiente è progettato per essere accogliente, caldo e curato, capace di comunicare un profondo senso di appartenenza. Questo si traduce in un clima relazionale

sereno, un contesto di cura basato sull'empatia e sulla sicurezza affettiva, dove l'incontro con l'adulto e con i pari è facilitato dalla configurazione stessa degli spazi.

3. Stimolazione e approccio laboratoriale: lo spazio è stimolante, ricco di materiali che invitano all'invenzione e alla manipolazione. L'approccio laboratoriale incoraggia il bambino a esplorare attivamente, trasformando ogni attività in un'occasione di scoperta e costruzione della conoscenza.

L'ambiente di apprendimento moderno integra, inoltre, due dimensioni cruciali:

- Aree outdoor: la valorizzazione del giardino e degli spazi esterni permette un apprendimento esperienziale e sensoriale a diretto contatto con la natura.
- Integrazione digitale consapevole: L'uso guidato di strumenti tecnologici arricchisce le narrazioni e la scoperta del mondo, agendo come potenziatore della curiosità senza mai sostituire la centralità della relazione umana.

L'unione di questi elementi crea un contesto educativo dove lo spazio non è solo dove si apprende, ma è esso stesso parte del processo di apprendimento, sostenendo lo sviluppo integrale del bambino tra identità, autonomia e competenza.

8. Il ruolo del gioco

Il gioco è la risorsa privilegiata di apprendimento ed espressione. Nelle nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo, il gioco non è contrapposto al lavoro, ma ne è la forma più alta. Attraverso il gioco (simbolico, di regole, cooperativo), il bambino:

- Sperimenta ruoli sociali.
- Interiorizza norme di comportamento.
- Sviluppa il pensiero divergente e la creatività.
- Scarica le tensioni emotive e trasforma la realtà per comprenderla meglio.

9. I Campi di esperienza

I campi di esperienza sono gli “ambienti del fare e dell'agire” che rispettano l'unitarietà dello sviluppo infantile. Essi sono i “luoghi dei significati” dove il bambino sviluppa le sue competenze, non sono semplici ambiti disciplinari, ma settori specifici di competenza in cui il bambino agisce e apprende in modo unitario.

10. Strategie didattiche

Il modello pedagogico adotta metodologie attive e partecipative:

- **Il gioco:** strumento euristico principale per l'apprendimento simbolico, di finzione e cooperativo.

- **Circle Time:** spazio dedicato alla narrazione, all'ascolto empatico e alla condivisione di vissuti emotivi.
- **Didattica esperienziale:** attività concrete che favoriscono la manipolazione della realtà e l'osservazione diretta.
- **Metodologia cooperativa:** compiti che richiedono negoziazione e collaborazione per il raggiungimento di un obiettivo comune.
- **Inclusione e personalizzazione:** utilizzo di strategie ispirate all'Universal Design for Learning (UDL) per garantire il successo formativo di ogni bambino.

11. La metodologia

Si privilegia la didattica esperienziale e laboratoriale. Il percorso didattico muove dal concreto al pittorico, fino ai primi accenni di astrazione. È centrale l'uso di mediatori didattici e la documentazione delle esperienze per rendere visibile il processo di apprendimento.

La metodologia si ispira alla scuola del fare. Gli elementi cardine sono:

- Laboratorialità: l'apprendimento avviene attraverso l'azione diretta ("Learning by doing").
- Problem Solving: porre i bambini davanti a piccole sfide quotidiane da risolvere in gruppo.
- Continuità: raccordare il percorso con l'asilo nido e la scuola primaria per evitare fratture educative.
- Inclusione: adattare i ritmi e gli strumenti per ogni bambino, garantendo la personalizzazione dei percorsi.

12. La valutazione

Nella scuola dell'infanzia, la valutazione non assume mai un carattere selettivo o classificatorio. Essa è definita come una pratica di riflessione sull'esperienza, finalizzata a sostenere e guidare il percorso di crescita. Nelle nuove Indicazioni Nazionali per il curriculum, la valutazione è una valutazione formativa che serve a:

- Riconoscere i progressi: valorizzare ciò che il bambino ha imparato a fare.
- Riflettere sulla pratica: il docente valuta l'efficacia delle proprie proposte per rimodularle.
- Orientare: fornire indicazioni utili per il passaggio alla scuola primaria (Profilo delle competenze al termine della Scuola dell'Infanzia). La valutazione avviene tramite l'osservazione sistematica, la raccolta di elaborati e i colloqui con i genitori.

La valutazione ha natura formativa e orientativa; non serve a classificare ma a sostenere il successo formativo. Essa è:

- Processuale: coglie il percorso nel suo farsi.

- Metacognitiva: aiuta il bambino (e il docente) a riflettere sui propri progressi.
- Documentata: fornisce feedback chiari alle famiglie e supporta la continuità educativa.

L'osservazione è lo strumento principe della valutazione. Non è una semplice "sguardo", ma un atto intenzionale e metodologicamente fondato che si focalizza su:

- Processi, non solo prodotti: l'attenzione non è rivolta all'elaborato finale (il disegno o il manufatto), ma alle strategie messe in atto dal bambino, alla sua capacità di problem-solving e alle sue reazioni emotive.
- Stili di apprendimento: il docente osserva come il bambino apprende (se preferisce il canale visivo, motorio, sociale) per personalizzare l'offerta formativa.

13. La continuità: verso un sistema formativo integrato

La continuità non è un semplice "ponte" temporale tra ordini di scuola, ma una coerenza metodologica e relazionale che garantisce al bambino il diritto a un percorso scolastico unitario.

- Continuità Orizzontale (Scuola-Famiglia-Territorio)

Le Nuove Indicazioni per il curriculum 2025 promuovono il concetto di Comunità Educante. La scuola dell'infanzia si apre al territorio (biblioteche, parchi, musei, associazioni) creando un ecosistema formativo dove l'apprendimento formale e informale si intrecciano. La partecipazione delle famiglie è incoraggiata come risorsa per arricchire il background culturale della sezione.

- Continuità Verticale (Sistema 0-6 e Scuola Primaria)

Il passaggio dalla scuola dell'infanzia alla primaria rappresenta un momento delicato di transizione e si realizza attraverso:

- Condivisione di strumenti osservativi attraverso cui il passaggio di informazioni non è puramente amministrativo, trasferisce le modalità con cui il bambino si approccia all'apprendimento.
- Ambiente di transizione: la scuola primaria è chiamata ad accogliere il bambino preservando, almeno inizialmente, modalità laboratoriali e ludiche proprie dell'infanzia, evitando una rottura brusca verso la formalizzazione disciplinare.
- Lo Sviluppo dei prerequisiti: piuttosto che anticipare programmi di letto-scrittura, la continuità si gioca sullo sviluppo delle competenze trasversali (attenzione, autocontrollo, motivazione, spirito di iniziativa), che sono il vero predittore del successo scolastico futuro.

Campo di esperienza: Il Sé e l'Altro

Premessa

Il campo di esperienza “Il sé e l’altro” rappresenta il fulcro del percorso educativo nella scuola dell’infanzia, configurandosi come lo spazio privilegiato per la costruzione dell’identità personale e lo sviluppo delle competenze sociali. Alla luce delle Nuove Indicazioni Nazionali (Decreto 9 dicembre 2025, n. 221), il campo di esperienza “Il Sé e l’Altro” viene ridefinito come un ecosistema pedagogico fondamentale per lo sviluppo integrale del bambino: esso non è solo un’area tematica, ma si configura come lo spazio privilegiato della mediazione didattica in cui il bambino:

- Struttura il processo di auto-identificazione: attraverso la maturazione dell’identità personale nelle sue molteplici dimensioni (emotiva, cognitiva e sociale), imparando a riconoscersi come soggetto unico e irripetibile.
- Sviluppa l’agire relazionale: costruisce legami significativi con i pari e gli adulti, basati sulla reciprocità, sull’ascolto attivo e sulla cooperazione.
- Inaugura l’etica della cittadinanza: apprende le prime forme di convivenza democratica, intese come esercizio di diritti e doveri all’interno di una comunità regolata.

Finalità

Le finalità del campo di esperienza mirano a promuovere nel bambino:

- La maturazione dell’identità: intesa come consapevolezza di sé, delle proprie capacità, interessi e stati emotivi.
- La conquista dell’autonomia: capacità di orientarsi in contesti diversi e di gestire le routine quotidiane con crescente sicurezza.
- Lo sviluppo della competenza sociale: riconoscimento dell’altro e delle diversità come valore, promozione del dialogo e del rispetto reciproco.
- Il senso della cittadinanza: partecipazione attiva, rispetto delle regole comuni e cura dei beni collettivi.

Competenze attese

- Manifestare prime forme di cittadinanza consapevole.
- Aprirsi al confronto interculturale.
- Riconoscere e rispettare le differenze culturali, linguistiche e individuali come un arricchimento.
- Partecipare alla vita di gruppo in maniera attiva.

- Mostrare atteggiamenti di collaborazione e aiuto.
- Interagire in modo collaborativo con i pari e con gli adulti, gestendo i conflitti attraverso il dialogo.
- Assumere comportamenti responsabili verso l'ambiente scolastico e la comunità.
- Saper prendersi cura di sé, degli altri e dell'ambiente circostante.
- Riconoscere la propria storia personale e familiare.
- Seguire e applicare le regole condivise.
- Sviluppare il processo di costruzione della progressiva autonomia e dell'identità personale.
- Esprimere e percepire le proprie emozioni, imparare a riconoscere anche quelle degli altri.
- Conoscere le tradizioni della propria famiglia, della comunità e sviluppare il senso di appartenenza.
- Saper ascoltare ed essere in grado di confrontarsi e discutere con gli adulti e gli altri bambini, prendendo consapevolezza che esistono punti di vista diversi.
- Imparare ad affrontare i conflitti in maniera positiva per collaborare alla riuscita di un compito comune.
- Riconoscere e riflettere sulle dinamiche dei rapporti causa-effetto sia nel campo delle relazioni che dell'ambiente circostante.
- Sviluppare un senso di appartenenza che includa il rispetto dei diritti e dei doveri.

Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)

➤ 3 ANNI

- Riconoscere la propria immagine e il proprio nome.
- Riconoscere i membri del nucleo familiare e scolastico.
- Riconoscersi come appartenente al proprio gruppo familiare/classe.
- Manifestare i bisogni primari in modo finalizzato.
- Accettare il distacco dalle figure di riferimento.
- Rispettare gli adulti e dimostrare fiducia in essi.
- Iniziare a relazionarsi con i compagni e gli adulti di riferimento.
- Iniziare a conoscere e interiorizzare le regole stabilite nel gruppo classe.
- Partecipare alle routine quotidiane.
- Iniziare a riconoscere ed ad utilizzare in maniera corretta i propri materiali e quelli di sezione.
- Rispettare l'ambiente scolastico utilizzando con cura giochi e materiali.
- Riordinare giochi e materiali.
- Riconoscere l'altro e cominciare, con mediazione adulta, a percepire le differenze individuali.

➤ 4 ANNI

- Riconoscere se stesso e gli altri.
- Conquistare una progressiva autonomia, il senso dell'identità personale, la stima di sé.
- Manifestare maggiore sicurezza nelle attività e nelle relazioni.
- Esprimere le proprie opinioni ed i propri bisogni.
- Manifestare emozioni, sati d'animo e sentimenti.
- Instaurare relazioni positive e collaborative con gli adulti e con i pari.
- Giocare e lavorare in modo costruttivo con gli altri.
- Collaborare con i compagni in semplici compiti di cura dell'ambiente.
- Sa ascoltare, si confronta, discute con gli adulti e gli altri bambini, rendendosi conto che esistono punti di vista diversi.
- Iniziare a gestire i primi conflitti in maniera positiva mediandoli attraverso il linguaggio verbale.
- Assumere regole di comportamento corrette.
- Partecipare attivamente alle attività proposte.
- Saper rispettare il proprio turno.
- Acquisire autonomia nelle attività libere e strutturate.
- Assumere piccoli incarichi nel gruppo.
- Partecipare al gioco simbolico e collaborativo.
- Rispettare l'ambiente scolastico utilizzando con cura i giochi, sviluppando il senso della condivisione con i pari.
- Riconoscere ed accogliere l'altro nella sua diversità.
- Avviarsi alla conoscenza delle tradizioni della propria famiglia, della comunità e sviluppare un senso di appartenenza.

➤ 5 ANNI

- Consolidare la percezione del sé e maturare la piena consapevolezza dell'identità personale accrescendo la propria autostima.
- Sviluppare un'immagine positiva di sé.
- Mostrare fiducia nelle proprie capacità.
- Riflettere sulle proprie azioni e sulle conseguenze comportamentali.
- Riflettere, confrontarsi, tenere conto dei punti di vista altrui, dialogare, discutere e progettare confrontando ipotesi e procedure.

- Superare la dipendenza dall'adulto, assumere iniziative e portare a termine compiti ed attività in autonomia.
- Esprimere e gestire in modo adeguato emozioni e pensieri.
- Saper differire la soddisfazione di un bisogno.
- Riconoscere ed esprimere le proprie emozioni contestualizzandole.
- Prendere coscienza delle emozioni altrui.
- Condividere e rispettare le regole per saper stare bene insieme.
- Partecipare alla definizione delle regole del gruppo classe.
- Rispettare gli altri e collaborare con loro.
- Giocare e lavorare in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini.
- Sviluppare un senso di responsabilità e appartenenza verso l'ambiente scolastico, maturando la consapevolezza che la cura dei materiali e dei giochi, propri e comuni, è un gesto di rispetto per se stessi e per la collettività.
- Portare a termine consapevolmente l'impegno preso (consegne, piccoli incarichi).
- Maturare la capacità di scegliere, prendere decisioni e riflettere.
- Rispettare il turno di parola e argomentare il proprio punto di vista.
- Cooperare in progetti complessi.
- Partecipare attivamente alle attività, ai giochi organizzati ed alle conversazioni.
- Aiutare i compagni più piccoli e quelli che manifestano difficoltà.
- Interagire con le figure adulte di riferimento manifestando una piena e consolidata fiducia, agendo in un clima di mutuo rispetto e riconoscendo in esse un sostegno sicuro.
- Mostrare curiosità verso culture diverse.
- Riconoscere e rispettare le differenze culturali assumendole come valori.
- Comprendere la necessità delle regole per il bene comune.
- Riflettere sulle conseguenze delle azioni, riconoscendo comportamenti corretti e scorretti.
- Conoscere alcune tradizioni della propria cultura e di quella altrui.

Strategie didattiche e ambiente di apprendimento

L'azione docente si discosta dalla trasmissione frontale per abbracciare strategie di mediazione didattica:

- Circle Time: non solo condivisione, ma momento di riflessione guidata dove l'insegnante funge da facilitatore per l'elaborazione del vissuto emotivo e sociale.
- Outdoor Education: l'ambiente esterno viene utilizzato come laboratorio di cittadinanza ecologica, dove il rispetto per la natura diventa premessa al rispetto per l'uomo.
- Peer Tutoring (apprendimento tra pari): valorizzazione delle competenze dei bambini più grandi (5 anni) nel guidare i più piccoli, favorendo la responsabilità e l'imitazione positiva.

- Scaffolding emotivo: fornire una struttura di supporto (parole, gesti, rituali) che permetta al bambino di gestire frustrazioni o picchi emotivi, promuovendo l'autoregolazione.
- Laboratori di narrazione multiculturale: uso di fiabe e canti di diverse culture per normalizzare e stimolare la curiosità verso l'altro.

L'ambiente di apprendimento è inteso come dispositivo pedagogico intenzionale:

1. Gli spazi sono organizzati in “centri di interesse” (angolo del gioco simbolico, angolo della lettura, zona relax) che favoriscono la libera scelta e l'autonomia motoria e decisionale. I materiali sono accessibili e scelti per promuovere la sostenibilità.
2. L'ambiente è caratterizzato da un clima di “ascolto attivo”. La postura dell'adulto è di osservazione non giudicante, volta a valorizzare le differenze individuali (inclusione dei BES e delle disabilità).
3. Una scansione dei tempi distesa e prevedibile (le routine) garantisce al bambino la sicurezza necessaria per esplorare la novità e affrontare il cambiamento senza ansia.
4. Le pareti della scuola diventano “parlanti”, documentando i processi, le scoperte e le relazioni attraverso foto, disegni e testi prodotti dai bambini, rinforzando così il senso di appartenenza e la memoria storica del gruppo.

Campo di esperienza: Il Corpo e il movimento

Premessa

Il campo di esperienza “Il corpo e il movimento” assume una centralità fondante nella scuola dell'infanzia, poiché la corporeità è il nucleo attorno a cui si articola l'intera identità del bambino. Il corpo non è inteso solo come entità biologica, ma come soggetto relazionale, conoscitivo ed espressivo; in questo contesto, il movimento non è mera attività fisica, bensì un fattore di apprendimento multidimensionale e di costruzione del benessere psico-fisico. Fin dalla nascita, il bambino abita il mondo attraverso i sensi; la percezione (esocettiva, propriocettiva e cinestetica) costituisce la base su cui si innestano i processi cognitivi e simbolici.

La scuola dell'infanzia si configura come l'ambiente elettivo in cui il “fare” corporeo diventa “pensare”, trasformando l'azione spontanea (il saltare, il correre, l'esplorare) in una prassi riflessiva.

In un'epoca caratterizzata da una crescente sedentarietà e dall'invasione dei dispositivi digitali, la scuola si pone come presidio educativo per restituire ai bambini la libertà di movimento in contesti strutturati e outdoor. Il movimento è qui inteso come alfabetizzazione motoria: un percorso che va dalla spontaneità del gioco alla consapevolezza delle regole, dalla scoperta della propria lateralità alla padronanza delle distanze e delle direzioni. È attraverso l'azione che il bambino impara a distinguere il sé dall'altro, a gestire lo spazio fisico e sociale, e a costruire un'immagine di sé equilibrata e sicura.

Finalità

Le finalità di questo campo di esperienza mirano allo sviluppo integrale della persona, intrecciando gli aspetti motori con quelli emotivi e cognitivi:

- Promuovere la conoscenza del corpo come unità inscindibile di mente e fisico, favorendo la fiducia nelle proprie capacità e il riconoscimento dei propri limiti e potenzialità.
Sperimentare le potenzialità e i limiti del proprio corpo permette al bambino di percepire la propria unitarietà e completezza. Il superamento di sfide motorie consolida il senso di autoefficacia e la stima personale.
- Promuovere l'uso del corpo come strumento comunicativo.
Attraverso la mimica, la drammatizzazione e i linguaggi artistici (musica e coreutica), il bambino impara a oggettivare le proprie emozioni, tensioni e sentimenti.
- Affinare i cinque sensi e la capacità di ascolto dei segnali corporei (fame, stanchezza, emozioni) per una progressiva autoregolazione.
- Utilizzare il corpo come linguaggio non verbale, capace di trasmettere stati d'animo attraverso la mimica, la danza (coreutica) e il gioco drammatico.
- Sviluppare l'esercizio del controllo motorio che funge da base per l'autoregolazione comportamentale. Coordinare i propri movimenti con quelli altrui insegna il rispetto dello spazio personale e sociale, la gestione del rischio e la sicurezza propria e altrui.
- Educare a corretti stili di vita, interiorizzando l'importanza dell'igiene personale, di un'alimentazione sana e del movimento come fonte di piacere e salute.

Competenze attese

- Acquisire una mappa mentale del proprio corpo, riconoscerne le componenti e le funzioni rappresentandolo graficamente in modo completo e articolato.
- Dimostrare padronanza del proprio corpo attraverso: la capacità di muoversi con fluidità nello spazio, mantenendo l'equilibrio e coordinando i movimenti del corpo (postura, cammino, corsa) in modo armonico (motricità globale); la capacità di eseguire gesti precisi e minuziosi, coordinando la vista e il movimento delle mani per compiti di manipolazione e scrittura (motricità fine).
- Sapersi orientare e muovere con sicurezza nello spazio circostante e nello spazio grafico attraverso l'interiorizzazione dei concetti topologici (sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra, ecc.) e delle successioni temporali, adattando il movimento a ritmi e sequenze.
- Partecipare a giochi cooperativi e di gruppo rispettando le regole stabilite, gestendo i turni e interagendo positivamente con i compagni.
- Utilizzare attrezzi e strumenti della vita quotidiana con crescente destrezza, finalizzando il gesto al compito (es. apparecchiare, allacciarsi le scarpe, utilizzare strumenti grafici).

- Riconoscere i segnali di benessere e malessere del corpo e saper interagire positivamente con gli altri nel gioco e nelle attività laboratoriali.
- Adottare autonomamente pratiche di igiene e riconoscere situazioni di rischio per la propria e altrui incolumità.

Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)

➤ 3 ANNI

- Identificare e nominare le principali parti del corpo su di sé e sugli altri.
- Rappresentare la figura umana in modo globale e grossolano. (omino testone)
- Scoprire le sensazioni tattili, visive e uditive.
- Muoversi spontaneamente nello spazio; camminare, correre e saltare a piedi uniti.
- Sperimentare schemi di base: camminare, correre, saltare in libertà.
- Conquistare l'equilibrio statico.
- Manipolare materiali diversi (pongo, farina);
- Impugnare in modo globale gli strumenti grafici (pennelli, colori).
- Iniziare a coordinare i movimenti fini della mano (manipolare, incollare, tagliare, strappare, infilare, disegnare, colorare ecc.);
- Cominciare a percepire i concetti di: sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano rispetto al proprio corpo.
- Imitare gesti, posture e versi.
- Partecipare a giochi ritmici semplici e canti mimati.
- Accettare le routine di igiene (lavaggio mani).
- Iniziare a gestire i bisogni fisiologici e la pulizia delle mani con aiuto.
- Acquisire primi livelli di autonomia nelle routine di vita quotidiana (svestirsi/vestirsi, lavare le mani, mangiare, riconoscere e saper gestire il proprio materiale, come zaino e materiale di lavoro).
- Percepire che esistono momenti di attività e di riposo.

➤ 4 ANNI

- Rappresentare la figura umana completa di dettagli (arti, dita, volto).
- Rappresenta graficamente il viso e gli elementi che lo compongono.
- Denominare le parti del corpo su di sé e sugli altri e rappresentarle graficamente in modo strutturato.
- Conoscere il corpo nella sua globalità.

- Percepire stati di tensione/rilassamento.
- Coordinare schemi motori complessi: strisciare, rotolare, saltare ostacoli bassi, arrampicarsi.
- Sapersi muovere da solo o in gruppo in modo spontaneo e guidato;
- Controllare la forza e la direzione del lancio.
- Coordinare occhio-mano per infilare, ritagliare, incollare, accartocciare, afferrare, lanciare.
- Utilizzare con maggiore precisione forbici, pennelli e piccoli attrezzi.
- Muoversi nello spazio seguendo percorsi tracciati.
- Consolidare i concetti di vicino/lontano e avanti/dietro.
- Orientarsi nello spazio seguendo indicazioni direzionali.
- Percepire ritmi lenti/veloci.
- Seguire ritmi musicali con movimenti coordinati.
- Esprimere emozioni attraverso la mimica facciale e corporea.
- Utilizzare il corpo per mimare emozioni (gioia, tristezza, paura) e situazioni.
- Scoprire le qualità percettive degli oggetti (forma, colore).
- Vestirsi e svestirsi quasi autonomamente.
- Avviarsi al riconoscimento dei cibi sani da quelli meno sani.
- Riconoscere i principali alimenti e l'importanza dell'acqua.

➤ 5 ANNI

- Rappresentare la figura umana ricca di dettagli.
- Riconoscere e riprodurre le espressioni del viso associandole alle rispettive emozioni.
- Conoscere i 5 sensi.
- Consolidare la lateralità dominante.
- Controllare la respirazione.
- Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.
- Usare adeguatamente le mani per accartocciare, strappare, infilare, allacciare, incollare, afferrare, lanciare, tagliare, ecc.
- Adoperare adeguatamente i vari segmenti corporei su comando.
- Eseguire percorsi complessi che richiedono equilibrio, agilità e coordinazione oculo-podalica.
- Eseguire percorsi combinati con cambi di direzione e velocità.
- Sviluppare l'equilibrio dinamico su superfici ridotte.
- Eseguire compiti che richiedono destrezza digitale fine (pre-scrittura, allacciature).
- Controllare il tratto grafico in spazi limitati (coordinazione oculo-manuale finalizzata alla scrittura).

- Sapersi orientare e disporre elementi in modo ordinato sia nello spazio reale che sul foglio, utilizzando correttamente le indicazioni di posizione.
- Seguire sequenze ritmiche.
- Orientarsi nello spazio grafico e ambientale utilizzando i concetti di destra/sinistra.
- Organizzare lo spazio di gioco condiviso.
- Inventare sequenze coreutiche, realizzare semplici coreografie.
- Integrare il movimento con il linguaggio verbale e musicale.
- Interpretare ruoli e storie attraverso il gioco simbolico e la drammatizzazione.
- Interagire con gli altri attraverso la danza, la musica, il gioco e la drammatizzazione.
- Comprendere il valore dell'igiene e della salute per il proprio benessere.
- Curare la propria igiene in modo autonomo.
- Comprendere l'importanza dell'attività fisica e del riposo.
- Assumere comportamenti sicuri per prevenire infortuni.

Strategie didattiche e ambiente di apprendimento

L'approccio didattico deve essere di tipo esperienziale e laboratoriale.

- Outdoor Education: lo spazio esterno è considerato “aula diffusa” dove l'incertezza del terreno e la varietà degli stimoli naturali promuovono l'adattamento motorio e la gestione del rischio.
- Gioco simbolico e drammatizzazione: fondamentali per l'integrazione della dimensione corporea con quella dell'immaginario, permettendo al bambino di “mettersi nei panni di” e simulare ruoli sociali.
- Ambiente di apprendimento: deve essere flessibile, dotato di tappeti, grandi attrezzi (spalliere, cubi) e piccoli attrezzi (palle, cerchi, nastri) per favorire sia la libera esplorazione che l'esercizio guidato.
- Linguaggio dell'insegnante: l'adulto accompagna l'azione con la parola, aiutando il bambino a verbalizzare le sensazioni e a trasformare l'atto motorio in consapevolezza cognitiva.

Campo di esperienza: Immagini, suoni, colori

Premessa

Il campo di esperienza “Immagini, suoni, colori” rappresenta un cardine fondamentale della scuola dell'infanzia, configurandosi come il luogo privilegiato in cui il bambino esplora la realtà e comunica attraverso una pluralità di linguaggi non verbali. Alla luce delle Nuove Indicazioni Nazionali del 2025, questo ambito viene rafforzato nella sua valenza estetica, espressiva e digitale, promuovendo uno sviluppo integrale della persona che coniuga creatività e consapevolezza critica.

Questo campo di esperienza non è solo un ambito di produzione artistica, ma un vero e proprio ecosistema di apprendimento unitario che sostiene la maturazione dell'identità e dell'autonomia. Esso offre al bambino le chiavi per interpretare il mondo attraverso i canali grafico-pittorico, plastico, musicale, corporeo e multimediale favorendo creatività, immaginazione e sensibilità estetica.

La scuola si impegna a promuovere esperienze significative in cui il bambino possa esplorare, sperimentare e rielaborare segni, immagini, suoni e movimenti, utilizzandoli come strumenti per rappresentare la realtà, esprimere emozioni e costruire significati condivisi.

Particolare attenzione è rivolta all'approccio laboratoriale e attivo, che pone il bambino al centro del processo di apprendimento, valorizzando il fare, il creare e il cooperare. Le esperienze proposte integrano diversi linguaggi espressivi e si sviluppano in contesti inclusivi, in cui ciascuno può trovare modalità personali di partecipazione e di espressione.

Anche le tecnologie digitali, introdotte in modo graduale e mediato dall'adulto, si configurano come strumenti espressivi e creativi, capaci di ampliare le possibilità di esplorazione, narrazione e produzione, senza però sostituire l'esperienza concreta e sensoriale, che rimane fondamentale e strutturale.

Attraverso questo campo di esperienza, la scuola accompagna il bambino nello sviluppo di competenze comunicative ed espressive, sostenendo la curiosità, il piacere di creare e la capacità di osservare e interpretare la realtà con uno sguardo personale e originale.

In linea con le Nuove Indicazioni Nazionali 2025, la scuola dell'infanzia non si limita alla semplice "produzione", ma promuove un'autentica alfabetizzazione estetica e critica. L'esperienza artistica e sonora diventa uno strumento di maturazione dell'identità e di cittadinanza attiva, permettendo al bambino di abitare il mondo non come fruitore passivo, ma come attore creativo capace di dare significato alle proprie emozioni e alle sollecitazioni esterne.

Finalità

- Promuovere l'espressione di sé attraverso una pluralità di linguaggi (grafico, plastico, musicale).
- Sviluppare la sensibilità estetica: educare il bambino a percepire il bello e a maturare un primo gusto personale attraverso la fruizione di opere d'arte e paesaggi sonori.
- Potenziare la creatività: favorire il pensiero divergente, la curiosità e l'immaginazione come modalità per risolvere problemi e narrare se stessi.
- Sviluppare la competenza comunicativa: utilizzare linguaggi simbolici per esprimere emozioni e costruire significati condivisi con i pari e gli adulti.
- Acquisire consapevolezza digitale: familiarizzare con gli strumenti tecnologici in modo critico, sperimentandone le potenzialità espressive senza sostituire l'esperienza sensoriale diretta.

Competenze attese

- Comunicare ed esprimere emozioni, vissuti ed esperienze utilizzando diversi linguaggi espressivi (grafico-pittorico, plastico, musicale, corporeo e drammatico).
- Utilizzare materiali, strumenti e tecniche diverse per realizzare produzioni personali e collettive, mostrando curiosità e piacere nel creare.
- Esplorare le potenzialità del suono, della musica e del ritmo attraverso la voce, il corpo, giochi ritmici, l'uso di strumenti musicali semplici e attività quotidiane, come il circle time o le routine sonore della sezione.
- Osservare immagini, opere artistiche e ambienti cogliendone alcuni elementi significativi ed esprimendo preferenze e primi commenti personali.
- Sperimentare forme di espressione creativa, integrando corpo, movimento, immagini e suoni, combinandoli e rielaborandoli in modo personale.
- Partecipare ad attività artistiche e musicali con interesse, attenzione ed immaginazione, contribuendo anche con idee proprie.
- Utilizzare strumenti digitali, con la guida dell'adulto, per disegnare, produrre semplici contenuti e raccontare esperienze.
- Riconoscere alcune possibilità e limiti degli strumenti tecnologici e sperimentare un uso iniziale consapevole e condiviso.

Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)

➤ 3 ANNI

- Esplorare materiali grafico-pittorici e plastici con curiosità e piacere.
- Lasciare tracce e segni utilizzando colori, strumenti e materiali diversi.
- Riconoscere i colori primari e saperli denominare (rosso, giallo, blu).
- Iniziare ad esercitare il controllo della coloritura.
- Utilizzare diversi materiali per l'attività grafico – pittorica e manipolativa.
- Cominciare a comunicare le proprie esperienze attraverso il disegno.
- Manipolare materiali naturali e artificiali (creta, carta, stoffa, ...).
- Ascoltare suoni e musiche mostrando interesse.
- Produrre semplici suoni con il corpo o con oggetti.
- Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Partecipare a canti, filastrocche e giochi ritmici.
- Utilizzare il corpo e il movimento per esprimersi in modo spontaneo.
- Associare il movimento al ritmo della musica.

- Scoprire la musica come mezzo di espressione e comunicazione.
- Utilizzare il proprio corpo e gli oggetti per produrre ritmi.
- Individuare suoni e rumori.
- Riconoscere dispositivi tecnologici presenti nell'ambiente scolastico.
- Osservare ed utilizzare strumenti digitali, con la guida dell'insegnante, per lasciare tracce (disegni, segni,...) e per ascoltare suoni o storie.

➤ **4 ANNI**

- Utilizzare il disegno per rappresentare la figura umana e la realtà.
- Conoscere e denominare i colori primari e derivati.
- Affinare il controllo della coloritura.
- Utilizzare con maggiore intenzionalità diversi materiali per l'attività grafico – pittorica e manipolativa.
- Comunicare le proprie esperienze attraverso il disegno.
- Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, visivi e di animazione).
- Utilizzare diverse tecniche espressive (disegno, pittura, collage, manipolazione).
- Rappresentare graficamente esperienze, storie ed emozioni.
- Sperimentare strumenti musicali e oggetti sonori.
- Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Riconoscere alcune caratteristiche del suono (forte/piano, veloce/lento) attraverso giochi ed attività guidate.
- Esplorare suoni diversi.
- Riconoscere suoni e rumori dell'ambiente.
- Associare il movimento al ritmo della musica.
- Partecipare a canti e giochi musicali coordinandosi con il gruppo.
- Seguire ritmi semplici.
- Sapersi esprimere e comunicare attraverso suoni e gesti, muovendosi seguendo una melodia.
- Osservare immagini e opere artistiche esprimendo preferenze e semplici commenti.
- Utilizzare il corpo e il movimento per piccole drammatizzazioni.
- Comprendere che gli strumenti tecnologici possono servire per creare e comunicare.
- Utilizzare strumenti digitali, con la guida dell'adulto, per disegnare, manipolare immagini, registrare suoni e raccontare esperienze (foto, audio, ...).

➤ **5 ANNI**

- Conoscere i colori primari, derivati e le scale di colori.
- Riempire gli spazi del disegno rispettando i bordi, usando bene il colore, colorando in modo omogeneo e preciso.
- Disegnare e colorare in modo autonomo e personale.
- Disegnare con ricchezza di particolari.
- Saper gestire lo spazio grafico e collocare in esso le cose in modo corretto.
- Usare il mezzo espressivo per rappresentare l'esperienza reale e fantastica.
- Utilizzare con destrezza diversi materiali per l'attività grafico – pittorica e manipolativa.
- Scegliere il disegno come strumento per narrare intenzionalmente i propri vissuti e le proprie emozioni.
- Utilizzare in modo sempre più intenzionale diversi linguaggi espressivi per comunicare idee, emozioni e storie.
- Realizzare produzioni personali e collettive (elaborati grafici, manufatti, disegni, sequenze sonore, drammatizzazioni).
- Rielaborare esperienze attraverso immagini, suoni e movimento, in maniera creativa e personale.
- Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, visivi e di animazione).
- Riconosce e utilizza alcuni elementi del linguaggio musicale (ritmo, pausa, intensità) nelle attività proposte.
- Scoprire la musica come mezzo di espressione e comunicazione.
- Ascoltare, riprodurre e inventare semplici ritmi.
- Eseguire collettivamente un canto rispettando il tempo, il ritmo e la tonalità.
- Individuare le caratteristiche principali del suono (provenienza, intensità, timbro).
- Osservare immagini e opere d'arte esprimendo preferenze e prime interpretazioni personali.
- Mostrare creatività e iniziativa nelle attività artistiche e musicali.
- Utilizzare strumenti digitali per produrre semplici contenuti (disegni, immagini, suoni, storie).
- Utilizzare strumenti digitali in modo collaborativo, condividendo attività e produzioni con i compagni.
- Riconoscere alcune regole di uso responsabile degli strumenti digitali e sperimentare un iniziale utilizzo consapevole.

Strategie didattiche e ambiente di apprendimento

La metodologia cardine è il laboratorio, inteso come spazio fisico e mentale dove la teoria si fonde con la prassi. Il gioco, nella sua valenza euristica, simbolica e di finzione, è lo strumento principale attraverso cui il bambino manipola la realtà e costruisce significati. L'insegnante assume il ruolo di regista e mediatore, orchestrando esperienze che alternano momenti di libera esplorazione a momenti di riflessione guidata.

L'agire pedagogico deve basarsi su una didattica laboratoriale e attiva, che metta il bambino al centro del processo creativo attraverso il cooperare e il fare concreto.

- Il gioco come metodo in tutte le sue forme (simbolico, di finzione, strutturato), è lo strumento principe per la manipolazione della realtà e l'autocomprensione emotiva.
- Ambiente come “terzo educatore”: lo spazio deve essere flessibile, arricchito da materiali naturali e tecnologici che sollecitino l'esplorazione sensoriale e la riflessione con angoli dedicati alla pittura, alla musica e alla manipolazione, dotati di materiali naturali e di recupero che stimolino la sensorialità.
- Mediazione dell'insegnante: il docente orchestra le esperienze garantendo una “mediazione chiaramente orchestrata” tra la realtà fisica e quella digitale, promuovendo spazi “aumentati” per narrazioni creative.
- Inclusione e personalizzazione: le attività devono essere progettate su misura, valorizzando i talenti individuali e garantendo a ciascuno la possibilità di partecipazione indipendentemente dal background di provenienza.

Campo di esperienza: I discorsi e le parole

Premessa

Il campo di esperienza “I discorsi e le parole” si pone come asse portante per lo sviluppo dell'identità del bambino e per la sua piena integrazione nel mondo sociale e relazionale. In linea con le nuove direttive ministeriali, la lingua è intesa non solo come strumento di comunicazione, ma come veicolo di pensiero riflessivo e di cittadinanza attiva. La scuola dell'infanzia si configura come un ambiente “pedagogicamente qualificato” dove l'ascolto, la narrazione e il dialogo regolato diventano pratiche quotidiane per strutturare il pensiero e interpretare la realtà.

Il campo di esperienza promuove lo sviluppo delle competenze comunicative e linguistiche, fondamentali per la costruzione dell'identità del bambino e per la sua interazione con il mondo. Attraverso la narrazione, l'ascolto, la scoperta della lingua scritta e l'uso creativo dei nuovi media, il bambino è accompagnato a strutturare il proprio pensiero, esprimere il sé e interpretare la realtà circostante, valorizzando le differenze culturali e comunicative attraverso l'apprendimento fin da piccoli di altre lingue.

La padronanza dell'italiano si acquisisce attraverso l'uso reale in situazioni quotidiane che prevedono diverse forme di interazione verbale, in questa prospettiva l'adulto diventa mediatore linguistico e culturale: ascolta, rilancia, modella e sostiene il linguaggio del bambino, creando contesti di parola autentici e significativi.

Particolare attenzione è dedicata all'ampliamento del vocabolario, alla narrazione, al dialogo regolato e alle prime esperienze di ascolto e comprensione del testo scritto, in una logica di continuità verticale con la scuola primaria.

La dimensione orale resta prioritaria, ma si valorizza anche la curiosità verso segni e simboli, avvicinando i bambini al mondo della scrittura in modo naturale e motivante. L'ambiente educativo è concepito come spazio di parola condivisa, dove ogni bambino possa:

- Raccontare e raccontarsi con sicurezza.
- Costruire significati comuni nel dialogo con adulti e pari.
- Sviluppare il piacere dell'ascolto e della conversazione.
- Avvicinarsi alla lingua scritta come forma di espressione e scoperta.

Il linguaggio è il filo conduttore dell'esperienza educativa, non solo oggetto di apprendimento ma veicolo di inclusione, pensiero critico e consapevolezza culturale.

Finalità

Le finalità principali mirano a:

- Promuovere la padronanza della lingua italiana per esprimere pensieri e stati d'animo.
- Garantire a tutti i bambini la padronanza della lingua come fattore di equità sociale.
- Promuovere la padronanza della lingua italiana attraverso l'uso reale in contesti significativi, valorizzando al contempo le lingue d'origine come parte dell'identità personale.
- Sviluppare le capacità argomentative e narrative, consentendo al bambino di raccontare e raccontarsi con sicurezza.
- Sviluppare la capacità di ascolto attivo e di interazione verbale corretta.
- Avvicinare ai linguaggi simbolici, stimolando la curiosità verso i segni e i simboli della lingua scritta in un'ottica di continuità verticale con la scuola primaria.

Competenze attese

- Utilizzare la lingua italiana per interagire, spiegare, argomentare e descrivere.
- Ascoltare e comprendere narrazioni, raccontare esperienze personali in modo coerente, formulare frasi complete e rispettare i turni di conversazione.
- Mantenere l'attenzione sostenuta durante narrazioni complesse, inferendo significati non espliciti.
- Conoscere e utilizzare parole nuove, giocare con le parole (rime, filastrocche, assonanze).
- Sperimentare la scomposizione delle parole (consapevolezza fonologica) e giocare con i suoni.
- Manifestare interesse per il codice scritto, distinguere il disegno dalla scrittura, produrre scritture spontanee, riconoscere il proprio nome.

- Riconoscere che i segni scritti veicolano messaggi e sperimentare la scrittura come traccia intenzionale.
- Esprimere pensieri, bisogni ed emozioni attraverso il linguaggio verbale, condividendo esperienze con pari e adulti.
- Inventare storie, drammatizzare, utilizzare la creatività per rielaborare vissuti.
- Diventare consapevole dell'esistenza di lingue e culture altre, attraverso la sensibilizzazione sonora e l'approccio ludico-comunicativo.

Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)

- **3 ANNI**

- Usare brevi frasi per comunicare bisogni.
- Ascoltare e comprendere semplici consegne legate alla routine.
- Comprendere semplici istruzioni e nominare oggetti del quotidiano.
- Rispondere a semplici domande riferite a situazioni concrete.
- Nominare persone ed oggetti relative all'ambiente scuola.
- Interagire verbalmente con i pari e gli adulti.
- Comunicare esperienze e contenuti in maniera comprensibile.
- Partecipare a conversazioni guidate ed iniziare a rispettare il turno di parola.
- Ascoltare e comprendere messaggi verbali, storie e racconti brevi.
- Prestare attenzione a racconti per un tempo adeguato all'età.
- Imparare a raccontare i propri pensieri e le proprie emozioni usando le parole.
- Sviluppare un repertorio linguistico adeguato.
- Acquisire fiducia e motivazione nell'esprimere e nel comunicare agli altri le proprie esperienze e pensieri.
- Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.
- Iniziare ad arricchire il proprio vocabolario per dare un nome alle cose.
- Formulare frasi brevi, semplici ma strutturate correttamente.
- Sperimentare le prime forme di comunicazione.
- Iniziare a partecipare in modo pertinente alle conversazioni.
- Memorizzare e ripetere parole, suoni, rime e filastrocche.
- Usare, con la mediazione dell'adulto, il linguaggio per dare significato al proprio segno grafico.
- Iniziare ad approcciarsi alla verbalizzazione di immagini e situazioni.

- **4 ANNI**

- Sapersi esprime con chiarezza in lingua italiana.
- Comunicare con gli adulti ed i pari utilizzando frasi complete.
- Utilizzare frasi strutturate (soggetto-predicato-complemento) per esprimere bisogni, necessità, sentimenti e stati d'animo.
- Pronunciare in modo corretto i fonemi, usando il linguaggio per raccontare esperienze personali, fornire spiegazioni e rispondere a semplici domande.
- Intervenire in modo adeguato durante le conversazioni rispettando il turno di parola.
- Arricchire il lessico di base sviluppando un repertorio linguistico adeguato all'età.
- Esprimere i propri stati d'animo in maniera sempre più consapevole.
- Usare correttamente termini nuovi.
- Saper esprimere e comunicare contenuti.
- Acquisire fiducia e motivazione nell'esprimere e nel comunicare agli altri le proprie esperienze e pensieri e le proprie emozioni.
- Esporre esperienze personali rispettando i nessi temporali.
- Comprendere consegne con almeno tre indicazioni.
- Prestare attenzione a racconti per un tempo adeguato all'età.
- Comprendere e rielaborare verbalmente un racconto rispettando la sequenza temporale individuando i protagonisti e gli ambienti.
- Verbalizzare immagini e situazioni.
- Memorizzare canti, poesie e filastrocche di maggiore complessità.
- Familiarizzare nella distinzione di immagini, simboli e grafemi.
- Riconoscere il proprio nome e saperlo riprodurre.

- **5 ANNI**

- Usare con padronanza, adeguata all'età, la lingua italiana, sapersi esprime con un lessico ricco e preciso, comprendere parole e fare discorsi.
- Decodificare messaggi, comprendere consegne e contenuti più complessi.
- Arricchire e precisare il proprio lessico, usando in modo corretto nomi, articoli, verbi, aggettivi, pronomi.
- Utilizzare frasi strutturate complesse.
- Esprimere attraverso il linguaggio verbale emozioni, sentimenti, gusti, interessi, desideri e bisogni.
- Utilizzare il linguaggio per chiedere ed offrire spiegazioni partendo dalla realtà.
- Usare il linguaggio per pianificare il gioco, risolvere i conflitti, trovare accordi.

- Giocare con le parole (rime, filastrocche, sinonimi, contrari).
- Elaborare ipotesi sul significato di nuove parole.
- Inventare nuove parole, cercare somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
- Riflettere sulla lingua, scoprire la presenza di lingue diverse, riconoscere e sperimentare la pluralità dei linguaggi.
- Apprendere ed utilizzare rime, filastrocche.
- Ascoltare narrazioni ed imparare a narrare anche lasciando spazio all'immaginazione e alla creatività.
- Avvicinarsi alla lingua scritta, esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali.
- Cimentarsi con la prescrittura attraverso la riproduzione di segni e simboli grafici.
- Distinguere le lettere da altri simboli grafici.
- Produrre forme di scrittura spontanea utilizzando i segni grafici conosciuti.

Strategie didattiche e ambiente di apprendimento

L'azione educativa si basa su un approccio comunicativo-immersivo e laboratoriale:

- Mediazione dell'adulto che agisce come modello linguistico, rilanciando e sostenendo le produzioni del bambino attraverso la tecnica dello *scaffolding*, riformulando le frasi incomplete del bambino in forme corrette senza correzioni dirette frustranti.
- Lettura ad alta voce fondamentale per arricchire il lessico e stimolare l'immaginazione.
- Drammatizzazione permette di manipolare la realtà e i linguaggi sul piano simbolico, favorendo l'autocomprensione emotiva.
- Circle Time: spazio privilegiato per il dialogo regolato, il confronto reciproco e la gestione costruttiva dei conflitti verbali

L'ambiente deve essere concepito come uno "spazio di parola condivisa":

- Angolo della biblioteca, un luogo accogliente con testi di vario genere (narrativi, poetici, scientifici) per promuovere l'amore per il libro.
- Laboratori linguistici con aree attrezzate per il gioco simbolico e la manipolazione di caratteri mobili o segni grafici.
- Tecnologia e AI: utilizzo critico e consapevole di strumenti digitali (periferiche, audio-racconti) per "aumentare" l'esperienza narrativa sotto la guida dell'insegnante.

Campo di esperienza: La conoscenza del mondo

Premessa

Il campo di esperienza “La conoscenza del mondo” rappresenta il cardine dell’educazione scientifica e civica nella Scuola dell’Infanzia. Non si limita alla mera trasmissione di nozioni, ma mira a strutturare la naturale curiosità del bambino in un sistema di pensiero critico e consapevole. Esso costituisce l’ambito elettivo in cui il bambino organizza la propria esperienza sensoriale e cognitiva, strutturando mappe concettuali per interpretare la realtà. In linea con le nuove Indicazioni Nazionali, l’approccio non è meramente trasmissivo, ma si fonda sull’esplorazione attiva e sulla didattica della ricerca. Il bambino è visto come un ricercatore naturale che, attraverso il gioco e l’interazione, passa dal concreto all’astratto, sviluppando un’intelligenza naturalistica e un pensiero logico-scientifico.

L’esperienza diretta costituisce il motore dell’apprendimento. Attraverso la manipolazione e l’esplorazione di oggetti e materiali, il bambino impara a confrontare, misurare, classificare e ordinare.

Tramite il gioco e l’indagine, impara a classificare, confrontare e formulare le prime ipotesi, trasformando l’intuizione in un vero e proprio pensiero logico-matematico. Questa “mente aperta” non serve solo a risolvere piccoli problemi quotidiani, ma getta le basi per una comprensione razionale e oggettiva del mondo.

Il contatto con l’ambiente naturale gioca un ruolo cruciale. Osservando i cicli della vita e la biodiversità, il bambino sviluppa una sensibilità profonda verso l’ecosistema. Questa consapevolezza si traduce in un primo, fondamentale esercizio di educazione civica: la scoperta della natura diventa la radice della tutela del territorio e del senso di responsabilità verso il pianeta. In questo senso, la conoscenza non è fine a se stessa, ma è orientata a formare un individuo che si percepisce come parte integrante di una comunità e di un habitat da proteggere.

Oggi, inoltre, il campo d’esperienza si arricchisce di linguaggi moderni che guardano al futuro. L’approccio si è evoluto integrando le discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), portando in aula strumenti come la robotica educativa e il coding. Sin dai tre anni, i bambini vengono introdotti al pensiero computazionale: imparano a scomporre problemi, a cercare soluzioni creative e a utilizzare gli strumenti digitali in modo consapevole e attivo. È l’inizio di un percorso di cittadinanza digitale che mira a rendere la tecnologia un alleato dell’intelligenza e non un semplice intrattenimento.

Finalità

L’azione educativa mira a:

- Promuovere l’osservazione sistematica della realtà naturale e sociale.
- Avviare il bambino all’uso consapevole delle tecnologie (STEM e pensiero computazionale) e al rispetto dell’ambiente in un’ottica di sostenibilità.
- Sviluppare le capacità di raggruppamento, ordinamento e quantificazione partendo dall’esperienza diretta.
- Avviare alla comprensione che i numeri, le forme e i codici digitali sono strumenti per leggere e agire sulla realtà.

- Formare una coscienza ecologica basata sulla scoperta dei cicli vitali e sulla tutela del territorio.

Competenze attese

- Esplorare la realtà naturale e artificiale, ciclo della vita (piante/animali), educazione ambientale (green mindset).
- Cogliere le scansioni temporali (prima-dopo-infine), cronologia della giornata (prima-dopo), della settimana/mese (uso di calendari), orientamento nello spazio vissuto.
- Sviluppare il senso del numero (contare e confrontare quantità), raggruppare e classificare oggetti, riconoscere forme geometriche di base.
- Avviare al pensiero computazionale attraverso attività di programmazione semplice e orientamento nello spazio.
- Utilizzare in forma guidata gli strumenti digitali non solo come intrattenimento, ma come supporto alla scoperta e alla documentazione.
- Introduzione al ragionamento logico e alla risoluzione dei problemi attraverso attività, ludiche, robotiche, educative e coding.

Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)

- **3 ANNI**
 - Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone.
 - Eseguire correttamente un breve percorso sulla base di indicazioni verbali semplici.
 - Sapersi orientare nel tempo della vita quotidiana.
 - Cominciare a rilevare relazioni topologiche e spaziali (davanti/dietro, sopra/sotto, vicino/lontano).
 - Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come: dentro/fuori; in alto/in basso; avanti/dietro, sopra/sotto, ecc..
 - Acquisire la sequenza numerica (0-5).
 - Familiarizzare con le strategie del contare.
 - Riconoscere il simbolo numerico e saperlo nominare (0-3).
 - Operare con le quantità (pochi-tanti) e le dimensioni (lungo/corto, alto/basso, grande/piccolo...).
 - Approcciarsi, tramite la mediazione dell’adulto, al raggruppamento in base ad un attributo (colore, quantità, dimensione, forma).
 - Saper confrontare grandezze (grande/piccolo).
 - Riconoscere e nominare le principali forme geometriche (cerchio, quadrato triangolo).
 - Orientarsi nelle routine quotidiane.

- Iniziare a percepire la ciclicità temporale e cogliere i cambiamenti temporali (giorni, mesi, stagioni, fenomeni atmosferici).
- Avviarsi al riconoscimento delle dimensioni temporali prima/dopo.
- Riconoscere il ciclo climatico caldo/freddo.
- Cominciare a scoprire gli animali, le loro caratteristiche e i loro habitat.
- Sviluppare una consapevolezza iniziale del mondo naturale attraverso l'esplorazione sensoriale, imparando a compiere piccoli gesti quotidiani di cura e protezione.
- Mostrare interesse verso l'uso di macchine e strumenti tecnologici e scoprirne le funzioni e i possibili usi.

• 4 ANNI

- Sapersi muovere con crescente sicurezza nello spazio circostante, imparando a descrivere la propria posizione e quella degli oggetti utilizzando i concetti topologici di base (sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro).
- Eseguire correttamente un percorso seguendo due consegne consecutive, utilizzando concetti come davanti/dietro e vicino/lontano.
- Sapersi orientare con maggior consapevolezza nel tempo della vita quotidiana.
- Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come: dentro/fuori; in alto/in basso; avanti/dietro, sopra/sotto, ecc..
- Acquisire la sequenza numerica (0-10).
- Riconoscere il simbolo numerico e saper nominarlo (0-5).
- Associare il simbolo numerico alla rispettiva quantità.
- Confrontare quantità (uno, niente, pochi, tanti, maggiore, minore).
- Ordinare oggetti secondo un criterio dato (colore, dimensione, forma, grandezza, altezza).
- Confrontare oggetti, cominciando ad individuare uguaglianze e differenze.
- Ordinare oggetti in serie crescente e decrescente (tre elementi).
- Operare con le quantità (pochi/tanti, maggiore/minore, ecc.) e le dimensioni (lungo/corto alto/basso).
- Confrontare quantità e dimensioni (di più/di meno, lungo/corto).
- Realizzare sequenze ritmiche binarie.
- Riconoscere e saper nominare le principali forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo).
- Iniziare ad acquisire il concetto di insieme.
- Cominciare ad individuare relazioni tra insiemi.
- Stabilire relazioni spaziali.

- Riconoscere e individuare le dimensioni temporali (prima/dopo/infine).
- Esplorare l'ambiente naturale (piante, animali).
- Osservare e cogliere i cambiamenti stagionali, dei fenomeni temporali (settimana, mesi, stagioni).
- Sperimentare attraverso giochi scientifici.
- Sperimentare attraverso l'uso di mezzi tecnologici.

• 5 ANNI

- Rafforzare la conoscenza della sequenza numerica (0 -10).
- Riconoscere il simbolo numerico e saperlo nominare (0 -10).
- Associare il simbolo numerico alla rispettiva quantità (0 -10).
- Avviarsi all'incremento numerico con l'aggiunta di una unità.
- Ordinare e compiere seriazioni (da piccolo a grande, da grande a piccolo, con 3/4 elementi).
- Operare con le quantità (pochi/tanti, di più/di meno, maggiore/minore/uguale), e le dimensioni (lungo/corto, alto/basso, piccolo/grande).
- Saper stabilire relazioni tra quantità.
- Utilizzare semplici simboli per registrare quantità.
- Comprendere il significato dei connettivi logici (non-e-o) e quantificatori (tutti-alcuni-uno solo-nessuno).
- Cogliere e completare serie ritmiche e cromatiche a tre/quattro elementi.
- Raggruppare gli oggetti in base a uno o più attributi (colore, forma, dimensione).
- Confrontare oggetti individuando uguaglianze e differenze.
- Individuare le proprietà e definire gli insiemi.
- Riconoscere e costruire insiemi (maggiore, minore, uguale, equipotente).
- Rafforzare la conoscenza delle forme geometriche fondamentali (cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo), perfezionandone il riconoscimento e la corretta nomenclatura.
- Sapersi orientare con precisione nello spazio grafico e ambientale, collocando correttamente persone e oggetti in base a diversi punti di vista e utilizzando indicatori spaziali complessi (destra/sinistra, vicino/lontano, ai bordi/al centro).
- Conoscere e padroneggiare i concetti topologici (dentro/fuori, in alto/in basso, davanti/dietro, sopra/sotto, vicino/lontano, destra/sinistra).
- Muoversi con autonomia nello spazio seguendo percorsi complessi basati su indicazioni verbali (destra/sinistra, avanti/dietro).
- Collocare correttamente eventi nel passato, presente e futuro.
- Riconoscere le dimensioni temporali (prima/poi/dopo/infine).

- Saper individuare la ciclicità di notte/giorno, dei giorni della settimana, dei mesi e delle stagioni.
- Percepire la progressione del tempo mediante l'uso del calendario (ieri-oggi-domani, i giorni della settimana, le ricorrenze).
- Riferire eventi del passato recente dimostrando la consapevolezza della loro collocazione temporale.
- Formulare correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato prossimo.
- Cogliere le trasformazioni naturali (stagioni, fenomeni atmosferici, ecc.).
- Formulare prime spiegazioni ipotetiche sui fenomeni osservati (es. ciclo dell'acqua).
- Porsi domande sul “perché” dei fenomeni naturali e cercare spiegazioni attraverso il confronto con gli altri.
- Individuare il legame tra un'azione e la sua conseguenza (causa-effetto).
- Osservare i cambiamenti degli organismi viventi e degli ambienti, iniziando a comprendere l'importanza del riciclo e della cura della natura.
- Esplorare artefatti tecnologici (tablet, pc, macchine fotografiche), scoprendo “come è fatto” e “come funziona” un oggetto tecnologico, sotto la supervisione dell'adulto.

Strategie didattiche e ambiente di apprendimento

Il docente adotta una metodologia di tipo costruttivista, in cui:

- L'apprendimento avviene attraverso l'azione e la manipolazione diretta.
- Si pongono sfide e “grandi domande” per stimolare la formulazione di ipotesi e la ricerca di soluzioni condivise.
- L'ambiente naturale esterno diventa aula didattica per favorire un legame emozionale e conoscitivo con il territorio.
- L'uso di foto, video e prodotti multimediali permette ai bambini di rivedere il proprio processo di apprendimento e stabilizzare le conoscenze acquisite.

L'ambiente deve essere un “terzo educatore”, strutturato come:

- Laboratorio permanente con spazi attrezzati con materiali naturali (semi, sassi), strumenti di misura (lenti d'ingrandimento, righelli) e angoli tecnologici per la sperimentazione STEM.
- Spazio flessibile con luoghi che permettono sia il lavoro individuale di concentrazione che l'attività cooperativa e sociale.
- Contesto sereno e inclusivo, un setting che favorisce la curiosità senza paura dell'errore, dove ogni scoperta è valorizzata all'interno del gruppo-classe.

14. Organizzazione dei plessi

- **Scuola dell'infanzia Vetralla**

La scuola dell'infanzia di Vetralla è sita temporaneamente presso la scuola primaria di Cura di Vetralla in Piazza Luzi 7.

È situata completamente a piano terra ed è composta da tre sezioni, tutte a turno completo di 40 ore settimanali dal lunedì al venerdì, con refezione.

- **Scuola dell'infanzia “Tomassina Cherubini” di Cura di Vetralla**

La scuola dell'infanzia di Cura di Vetralla è sita in Via Milano.

È situata completamente a piano terra ed è composta da quattro sezioni, tutte a turno completo di 40 ore settimanali dal lunedì al venerdì, con refezione.

- **Scuola dell'infanzia “Girolamo Minervini” di Pietrara**

La scuola dell'infanzia di Pietrara è sita in Strada della Pietrara n. 1.

È situata completamente a piano terra e si struttura in due sezioni, tutte a turno completo di 40 ore settimanali dal lunedì al venerdì, con refezione.

- **Scuola dell'infanzia di Tre Croci**

La scuola dell'infanzia di Tre Croci è sita in Piazza Europa snc. Si struttura in due sezioni, tutte a turno completo di 40 ore settimanali dal lunedì al venerdì, con refezione.

- **Scuola dell'infanzia di Monte Romano**

La scuola dell'infanzia di Monte Romano è sita in Viale Giovanni XXIII n. 20/22. È situata completamente a piano terra e si struttura in due sezioni tutte a turno completo di 40 ore settimanali dal lunedì al venerdì, con refezione.

15. Orario di funzionamento

Le Scuole dell'Infanzia del nostro Istituto osservano il seguente orario settimanale:

- Dal lunedì al venerdì, dalle ore 08:00 alle ore 16:00.
 - ENTRATA: dalle ore 8:00 alle ore 9:00
 - 1° USCITA: dalle ore 11:30 alle ore 11:45 (uscita prima del pranzo)
 - 2° USCITA: dalle ore 13:00 alle ore 13:30 (uscita dopo il pranzo)
 - 3° USCITA: dalle ore 15:30 alle ore 16:00 (uscita finale)

PROGETTO ACCOGLIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA

Premessa

L'accoglienza e l'inserimento non rappresentano una mera fase temporale posta in apertura dell'anno scolastico, ma costituiscono la fondamentale cornice di senso dell'intera esperienza educativa. Tale periodo si configura come il presupposto essenziale per la costruzione di un'alleanza educativa solida, volta a

facilitare i processi di separazione e il progressivo distanziamento dalle figure di riferimento: dinamiche propedeutiche allo sviluppo dell'autonomia e all'avvio di una piena socializzazione.

L'ingresso alla scuola dell'infanzia è un evento che coinvolge il sistema-famiglia nel suo complesso. La serenità del bambino è strettamente correlata alla fiducia che l'adulto di riferimento nutre verso l'istituzione scolastica. È compito della scuola, dunque, mediare questa "transizione" attraverso strategie di accoglienza graduali e flessibili, che permettano di trasformare il timore del distacco in una positiva opportunità di crescita e di esplorazione del mondo esterno.

Il progetto riconosce l'eterogeneità delle esperienze vissute dai bambini, modulando l'intervento in base alla fascia d'età e al pregresso scolastico:

- Bambini di 4 e 5 anni: il rientro a scuola è vissuto come il consolidamento di un'identità sociale già avviata. Per loro, l'accoglienza si focalizza sulla riconnessione con lo spazio, la riattivazione delle routine e il rafforzamento dei legami interpersonali con i pari e con l'équipe pedagogica.
- Bambini di 3 anni: rappresentano la fascia di intervento più delicata. L'ingresso a scuola coincide con la prima vera esperienza di micro-società. Per questi bambini, il passaggio dal contesto domestico a quello scolastico costituisce un momento di "crisi evolutiva" necessario, caratterizzato da un forte investimento emotivo e affettivo.

L'inserimento tocca le sfere più profonde dell'emotività: è un evento ambivalente, sospeso tra il desiderio di scoperta e l'ansia dell'ignoto. L'azione didattica si pone l'obiettivo di:

- Contenere le ansie da separazione attraverso l'ascolto empatico e la rassicurazione.
- Validare le emozioni del bambino, normalizzando i vissuti di incertezza.
- Mediare la conoscenza delle regole e degli spazi, trasformando un ambiente inizialmente estraneo in un "luogo abitato" e affettivamente significativo.

In sintesi, l'accoglienza si definisce come un tempo di cura intenzionale, orientato a promuovere il benessere psicofisico del bambino e a porre le basi per il suo futuro successo formativo e relazionale.

Finalità del Progetto

- Benessere emotivo: favorire una separazione serena e la costruzione di un legame di fiducia con le figure educative.
- Identità e appartenenza: promuovere il riconoscimento di sé come parte di un gruppo attraverso lo spazio personalizzato e il rispetto dei tempi individuali.
- Collaborazione scuola-famiglia: co-costruire un'alleanza educativa basata sulla trasparenza e sulla condivisione delle strategie di inserimento.

Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)

Suddivisi per Campi di Esperienza e fasce d'età, come desunto dalla progettazione curricolare.

I. IL SÉ E L'ALTRO

Fascia d'Età	Obiettivi Specifici di Apprendimento
3 Anni	- Prendere coscienza di sé; - Conoscere l'ambiente scolastico; - Superare serenamente il distacco dalla famiglia; - Rafforzare l'autonomia; - Conoscere e confrontarsi con gli altri; - Conoscere e rispettare le prime regole; - Scoprire la differenza tra io e tu; - Controllare ed esprimere i propri sentimenti. - Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità; - Rispettare gli altri;
4 Anni	- Re-instaurare relazioni con i compagni e con l'insegnante; - Cercare di capire azioni e sentimenti degli altri; - Confrontarsi e discutere con gli adulti e gli altri bambini; - Lavorare in gruppo e darsi delle regole; - Rispettare e applicare le regole. - Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità; - Rispettare gli altri;
5 Anni	- Re-instaurare relazioni con i compagni e con l'insegnante; - Cercare di capire azioni e sentimenti degli altri; - Progettare insieme; - Imparare a collaborare; - Rispettare e applicare le regole.

II. IL CORPO E IL MOVIMENTO

Fascia d'Età

Obiettivi Specifici di Apprendimento

- Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;

3 Anni

- Prendere coscienza di sé nel movimento;
- Prendere coscienza di sé in rapporto agli oggetti.
- Rafforzare la coscienza di sé;

4 Anni

- Conoscere lo schema corporeo;
- Esprimersi utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Rafforzare la coscienza di sé;

5 Anni

- Conoscere lo schema corporeo;
- Esprimersi utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;
- Orientarsi nella scuola;
- Percepire il corpo in rapporto allo spazio;
- Esprimere le proprie emozioni.

III. IMMAGINI, SUONI, COLORI

Fascia d'Età

Obiettivi Specifici di Apprendimento

- Distinguere i vari tipi di linguaggio;
- Dare forma e colore all'esperienza con vari strumenti;
- Utilizzare la voce e il corpo per imitare, riprodurre, inventare suoni;
- Ascoltare, comprendere drammatizzare narrazioni lette o improvvisate di favole, fiabe, storie.

3 – 4 – 5 anni

IV. I DISCORSI E LE PAROLE

**Fascia
d'Età****Obiettivi Specifici di Apprendimento**

- Sviluppare fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni e le proprie domande;
- Ascoltare e comprendere storie e racconti a tema.

**3 – 4 – 5
anni****V. LA CONOSCENZA DEL MONDO****Fascia
d'Età****Obiettivi Specifici di Apprendimento**

- Esplorare l'ambiente scuola identificando le funzioni dei diversi spazi.
- Riconoscere il proprio contrassegno come simbolo di identità e posizione.
- Orientarsi nella scansione temporale della giornata scolastica (routine).

**3 – 4 – 5
anni****Modalità Operative ed Esperienze**

Il progetto si esplica attraverso:

- Attività ludiche: giochi di conoscenza, canti motori e giochi allo specchio per il riconoscimento di sé.
- Laboratori di manipolazione: utilizzo di materiali di vario tipo (didò, farina, sabbia ecc.) per scaricare le tensioni emotive del distacco.
- Narrazione: lettura di albi illustrati scelti per elaborare il tema della mancanza e del ricongiungimento.
- Routine: organizzazione stabile dei momenti del pasto, del riposo e del riordino per infondere sicurezza e prevedibilità nel bambino.

Organizzazione dei tempi e delle modalità di inserimento

La strutturazione del tempo scolastico nel primo periodo è concepita per rispettare i ritmi biologici ed emotivi degli alunni, garantendo una transizione fluida dall'ambiente familiare a quello scolastico.

➤ **Alunni di 4 e 5 anni (già frequentanti)**

Per i bambini che hanno già intrapreso il percorso scolastico, l'accoglienza mira al consolidamento delle relazioni e al ripristino delle routine.

Orario: Frequenza antimeridiana dalle ore 8:00 alle ore 13:00.

Fascia oraria: tale assetto rimarrà in vigore fino all'attivazione del servizio di refezione scolastica.

➤ **Alunni di 3 anni e anticipatari (nuovi iscritti)**

Per i nuovi ingressi, la scuola adotta una strategia di inserimento scaglionato. Questa modalità permette ai docenti di offrire una maggiore attenzione individuale, fondamentale per la costruzione del primo legame di fiducia.

- Articolazione in gruppi: il gruppo dei bambini nuovi iscritti viene suddiviso in due piccoli gruppi con turnazioni alternate:
 - Primo Gruppo: accoglienza ore 8:30 – congedo ore 10:30.
 - Secondo Gruppo: accoglienza ore 10:40 – congedo ore 12:40.
- Durata e flessibilità: tale modalità avrà una durata prevista di circa 15 giorni. Al termine della prima settimana, gli orari di ingresso dei gruppi verranno invertiti per permettere a tutti i bambini di esperire le diverse fasi della mattinata.
- Personalizzazione: in linea con il principio della flessibilità pedagogica, la permanenza a scuola potrà essere rimodulata dai docenti in base alle risposte emotive del singolo bambino e alle necessità organizzative delle famiglie.

Corresponsabilità educativa: assemblea con le famiglie

Il successo del progetto accoglienza risiede nella sinergia tra scuola e famiglia. A tal fine, prima dell'avvio delle lezioni, è indetta un'assemblea informativa e conoscitiva con i genitori.

Obiettivi dell'incontro:

- Presentazione del team docente: conoscenza delle figure educative e del personale ausiliario.
- Condivisione del protocollo: illustrazione del regolamento d'Istituto e dell'organizzazione logistica dei plessi.
- Anamnesi pedagogica: raccolta di informazioni preziose sulle abitudini, le preferenze e le modalità relazionali di ogni bambino per favorire un inserimento personalizzato.

Prerequisiti per l'autonomia

Al fine di promuovere il benessere del bambino e la sua piena integrazione nel contesto comunitario, si richiede che all'ingresso della scuola dell'infanzia siano stati raggiunti i seguenti traguardi di sviluppo:

- Autonomia sfinterica: controllo completo degli sfinteri.
- Dismissione di mediatori infantili: abbandono dell'uso di ausili quali ciuccio e biberon, per favorire la corretta evoluzione del linguaggio e delle abilità di auto-accudimento.



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "PIAZZA MARCONI" - VETRALLA

P.zza G. Marconi, 37 - 01019 Vetralla (VT) ☎ 0761.477012 📠 0761.477012 ✉ vtic83600r@istruzione.it C.F. 80014910568

✉ vtic83600r@pec.istruzione.it Sito web: www.icpiazzamarconi.edu.it Codice univoco ufficio: UFXI4A

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

1. Il quadro normativo e il contesto di riferimento

Il presente Curricolo d'Istituto della Scuola Primaria dell'I.C. "Piazza Marconi" di Vetralla costituisce la declinazione operativa delle *Nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione D.M.09.12.2025, n.221*, pubblicate sulla

G.U. n. 21 del 27.01.2026. Il documento risponde alla necessità di aggiornare l'azione educativa del nostro istituto alla luce delle profonde trasformazioni sociali, culturali e pedagogiche emerse negli ultimi anni, delineando gli orientamenti necessari per affrontare le sfide contemporanee.

In linea con la natura stessa delle "Indicazioni", il testo non assume un carattere prescrittivo, ma si configura come una guida pedagogica essenziale. Essa valorizza appieno l'autonomia progettuale dell'I.C. "Piazza Marconi" e la professionalità del nostro corpo docente, muovendosi nel rispetto del quadro delle competenze attese e degli obiettivi comuni condivisi a livello nazionale. L'approccio adottato è intenzionalmente flessibile e contestualizzato, strutturato per adattarsi sia alle specifiche esigenze formative di ciascun alunno, sia alle peculiarità storiche, ambientali e culturali del territorio.

L'orizzonte culturale dell'istituto si fonda sui principi cardine della riforma: la centralità della persona, l'inclusione, la cittadinanza attiva e la continuità educativa. La scuola primaria si inserisce in questo percorso come il primo vero e proprio "laboratorio di democrazia", un luogo in cui bambini e bambine non solo acquisiscono le conoscenze e le abilità fondamentali per lo sviluppo delle competenze culturali di base ma imparano a vivere insieme, a rispettare le regole e a contribuire attivamente al bene comune, in una prospettiva di sviluppo integrale della persona.

2. Il rispetto come fondamento pedagogico e la centralità della persona

L'azione educativa dell'I.C. "Piazza Marconi" pone al centro dell'approccio pedagogico il valore del rispetto. Questo principio non viene inteso come una mera norma comportamentale o sanzionatoria, bensì come un atteggiamento interiore da coltivare quotidianamente e come il pilastro fondamentale per costruire un ambiente inclusivo, democratico e attento alle differenze. La scuola si impegna a essere uno spazio in cui decostruire gli stereotipi e promuovere il riconoscimento dell'altro, valorizzando la diversità in ogni sua forma: individuale, culturale, cognitiva, emotiva e sociale.

3. Valorizzazione del talento e orientamento

In linea con le Nuove Indicazioni 2026, l'istituto riconosce e valorizza l'unicità di ogni studente, ponendo il "talento" al centro dell'intervento didattico. Attraverso percorsi didattici flessibili, la scuola primaria promuove la curiosità, l'autonomia, l'indagine e l'espressione personale. Questa personalizzazione funge da primo tassello dell'orientamento scolastico e formativo, aiutando gli alunni a riconoscere le proprie inclinazioni, a sviluppare autoconsapevolezza e a dotarsi degli strumenti disciplinari necessari per dare concretezza alle proprie potenzialità.

4. L'alleanza educativa e la corresponsabilità con il territorio

La piena attuazione di questo curriculum non può prescindere da una solida corresponsabilità educativa tra la scuola, le famiglie e il territorio. Questa sinergia è fondamentale per garantire un ambiente educativo coerente e per prevenire fenomeni di disagio sociale o dispersione scolastica.

A livello operativo, l'I.C. "Piazza Marconi" promuove:

- **Patti** educativi di corresponsabilità co-costruiti.

- **Incontri** partecipativi e laboratori esperienziali scuola-famiglia.
- **Progetti** in rete con il territorio (enti locali, biblioteche, musei e associazioni) per ampliare e arricchire l'offerta formativa.

5. Il profilo del docente: il *Docente Magister*

Le Nuove Indicazioni 2026 rilanciano con forza la figura del docente come *Magister*. Superando la sola dimensione tecnica della trasmissione dei contenuti, l'insegnante dell'istituto assume il ruolo di guida culturale, morale ed educativa. Il *Docente Magister* è un professionista accogliente e autorevole, capace di ispirare e orientare il desiderio di apprendere, stimolando la motivazione profonda e la strutturazione di un pensiero critico negli alunni. Operando in sinergia con i colleghi e le famiglie, il docente si fa costruttore attivo di una comunità e ducante, basando la propria azione sull'ascolto dei bisogni specifici di ogni studente.

6. Tecnologie digitali come strumento pedagogico

L'integrazione delle tecnologie digitali nella scuola primaria dell'I.C. "Piazza Marconi" risponde a criteri di prudenza pedagogica e senso critico. Il digitale non viene inteso come un fine, ma come un potente alleato didattico al servizio della crescita cognitiva e relazionale, rifuggendo da automatismi, tecnocentrismo o spettacolarizzazioni.

7. Continuità educativa e curriculum verticale

Infine, l'istituto assume come principio cardine la continuità educativa nel segmento 0-6anni e nel successivo raccordo tra la scuola dell'infanzia e la scuola primaria. Il curriculum è pensato in modo unitario e progressivo per accompagnare lo sviluppo del bambino in modo fluido, evitando frammentazioni didattiche. I docenti operano valorizzando i temi e le competenze trasversali (autonomia, motricità, comunicazione, curiosità scientifica) che si evolvono gradualmente, attraverso metodologie coerenti con il fare, il pensare e il sentire del bambino, supportati da attività ponte e momenti di accoglienza strutturati tra i diversi ordini di scuola.

ITALIANO

Le Indicazioni Nazionali presentano una netta separazione tra Lingua e Letteratura, introdotta per dare pari rilevanza a entrambi i campi.

Lingua

L'obiettivo centrale è l'alfabetizzazione funzionale e di base, che si concentra sul rigore strutturale e normativo. I punti chiave includono:

- **Studio delle regole:** apprendimento delle regole strutturali di frasi e testi e rispetto delle forme legittime riconosciute.
- **Ortografia e grafia:** forte insistenza sulla conoscenza e l'applicazione delle regole ortografiche. Viene valorizzata la "buona e corretta grafia" come strumento per ordinare i pensieri, promuovendo una scrittura chiara e ordinata.
- **Riflessione metalinguistica:** viene posta in primo piano la riflessione sui meccanismi della lingua.
- **Adeguatezza comunicativa:** l'esercizio è finalizzato a un uso della lingua che rispetti il criterio di adeguatezza comunicativa per tutti, con un'attenzione specifica all'integrazione linguistica degli studenti non italofofoni.

Letteratura

La letteratura viene intesa come un'opportunità di crescita personale e critica. I punti chiave includono:

- **Scopo della letteratura:** far prendere gusto alla lettura e fornire agli alunni gli strumenti per capire meglio se stessi e il mondo, sviluppando empatia e senso di appartenenza a un'umanità comune.
- **Approccio critico:** la letteratura non va trattata come un insieme di nozioni storiche o nodi letterari da memorizzare, ma come un oggetto vivo che interroga il lettore. Serve a stimolare discussioni guidate dall'insegnante, formulare ipotesi interpretative e abituare i bambini ad apprezzare testi scritti da altri.
- **Obiettivo finale:** contribuire, insieme alla conoscenza della lingua, a una "cittadinanza matura" al termine della classe quinta della scuola primaria.

MUSICA

Le Nuove Indicazioni Nazionali confermano l'impianto epistemologico e le funzioni della disciplina già identificate nelle Indicazioni del 2012. Tuttavia, introduce alcuni accenti specifici che caratterizzano il nuovo orientamento.

I tre aspetti chiave delle Nuove Indicazioni

- **Identità nazionale:** viene posto l'accento sulla produzione storica musicale italiana, intesa come un patrimonio da conoscere, apprezzare e valorizzare.
- **Alfabetizzazione musicale:** si dà un'attenzione all'aspetto della notazione e della scrittura musicale.
- **Funzione sociale e psicologica:** c'è una maggiore fiducia nella capacità della musica di agire come fattore di contenimento del disagio, della dispersione e dell'abbandono scolastico. La musica viene vista come un vero e proprio linguaggio per narrare sé stessi e i propri pensieri.

Metodologia ed esperienze esterne

- **L'aspetto laboratoriale:** in continuità con il 2012, viene ripreso l'approccio pratico del laboratorio.
- **Apertura al territorio:** viene dato grande peso alle esperienze musicali fuori dall'aula (come visite, concerti e lezioni esperte), pensate anche per favorire la scoperta culturale del patrimonio musicale nazionale.

INGLESE

Visione generale dell'apprendimento linguistico

Le Nuove Indicazioni Nazionali propongono una prospettiva ampia e dinamica, in cui la lingua inglese viene intesa non solo come competenza comunicativa, ma anche culturale e digitale.

L'obiettivo principale è sviluppare la capacità di comunicare in modo semplice ma efficace.

La lingua straniera diventa un mezzo di accesso alla cittadinanza globale, alla comprensione interculturale e all'uso consapevole delle tecnologie.

Approccio metodologico e didattico

L'approccio resta comunicativo e funzionale, ma si evolve verso una dimensione più laboratoriale, incentrata su compiti di realtà e progetti.

- **Apprendimento pratico** ("*fare qualcosa di concreto*"): alunni e alunne imparano la lingua usandola attivamente per collaborare a piccoli progetti, reale, partecipare a giochi di ruolo o scrivere messaggi spontanei.
- **Fattori chiave:** vengono fortemente valorizzate la motivazione, la creatività e la partecipazione attiva.
- **Pratiche e riflessione:** il documento valorizza metodologie come il CLIL (*Content and Language Integrated Learning*) e promuove la riflessione metalinguistica (invitando gli alunni a riflettere su parole, suoni e strutture della lingua).

Competenze digitali

Le Nuove Indicazioni Nazionali attribuiscono un ruolo centrale alla tecnologia, intrecciando l'uso dell'inglese con la comunicazione online in un mondo multilingue e iperconnesso. Viene incoraggiato l'uso di risorse digitali, video e piattaforme interattive, purché avvenga sempre in modo consapevole.

Inclusione e interculturalità

- **Dimensione inclusiva:** l'insegnamento deve essere accessibile a tutti. Per garantire che ciascun alunno partecipi secondo le proprie possibilità, si prevede l'uso di strumenti diversificati, materiali audiovisivi, sottotitoli e strategie personalizzate.
- **Dimensione interculturale:** imparare l'inglese significa entrare in contatto con culture diverse, conoscendo abitudini e valori di altri popoli. L'obiettivo è sviluppare atteggiamenti di apertura, curiosità e rispetto, aiutando a comprendere la complessità del mondo per sentirsi parte di una comunità globale.

GEOGRAFIA

La geografia assume una forte valenza etica e valoriale, concorrendo in modo centrale alla costruzione dell'identità del cittadino. L'obiettivo è formare persone autonome e capaci di muoversi consapevolmente nella realtà, in tutti i gradi scolastici.

Bagaglio di conoscenze e pensiero spaziale

Codice della geograficità: attraverso questo codice, la disciplina approfondisce e organizza le relazioni (materiali e immateriali) tra esseri umani e territorio, e tra comunità e ambienti naturali, analizzandole a diverse scale geografiche e temporali.

Pensiero spaziale: la geografia sviluppa la capacità di pensare nello spazio. Tramite la localizzazione e la denominazione di luoghi e fenomeni, permette di comprendere lo spazio geografico e il modo in cui le comunità si rapportano all'ambiente, connettendo la dimensione locale a quella globale.

Programmazione didattica e contenuti

Lo studio dell'Italia deve essere sempre relazionato ai contesti fisici, culturali, economici, sociali e geopolitici del mondo. L'organizzazione amministrativa italiana viene affrontata entro la classe terza.

Il percorso didattico parte dallo "spazio vissuto"(il proprio quartiere o comune) per arrivare a collocare la propria vita a scale diverse (mediterranea, europea, mondiale).

La conoscenza dell'Europa e del mondo viene sviluppata specificamente durante il quarto e il quinto anno.

Si punta a incoraggiare gli alunni a osservare e rispettare gli ambienti naturali, anche promuovendo attività di outdoor education (educazione all'aperto).

Strumenti didattici

Per facilitare il confronto costante tra la propria realtà e quelle lontane, si fa ampio ricorso alla visione e comparazione di rappresentazioni spaziali. Gli strumenti indicati includono:

- Carte geografiche (anche digitali) e globi.
- Fotografie e immagini satellitari.
- Sistemi Informativi Geografici (GIS).
- Prodotti multimediali da leggere e interpretare a scale diverse.

EDUCAZIONE MOTORIA

Approccio interdisciplinare ed embodiment

L'approccio all'educazione motoria e sportiva viene definito come eminentemente interdisciplinare, poiché il movimento funge da facilitatore in tutte le situazioni di apprendimento. Questo processo si realizza attraverso:

- Il ricorso e l'esercizio dell'embodiment e delle funzioni esecutive.
- L'incremento della motivazione generato dal senso di autoefficacia e dal piacere del movimento.
- Un sano equilibrio didattico basato sui ritmi corporei (che alternano pause e intervalli attivi), grazie al quale si impara meglio e in modo più inclusivo.

Le dimensioni della disciplina

Le dimensioni connesse alla materia, in stretta connessione tra loro sono:

- Gli stili di vita attivi e sani.
- La dimensione motoria.
- La dimensione cognitiva.
- La dimensione sociale (inclusi gli aspetti di cittadinanza attiva).
- La dimensione emotivo-relazionale.

Caratteristiche nella scuola primaria

Per la scuola primaria viene richiesto un impianto nettamente più esperienziale.

Benessere e softskills

Quando l'attività motoria assume un carattere prettamente sportivo, essa viene orientata al benessere e alla promozione inclusiva di tutti i partecipanti. Questo approccio contribuisce contemporaneamente alla crescita e allo sviluppo delle competenze personali e interpersonali, incluse le soft skills.

MATEMATICA

Nelle Nuove Indicazioni Nazionali la matematica viene collocata all'interno del capitolo Istruzione integrata matematico-scientifico-tecnologico STEM. L'apprendimento di queste materie mira a potenziare a lungo termine il pensiero critico e creativo.

L'informatica diventa una componente strutturata ed esplicita. Il documento suggerisce l'introduzione guidata ad ambienti di intelligenza artificiale e realtà aumentata per personalizzare e facilitare la didattica in un'ottica di inclusione e potenziamento.

Accanto alle abilità strumentali (calcolo, misurazione, probabilità, primi programmi informatici), si valorizza la dimensione culturale. Questa include l'idea dello studio e dell'errore come opportunità di crescita.

Il laboratorio viene inteso sia come approccio metodologico sia come spazio fisico (l'aula), dove gli alunni possono formulare congetture, sperimentare, discutere e sviluppare idee.

Finalità della matematica: cittadinanza e astrazione

- **Cittadinanza attiva:** la matematica non serve solo a risolvere problemi, ma è uno strumento culturale per leggere, interpretare e modellizzare la realtà. Il fine ultimo è esercitare una cittadinanza attiva sviluppando strategie e linguaggi per compiere scelte ponderate.
- **Rigore e trasversalità:** caratterizzata da rigore logico, la matematica è fortemente trasversale: fa da ponte tra passato, presente e futuro, e influenza sia l'arte sia le discipline umanistiche. L'obiettivo è strutturare un patrimonio solido di conoscenze e un pensiero matematico critico.

Specifiche sull'informatica e neuroscienze

Viene fatta una distinzione netta tra:

- **Digitale:** la rappresentazione dei dati tramite simboli scelti per rappresentare valori.
- **Informatico:** la capacità di elaborazione automatica dei dati.
- **Programmazione e monitoraggio:** si richiede una programmazione informatica adatta all'età degli allievi (progettare algoritmi, modellare dati, usare linguaggi artificiali). Viene specificato che l'insegnante deve monitorare gli sviluppi di tali linguaggi come ambiti di comprensione dei processi di pensiero, alla luce delle neuroscienze.

STORIA

Finalità della disciplina: identità e cittadinanza

La storia rappresenta il principale strumento per comprendere come si è formata la nostra civiltà, i suoi valori di fondo e le dinamiche della scena mondiale.

Grande rilievo assumono i concetti di identità e cittadinanza, finalizzati ad approfondire la storia italiana e occidentale per consolidare radici culturali comuni, sviluppare il senso critico e promuovere il senso di appartenenza. Questa scelta ha anche l'obiettivo di favorire l'integrazione culturale e civica di chi proviene da altri Paesi.

Centrale è lo studio delle relazioni tra bisogni, problemi e risorse, volto a cogliere costanti e differenze nel tempo e nello spazio.

Metodologia: più narrazione, meno nozionismo

Nello studio della storia, accanto all'acquisizione di strumenti storiografici e ricostruttivi (come la classificazione delle fonti), assumere maggiore rilievo la "narrazione" storica, vista come un veicolo stimolante e privo di nozionismo per comprendere i valori costituitisi nel tempo.

Articolazione del programma nei cinque anni

- **Primo Biennio:** ha un valore propedeutico. Serve a far maturare i concetti temporali di base (successione, contemporaneità, ciclicità, periodizzazione, linea del tempo, causa-effetto). A questi si affiancano le grandi narrazioni presentate in forma semplificata (Bibbia, Iliade, Odissea, Eneide) e momenti significativi della storia italiana (creazione dello Stato, inno nazionale, resistenza, nascita della Repubblica e Costituzione).
- **Classe Terza:** inizia lo studio della storia vero e proprio. Si affrontano in modo più generale il processo di ominazione, il Paleolitico e il Neolitico, a cui si aggiungono le civiltà del vicino oriente e del Mediterraneo fino ai Greci.
- **Biennio Finale:** vengono approfondite le civiltà greca e romana, mettendone in luce la continuità storico-culturale, per poi arrivare a trattare l'Alto Medioevo fino all'VIII secolo.

SCIENZE

Le Scienze sono definite come un "pilastro essenziale per il progresso della società".

Lo studio scientifico mira a far acquisire un metodo rigoroso per comprendere e interpretare la realtà. L'apprendimento si basa sul ragionamento logico e sul pensiero critico ed è supportato dalla padronanza della lingua italiana, si nutre del codice matematico e si apre a collegamenti con l'arte e la musica, valorizzando la creatività e l'immaginazione. Le conoscenze acquisite aiutano gli studenti a scegliere il percorso di studi futuro, mentre le attività di laboratorio creano il contesto ideale per far emergere i singoli talenti.

Contenuti di Studio

Il documento prevede specifici macro-temi fin dalla scuola primaria:

- Fenomeni fisici e naturali.
- Modalità di vita sulla Terra.
- Caratteristiche del mondo minerale.
- Organizzazione generale del corpo umano.

Prerogative del percorso scientifico

Vengono ripresi concetti chiave da sviluppare nel tempo, tra cui:

- Il ruolo dell'errore e il valore dell'esplorazione e della ricerca.
- L'importanza del laboratorio e l'uso consapevole degli strumenti.
- L'approccio interdisciplinare e l'attenzione all'uso critico delle risorse.

TECNOLOGIA

Le Nuove Indicazioni Nazionali mettono in forte evidenza il valore della tecnologia in termini di conseguenze personali, sociali, ambientali e sanitarie, legate alle scelte applicative che si compiono in modo consapevole o meno. Viene dato ampio spazio alla conoscenza di strumenti, processi e applicazioni utili.

Si promuove una "visione sistemica" e interconnessa, mirata a comprendere criticamente sia l'apporto sia i potenziali rischi di ogni approccio tecnologico, integrando più punti di vista su un singolo problema.

La pratica del laboratorio

Il laboratorio si conferma l'esperienza centrale per l'insegnamento della materia. Nelle Nuove Indicazioni assume una forma più specifica, orientata all'esplorazione, alla conoscenza e alla descrizione delle tecnologie della vita quotidiana che richiamano più da vicino il mondo adulto.

Il ruolo centrale dell'informatica

Il campo dell'informatica acquisisce un'importanza notevole e un nucleo fondante ben delineato. L'obiettivo esplicito è quello di contrastare l'uso passivo, massificante, acritico e inadeguato delle tecnologie digitali e delle loro applicazioni.

Connessione con l'educazione civica

In stretto raccordo con l'educazione civica, l'insegnamento dell'informatica deve sviluppare competenze specifiche legate alla cittadinanza digitale:

- **Interazione rispettosa:** sottolineare l'importanza di interagire con gli altri in modo corretto e rispettoso, specialmente sulle piattaforme digitali.
- **Sicurezza sociale:** sapere come identificare e segnalare tempestivamente i problemi legati alle interazioni sociali online.
- **Valore dei dati:** sviluppare la consapevolezza del valore dei dati (personali e generali) e comprendere l'impatto che la raccolta e l'elaborazione di grandi quantità di dati (*Big Data*) hanno sulla società.
- **Controllo umano:** viene ribadito come principio fondamentale per il primo ciclo di istruzione che siano sempre gli esseri umani a mantenere il controllo sulle decisioni basate su sistemi informatici, specialmente quando queste hanno un impatto significativo sulle persone.

ARTE E IMMAGINE

Il ruolo centrale della storia dell'arte

La storia dell'arte, caratterizzata da un legame con il patrimonio nazionale, è intesa come qualcosa da conoscere, apprezzare e valorizzare. Questo insegnamento assume il "senso unificante" della disciplina, pur considerando che lo studio non deve essere fine a se stesso o nozionistico.

In particolare, vanno considerate:

- La relazione tra la storicità di una cultura o civiltà e la sua specifica produzione artistica.
- Lo studio delle tecniche e dei linguaggi specialistici delle diverse forme d'arte, da sviluppare attraverso l'osservazione e l'analisi delle opere.

Alfabetizzazione artistica e multimedialità

Fondamentale è l'apprendimento delle regole del linguaggio artistico dell'immagine (sia in senso produttivo sia interpretativo), considerato la base irrinunciabile per una vera e propria alfabetizzazione artistica.

Uno spazio importante viene dato ai linguaggi multimediali contemporanei, sottolineando la necessità di acquisire strumenti di consapevolezza e di lettura critica nei loro confronti.

Approccio didattico, inclusione ed emozioni

La disciplina assume una grande valenza interculturale in cui è indispensabile la necessità di adottare un impianto didattico di tipo laboratoriale.

Viene posta una nuova enfasi sugli aspetti più intimi, profondi ed emozionali sollecitati dall'incontro con l'arte (preferibilmente diretto). Si incoraggia l'apertura all'extrascuola e al territorio, sempre in un'ottica e in una chiave inclusiva.

CLASSE PRIMA

ITALIANO	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
➤ ALFABETO ● Enunciare ordinatamente le 26 lettere dell'alfabeto ● Distinguere vocali e consonanti ➤ SCRITTURA ● Riconoscere i caratteri stampato e corsivo maiuscolo e minuscolo. ● Scrivere autonomamente parole in stampato. ● Scrivere sotto dettatura parole e brevi frasi in stampato. ● Copiare parole in corsivo ➤ GRAFIA DELL'ITALIANO ● Abbinare correttamente tutti i fonemi e grafemi dell'alfabeto. ● Scrivere correttamente parole piane e non sotto dettatura. ● Scrivere gruppi consonantici e suoni convenzionali consultando il materiale di classe. ● Scrivere spontaneamente, riflettendo sui suoni. ● Dividere oralmente in sillabe parole piane e non in funzione della scrittura. ➤ INTERPUNZIONE SEGNI GRAFICI E PARAGRAFEMATICI ● Usare il punto fermo, il punto esclamativo e il punto interrogativo. ● Andare "a capo" dividendo correttamente semplici parole in sillabe.	➤ LINGUA ● Conoscenza dell'alfabeto ● Conoscenza operativa di genere e numero di parole note; il tempo passato e presente nell'uso orale; esistenza di funzioni diverse tra le parole in contesti reali di uso della lingua; distinzione tra lettera, parola e frase. ➤ LETTERATURA ● Distinzione tra libri e albi che narrano o che informano. ● Conoscenza dell'argomento generale di brevi storie lette a scuola dall'insegnante. ● Conoscenza dell'argomento generale dei racconti visti in forma teatrale o cinematografica. ● Conoscenza di filastrocche e canzoni e riconoscimento delle rime. ● Conoscenza della forma poetica del linguaggio.

➤ TEMPI VERBALI

- Usare presente e passato nella conversazione con l'adulto.

➤ ASCOLTO E DIALOGO

- Comprendere e attuare consegne note e consuete.
- Interagire in una conversazione esprimendo un semplice pensiero, un ricordo, un dubbio.
- Ascoltare e comprendere l'argomento generale delle storie narrate in classe.
- Narrare brevi esperienze personali in modo comprensibile.
- Partecipare all'invenzione di una storia rispondendo a domande guida.

➤ LETTURA E INTERPRETAZIONE

- Leggere i caratteri tipografici usati nei libri di testo e di lettura.
- Leggere in silenzio e ad alta voce, comprendere l'argomento generale di brevi testi scritti.

➤ PRODUZIONE DI TESTI

- Partecipare a stesure collettive di testi guidati dall'insegnante con domande guida.
- Scrivere spontaneamente brevi frasi, vedendo il testo con l'aiuto dell'insegnante.

➤ MEMORIZZAZIONE DI TESTI

- Memorizzare poesie

CLASSE PRIMA

MUSICA	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
➤ PERCEZIONE, ASCOLTO E ANALISI ● Ascoltare e riconoscere suoni diversi. ➤ ALFABETIZZAZIONE E GRAMMATICA MUSICALE ● Introdurre prime forme di rappresentazione grafica della musica ➤ CREATIVITA', ESECUZIONE E INTERPRETAZIONE ● Creare semplici ritmi con voce, corpo e strumenti. ● Partecipare al canto corale e a semplici attività di musica d'insieme. RITMO, MOVIMENTO ED ESPRESSIONE CORPOREA ● Seguire il ritmo con il movimento del corpo. ➤ MEMORIZZAZIONE DI TESTI ● Memorizzare testi di canzoni e filastrocche.	● Suoni e rumori; ● Suoni e silenzio; ● Le fonti sonore; ● Suoni forti e deboli, lunghi e brevi, acuti e gravi.

CLASSE PRIMA

INGLESE	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
➤ ASCOLTO (comprensione orale) ● Comprendere istruzioni orali, espressioni e frasi di uso quotidiano in contesti familiari. ● Cogliere parole chiave in brevi dialoghi, racconti o canzoni. ● Comprendere il significato generale di brevi testi orali e multimediali con supporto di immagini. ➤ PARLATO (produzione e interazione orale) ● Usare brevi espressioni e frasi per salutare, presentarsi. ● Riprodurre parole note con pronuncia e intonazione comprensibili. ● Interagire in contesti ludici, utilizzando espressioni e frasi memorizzate e adatte alla situazione. ➤ LETTURA (Comprensione scritta) ● Comprendere il significato generale di parole o semplici frasi legate ad apprendimenti precedenti (colori, numeri, oggetti scolastici) ➤ SCRITTURA ● Copiare parole legate alla vita quotidiana.	● Lessico di base relativo a sé, alla famiglia, alla scuola. ● Espressioni e funzioni comunicative fondamentali (salutare, presentarsi). ● Elementi fonetici e prosodici: suoni principali della lingua inglese. ● Strutture e convenzioni della comunicazione scritta, ortografica di semplici parole note e frequenti. ● Generi testuali di base: dialoghi a fumetti, video, canzoni. ● Strategie di comprensione orale: riconoscimento di parole-chiave con il supporto di immagini. ● Aspetti culturali e sociali di paesi di lingua inglese: feste. ● Principi di comunicazione digitale e multimodale: utilizzo corretto di comandi di base di device di uso didattico.

CLASSE PRIMA

GEOGRAFIA	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
➤ ORIENTAMENTO ● Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi scolastici di uso frequente al fine di orientarsi con sicurezza al proprio interno. ● Orientarsi nello spazio noto utilizzando punti di riferimento personali e comunicando i percorsi verbalmente o attraverso il disegno di semplici carte soggettive. ● Dare semplici istruzioni di spostamento, usando ordinatori spaziali o topologici. ● Conoscere eseguire il percorso in caso di evacuazione, riconoscendo i simboli di fuga. ➤ LINGUAGGIO ● Distinguere lo spazio urbano dallo spazio extraurbano, nominando alcuni macroelementi. ● Descrivere oralmente e rappresentare luoghi noti (gli spazi della scuola) attraverso disegni soggettivi e discorsi o risposte a domande, utilizzando operatori topologici e spaziali. ● Iniziare a usare ordinatori spaziali o topologici per leggere semplici rappresentazioni dello spazio.	● Lo spazio personale, la funzione e l'uso degli spazi a partire da quello vissuto: lo spazio scolastico, il quartiere, la città, il territorio vicino. ● Orientamento spaziale attraverso punti di riferimento, percorsi disegnati e verbalizzati, concetti topologici (indicatori spaziali). ● Prima distinzione empirica tra elementi naturali e antropici nello spazio noto o visitabile (realmente o virtualmente). ● Esempi di paesaggi e territori, portati dall'esperienza personale diretta o comune per i viaggi d'istruzione svolti insieme. ● Conoscenza empirica dei primi elementi di cartografia, legati al codice dei colori o alle relazioni topologiche (confini e isole). ● Nomenclatura di semplici elementi geografici esperiti direttamente o virtualmente (es. distinzione di mare e fiume, mare e lago, montagna o pianura).

➤ PAESAGGIO E TERRITORIO Raccontare un'esperienza personale familiare in un ambiente nuovo, descrivendo sommariamente le caratteristiche o la posizione. ● Nominare e conservare in memoria alcuni elementi noti del proprio paesaggio o territorio durante una visita reale o virtuale. ● Riconoscere e nominare alcuni siti e monumenti di rilievo del proprio territorio, disegnandoli in modo soggettivo. ➤ RELAZIONI DINAMICHE ● Associare luoghi pubblici o privati della propria esperienza quotidiana o occasionale, distinguendo quelli naturali da quelli antropici, a vissuti emozionali personali. ● Comprendere il rapporto di Produzione alimentare che lega l'essere umano al suolo. ● Riconoscere la necessità di rispettare gli spazi della vita pubblica e sociale. ● Conoscere, comprendere e rispettare le funzioni e le norme d'uso di luoghi scolastici per una corretta convivenza sociale e in funzione della prevenzione dei rischi personali.	Conoscenza di elementi di rischio del proprio territorio, per l'esercizio di pratiche di sicurezza (es. piano d'evacuazione). ● Ruolo e funzione degli spazi nella vita personale e associata di ● esperienza quotidiana.
--	---

➤ ORGANIZZAZIONE
TERRITORIALE

- Conoscere alcuni elementi fisici peculiari della penisola italiana riconoscendone la sagoma, le isole e i colori tematici (terra-mare).
- Riconoscere l'aspetto fisico di un ambiente geografico di esperienza diretta, nominando alcuni elementi principali.

CLASSE PRIMA

EDUCAZIONE MOTORIA	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
➤ 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 posturali fondamentali. ● Acquisire abilità di motricità fine e segmentarie. ● Acquisire le abilità motorie fondamentali, con o senza la palla. ● Partecipare ad attività di danza e drammatizzazione con la voce e con il corpo. ➤ DIMENSIONE COGNITIVA ● Comprendere e ricordare le regole delle attività motorie proposte ● Attivare il corpo per apprendere, comprendere e memorizzare concetti operativi. ➤ DIMENSIONE SOCIALE	● Schema corporeo: nomi delle principali parti del corpo (testa, tronco, arti) e loro localizzazione. ● Consapevolezza corporea: percezione delle diverse posture del corpo (in piedi, seduti, supini) e della lateralità di base (destra/sinistra). ● Respirazione: primi elementi sulla percezione del respiro (differenza tra inspirazione ed espirazione in stato di riposo e dopo l'attività). ● Schemi motori statici e dinamici: Conoscenza e riconoscimento delle azioni fondamentali (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare). ● Coordinazione oculo-manuale e oculo-podale: nozioni di base sull'uso integrato di vista e arti per manipolare o calciare piccoli attrezzi (es. palla). ● Equilibrio: riconoscimento delle posizioni di equilibrio statico e dinamico in situazioni semplici. ● Spazio: concetti topologici

● Interagire in maniera rispettosa con tutti i compagni e le compagne in situazioni di gioco libero o guidato. ➤ DIMENSIONE EMOTIVO-RELAZIONALE ● Manifestare e modulare le proprie emozioni con la mediazione dell'insegnante. ● Mostrare empatia per compagne compagne, in situazioni motorie, ludiche o agonistiche.	fondamentali applicati al movimento (avanti/indietro, alto/basso, dentro/fuori, vicino/lontano). ● Tempo: riconoscimento dei ritmi naturali (lento/veloce, prima/dopo) e coordinazione dei movimenti a tempo con la musica o con comandi acustici.
---	---

CLASSE PRIMA

MATEMATICA	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
➤ NUMERI ● Contare oggetti in senso progressivo e regressivo. ● Leggere e scrivere i numeri naturali entro il 20. ● Ordinare, confrontare e rappresentare quantità. ● Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 20. ● Operare empiricamente e in chiave ludica con le monete. ➤ SPAZIO E FIGURE ● Comunicare la posizione di oggetti nello spazio (indicatori topologici). ● Riconoscere, denominare e disegnare figure geometriche piane. ● Eseguire e descrivere un percorso. ● Fornire istruzioni per far compiere un percorso desiderato. ➤ RELAZIONI DATI E PREVISIONI ● Classificare oggetti in base a una proprietà. ● Raccogliere dati e rappresentarli con semplici istogrammi o tabelle. ➤ INFORMATICA ● Eseguire e descrivere semplici Sequenze di istruzioni (algoritmi) per raggiungere un obiettivo (coding unplugged)	● Il numero naturale nei tre aspetti cardinale, ordinale e ricorsivo. ● Numeri naturali e loro rappresentazione sulla retta. ● Operazioni aritmetiche (addizione, sottrazione) con numeri naturali, interi almeno entro il 20. ● Posizione di oggetti nello spazio; descrizione di oggetti matematici dello spazio; binomi topologici (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). ● Esecuzione di percorsi. ● Classificazioni secondo uno o più attributi; diagrammi. ● Rappresentazione di informazioni.

CLASSE PRIMA

STORIA	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
➤ DESCRIVERE IL PROPRIO CONTESTO AMBIENTALE ● Conoscere il proprio nome e cognome e quello dei compagni e degli insegnanti. ● Conoscere il nome della scuola che si frequenta. ● Conoscere il nome del proprio Comune di residenza e di nascita, della nazione di residenza, del proprio paese d'origine o di nascita. ● Ordinare in successione una breve sequenza di immagini fatti, provenienti da una narrazione ascoltata o da un vissuto personale, a maglie cronologiche larghe o strette, sulla linea del tempo. ➤ ACQUISIRE FAMILIARITÀ CON LE CARATTERISTICHE DELLA VITA PUBBLICA ITALIANA. ● Conoscere la bandiera italiana, la capitale nazionale, la sagoma del territorio dello Stato Italiano. ● Conoscere il nome del Presidente della Repubblica in carica e del Sindaco del proprio Comune. ● Conoscere lo stemma comunale della propria città. ● Partecipare coralmente con compostezza al canto del ritornello dell'Inno d'Italia. ● Partecipare ad un processo decisionale della vita della classe. ● Comprendere la differenza tra una consegna assegnata dall'insegnante,	● Successione, contemporaneità, durata, periodizzazione. ● Giorni, mesi, stagioni, anni. ● Tracce del passato. ● La mia famiglia. ● La mia città, il mio paese. ● I principali simboli nazionali. ● Primo incontro con l'Inno d'Italia di Mameli. ● Chi governa la nazione e il Comune. ● La forma del territorio nazionale. ● Personaggi e vicende ricavati da grandi narrazioni epiche, storiche o mitologiche, classiche e non. ● Personaggi e vicende ricavati da racconti riferiti alle ricorrenze pubbliche legate alla storia nazionale (es. 25 aprile). ● Prima distinzione empirica, a livello della vita di classe, tra diritto e dovere.

una decisione presa insieme, una regola comune della scuola, una legge nazionale. ● Iniziare a distinguere diritto e dovere nella vita di classe. ➤ ACQUISIRE LA CONSAPEVOLEZZA DELLA PROFONDITÀ DEL TEMPO STORICO. ● Operare graficamente ed esprimersi oralmente rispettando i concetti di successione, almeno su tre fasi, e di contemporaneità delle azioni, utilizzando correttamente i termini di ordinamento temporale. ● Comprendere e ordinare la durata di azioni note o comuni, anche del tempo scolastico. ● Rappresentare e verbalizzare il tempo ciclico e la periodizzazione dell'anno (giorno, settimana, mese, stagione, anno...), possedendone i nomi specifici. ● Iniziare a stabilire relazioni di causa-effetto, l'uso delle sequenze temporali (prima, dopo, infine, adesso...).	
---	--

● Partecipare con attenzione all'ascolto di grandi narrazioni epiche, storiche o mitologiche, classiche e non, ricostruendone la trama collettivamente con l'insegnante. ● Partecipare con attenzione e rispetto all'ascolto occasionale di narrazioni riferite alle ricorrenze pubbliche legate alla storia nazionale (es. 25 aprile).	
--	--

CLASSE PRIMA

SCIENZE	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
➤ ESPLORAZIONE E OSSERVAZIONE DELLA NATURA ● Osservare direttamente o virtualmente elementi viventi o non viventi, rilevandone la forma o il comportamento, raccogliendo informazioni e rappresentandole con il disegno. ● Osservare il susseguirsi delle stagioni realizzando registrazioni periodiche dei cambiamenti nelle piante, nelle temperature, nella durata delle ore di luce o buio. ➤ MATERIA E TRASFORMAZIONI ● Identificare e classificare oggetti e materiali in base a una delle loro proprietà percepite (colore, forma, durezza, trasparenza, ecc.). ● Sperimentare la conservazione della Quantità di materia per deformazione e registrare le osservazioni attraverso disegni o semplici tabelle. ➤ ESPERIMENTI SU FENOMENI FISICI ● Sperimentare diversi tipi di moto e situazioni di equilibrio del proprio corpo, durante le ore di educazione motoria e fisica o nella postura al banco.	● L'alternarsi delle stagioni; le trasformazioni e i cambiamenti ad esso connessi. ● Viventi e non viventi; principali funzioni dei viventi, principali caratteristiche di forma e comportamento nell'organizzazione del vivente osservato. ● Schema corporeo umano. Bisogni e funzioni vitali proprie. ● Condizioni di sicurezza e di salute a scuola. ● Conoscenza empirica del movimento apparente del Sole, ciclo delle stagioni e alternanza del dì e della notte. ● Stato di equilibrio statico o dinamico nel proprio corpo o negli oggetti. ● Galleggiamento di vari corpi. ● Relazioni di causa-effetto in semplici situazioni sperimentali. ● Caratteristiche osservabili della materia nei vari stati e di alcuni materiali noti.

- Partecipare a giochi di esplorazione sensoriale (olfattivi, tattili, luminosi, acustici) e verbalizzare le esperienze.
- Partecipare a semplici attività sperimentali prendendo parte alla discussione per ipotesi.
- Osservare e descrivere comportamenti di materiali naturali o artificiali in fenomeni semplici (es. galleggiamento).

➤ **ESSERI VIVENTI E CORPO UMANO**

- Riconoscere le principali funzioni dei viventi distinguendoli dai non viventi.
- Descrivere le sensazioni corporee fondamentali (fame, sete, dolore, movimento, caldo, freddo) per Riconoscere e nominare i bisogni del proprio organismo, comprendendo come e quando soddisfarli.
- Riconoscere e nominare le parti principali del corpo umano, rappresentandole attraverso il disegno.
- Attuare a scuola comportamenti sicuri e rispettosi della propria salute.

➤ **SCIENZA E AMBIENTE**

- Riflettere sulle conseguenze delle proprie azioni sul benessere della classe o dell'ambiente scolastico.

CLASSE PRIMA

TECNOLOGIA	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
➤ VEDERE E OSSERVARE - Riconoscere elementi artificiali nell'ambiente e descrivere semplici trasformazioni di materiali. ➤ PREVEDERE E IMMAGINARE - Ideare e costruire semplici oggetti seguendo brevi fasi di lavoro (disegno/spiegazione). ➤ INTERVENIRE E TRASFORMARE - Sperimentare le proprietà dei materiali ed eseguire piccoli interventi di manutenzione/decorazione del proprio corredo. ➤ INFORMATICA - Riconoscere le tecnologie nel quotidiano, utilizzare dispositivi digitali per semplici attività guidate (scrittura e ricerca).	- Bisogni primari, oggetti di uso comune e loro funzioni, uso sicuro degli strumenti scolastici. - Fasi di produzione di un manufatto (progetto, costruzione, prova); proprietà dei materiali e riciclo. - Proprietà fisiche di alcuni materiali in funzione del loro utilizzo, anche del riutilizzo creativo. - Componenti base (hardware/software); accensione/spegnimento; primi comandi e sequenze logiche; regole di comportamento digitale. - Condividere conoscenze e pratiche relative a strumenti digitali in dotazione alla classe o alla scuola per aiutare i compagni e le compagne.

CLASSE PRIMA

ARTE E IMMAGINE	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
➤ ESPRESSIVITA'/PRODUZIONE ● Sperimentare tecniche di base (es. pastelli, tempera, collage) e materiali plastici (es. pasta di sale, plastiline) per creare piccoli elaborati. ● Disegnare forme semplici umane, animali, vegetali, anche fantastiche. ● Rappresentare momenti tratti da narrazioni, anche in sequenza cronologica. ● Esercitare abilità manuali di base, come l'impugnatura della matita, per tracciare segni chiari e leggibili, in contesti inclusivi. ● Partecipare ad attività di copia di semplici opere artistiche. ● Assemblare o integrare negli elaborati piccoli oggetti, anche personali, per realizzare composizioni estetiche o narrative. ➤ COMUNICAZIONE ● Usare colori, forme e materiali per Esprimere emozioni, idee personali e racconti, secondo il gusto e l'espressione personali. ➤ OSSERVAZIONE/LETTURA ● Commentare in modo personale opere visive o audiovisive, cogliendo un elemento di spicco per la propria attenzione e il proprio gusto. ● Partecipare ad attività di copia dal vero di semplici oggetti, inerenti allo studio delle discipline (es. un fiore, un frutto, un oggetto scolastico...).	● Elementi formali base (es. colori, forme, soggetti) di semplici opere artistiche o di altre immagini (es. disegni o pubblicità), figurative o astratte. ● Basi del disegno (linee, spazi, linee di contorno, campiture di colore). ● Tecniche artistiche semplici: pittura (es. acquerello o tempera su carta), pastelli (es. matite colorate, pastelli a cera per campiture), collage (es. con carta colorata o ritagli di immagini esistenti e colla vinilica). ● Assemblaggi (es. con materiali di recupero o piccoli oggetti, anche personali). ● Caratteristiche dei materiali per la modellazione e semplici tecniche per le forme base (colombino, sfere, lastre, parallelepipedi). ● Principali opere artistiche del proprio territorio (es. opere pittoriche, scultoree o artigianali locali). ● Conoscenza della dimensione storica e interculturale dell'arte.

● Analizzare con l'aiuto dell'insegnante e domande mirate, un dipinto, un'illustrazione in base al soggetto e ai colori. ➤ ANALISI/INTERPRETAZIONE /COMPRENSIONE ● Osservare, rispettare e apprezzare opere o oggetti artistici e artigianali del proprio ambiente o di altre culture.	
---	--

ISTITUTO COMPRENSIVO “PIAZZA MARCONI VETRALLA”

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

ITALIANO - Classe Prima

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: padroneggia l'italiano per comprendere testi di una certa complessità, per esprimere idee in modo critico e autonomo, per adattare il linguaggio alle diverse situazioni comunicative (scuola, tempo libero, contesti formali).

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado			
Indicatore disciplinare: 1. Riflessione linguistica (Lessico e Grammatica)			
L'alunno comprende testi anche complessi; è in grado di gerarchizzare le informazioni che essi trasmettono e di cogliere l'intenzione dell'emittente. Riconosce le principali relazioni fra i significati delle parole; organizza il lessico in famiglie lessicali; consulta in modo appropriato il vocabolario della lingua italiana.	• Ampliare il patrimonio di parole note attraverso la lettura di testi letterari e informativi. • Comprendere e utilizzare i termini specifici delle discipline di studio per esporre i contenuti in modo appropriato. • Scegliere e utilizzare varianti lessicali adeguate alla situazione comunicativa (distinzione tra registro formale e informale). • Riconoscere i meccanismi di		• Il verbo come motore della frase (nucleo, argomenti, espansioni). • Riconoscimento delle parti del discorso (nome, articolo, aggettivo, pronomi, verbo) con particolare attenzione alla flessione verbale. • Formazione delle parole (prefissi, suffissi). • Elementi di Latino nel quotidiano: rintracciare l'origine delle parole italiane per capirne il significato profondo.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado			
	formazione delle parole: parole primitive, derivate, composte e alterate. • Individuare le radici comuni delle parole e iniziare a riflettere sul legame tra italiano e latino per decodificare il significato di termini complessi. • Consultare il dizionario (cartaceo e digitale) non solo per il significato, ma per verificare l'ortografia, l'etimologia, i sinonimi e le reggenze grammaticali.		• Consolidamento dell'uso di accenti, apostrofi e della punteggiatura come segnale logico-sintattico (non solo come "pausa per il respiro").
Indicatore disciplinare: 2. Lettura (Comprensione e Interpretazione)			
L'alunno confronta informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative; riformula in modo sintetico le informazioni selezionate e le riorganizza in modo personale.	• Utilizzare l'intonazione, le pause e l'accentazione per restituire il senso del testo e l'intenzione comunicativa (lettura espressiva). • Applicare tecniche di skimming (per cogliere l'idea generale) e scanning (per reperire informazioni specifiche) in testi d'uso quotidiano e di studio.		• Lettura silenziosa e ad alta voce (espressiva); scanning e skimming. • Il Mito e l'Epica: le radici della narrazione (Omero, Virgilio, miti classici e cosmogonici). • La Fiaba e la Favola: analisi delle strutture ricorrenti (Propp) e della morale.

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola secondaria I grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Impara a riconoscere le caratteristiche dei principali tipi testuali. Legge autonomamente testi complessi, comprendendo ciò che essi vogliono comunicare.	• Adottare strategie autonome per superare ostacoli di comprensione (uso del contesto, analisi della struttura della parola, ricorso al dizionario). • Identificare il tema principale e le articolazioni logiche/temporali di un testo narrativo o espositivo. • Ricavare informazioni non esplicitamente dette dal testo, collegando indizi testuali e conoscenze pregresse (leggere "tra le righe"). • Distinguere tra informazioni principali e dettagli secondari, propedeutico alla pratica del riassunto. • Riconoscere gli elementi del testo narrativo: sequenze (narrative, descrittive, riflessive), personaggi (protagonista, antagonista, aiutante), tempo e luogo. • Analizzare le caratteristiche		• Il racconto d'avventura e di formazione: testi di stimolo per il passaggio dall'infanzia all'adolescenza. • Testi non narrativi: leggere e comprendere testi espositivi (manuali scolastici) e regolativi (istruzioni, regolamenti).

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado			
	specifiche di Mito ed Epica, Fiaba e Favola (struttura costante e funzioni di Propp), e Narrativa d'avventura. Analisi del linguaggio figurato: iniziare a riconoscere le figure retoriche di base (similitudine, metafora, personificazione) e il loro effetto sul senso del testo.		
Indicatore disciplinare: 3. Scrittura (Produzione e Rielaborazione)			
L'alunno scrive in maniera corretta testi liberi oppure testi che prendano spunto da fonti saggistiche, letterarie. Riassume un testo producendo un elaborato adeguato; parla con gli altri di un testo dopo averlo letto. Scrive testi in maniera corretta sotto il profilo ortografico, morfosintattico e lessicale, adoperando sia carta e penna sia i	Pianificazione, Stesura e Revisione: utilizzare strategie pre-scrittura (brainstorming, mappe, schemi); produrre testi lineari e coesi con connettivi logici/temporali; rivedere il testo anche tramite scrittura collaborativa. Tipologie Testuali: Testo Narrativo (racconti realistici, fantastici, d'avventura, miti), Testo Descrittivo (approccio oggettivo/soggettivo, lessico sensoriale), Testo Regolativo (istruzioni con		- Processo di scrittura: ideazione (brainstorming), pianificazione (scaletta), stesura e autocorrezione. - Riassunto: saper sintetizzare un testo narrativo o espositivo. - Testo narrativo e descrittivo: strutture logico-cronologiche e dati sensoriali. - Scrittura funzionale: messaggi, email formali, diari.

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola secondaria I grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
programmi di videoscrittura.	imperativo o infinito), Scrittura di Sé (diario, lettera, breve autobiografia). • Rielaborazione: Sintesi (riassunto con macro-proposizioni), Parafrasi di brevi testi poetici o epici, Integrazione di codici (testi multimodali semplici). • Aspetti formali: consolidare rispetto delle norme ortografiche e punteggiatura logico-sintattica. • Videoscrittura: utilizzare software per testi ordinati, curando l'impaginazione e la revisione digitale.		
Indicatore disciplinare: 4. Ascolto e Parlato (Comunicazione orale)			
L'alunno interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando l'interlocutore, i turni di parola e le regole della cooperazione conversazionale.	• Ascolto: finalizzato (lezione, dibattito, audio-video); individuazione della struttura logica/temporale; annotazione e sintesi tramite parole chiave; ascolto critico (fatti vs opinioni). • Parlato: gestione della conversazione e		• Ascolto attivo di testi espositivi e narrativi. • Interazione: partecipare a discussioni di gruppo rispettando le regole (turni, pertinenza, coerenza). • Esposizione: realizzare brevi

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado			
Ascolta e comprende testi di vario tipo, individuandone l'argomento, le informazioni principali, lo scopo e l'intenzione dell'emittente. Espone argomenti di studio o di ricerca in modo chiaro, coerente e con un lessico appropriato, utilizzando supporti. Formula opinioni personali e le sostiene con motivazioni adeguate.	partecipazione a discussioni; esposizione pianificata seguendo una scaletta; adattamento del registro linguistico al contesto; uso corretto dei connettivi orali; cura della comunicazione non verbale (voce, volume, ritmo, postura).		presentazioni orali su temi di studio o esperienze personali con l'uso di scalette.

STORIA - Classe Prima

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE / COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: Riconosce le radici della civiltà italiana ed europea, comprendendo il valore del patrimonio culturale e ambientale come bene comune. Utilizza con consapevolezza le fonti per distinguere fatti, opinioni e narrazioni, approcciandosi criticamente anche ai contenuti generati dall'IA. Padroneggia la cronologia come strumento per cogliere relazioni di causa-effetto. Collega gli eventi del passato alle dinamiche del presente (Educazione Civica).

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
Indicatore disciplinare: 1. Comprendere e analizzare i principali fatti ed eventi storici		
L'alunno conosce i principali fatti, processi, e personaggi storici, comprendendo il loro ruolo e significato nel contesto storico. Espone in forma orale e organizza in forma scritta il proprio pensiero, componendo le informazioni in una narrazione coerente. Utilizza le proprie conoscenze del passato per avvicinare i problemi del mondo contemporaneo. Possiede una prima consapevolezza delle diversità culturali attuali.	• Identificare le cause: distinguere tra cause immediate (eventi) e cause profonde (sociali, economiche, religiose) di un fenomeno. • Riconoscere i mutamenti: analizzare il passaggio da un'epoca all'altra identificando mutamenti e persistenze. • Complessità: comprendere che un evento storico è il risultato dell'interazione tra diversi fattori (politici, ambientali, tecnologici).	• Nuova situazione geopolitica dell'Europa e del Mediterraneo: Longobardi e Carlo Magno. • Il feudalesimo, signori e vassalli; le campagne nel medioevo. • L'Italia motore del cambiamento: città, mercanti, Repubbliche marinare, crociate e commerci (Marco Polo). • Comuni, Stato della Chiesa, monarchia nel Mezzogiorno; grandi monarchie europee. • Umanesimo, Rinascimento e inizio dominazione straniera in Italia. • Tre rivoluzioni: scoperte geografiche (America), Riforma protestante, nuova scienza. • Le civiltà extraeuropee. • La guerra dei Trent'anni e il sistema europeo degli Stati.
Indicatore disciplinare: 2. Riconoscere le tracce del passato		
Sa ordinare eventi e processi storici secondo le coordinate cronologiche e spaziali, comprendendo i concetti di continuità, mutamento, causa e conseguenza.	• Sa confrontare epoche e aree geografiche diverse, cogliendo le radici storiche delle istituzioni, delle religioni e delle culture (focus su identità europea e italiana).	

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola secondaria I grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
È in grado di interrogare diverse tipologie di fonti (documenti, reperti, immagini, tracce digitali) per ricavare informazioni attendibili. Utilizza il linguaggio settoriale della disciplina per esporre con coerenza i fatti studiati.	• Riconosce nel mondo attuale i segni del passato e spiega come abbiano modellato la società contemporanea. • Comprende l'interdipendenza tra i fatti storici e l'evoluzione dell'ambiente geografico. • Utilizza le conoscenze storiche per comprendere i principi della Costituzione Italiana, dell'UE e dell'ONU. • Riconosce il valore del patrimonio culturale, artistico e ambientale come bene comune. • Sviluppa la capacità di resistere a manipolazioni o semplificazioni eccessive del racconto storico, specie nel mondo digitale.	
Indicatore disciplinare: 3. Utilizzare le conoscenze storiche come strumento per comprendere il presente		
L'alunno individua nel mondo contemporaneo le tracce e i segni dei processi storici studiati. Utilizza le categorie storiche (causa/effetto, mutamento/persistenza) per leggere i fatti di cronaca e l'attualità.	• Riconoscere l'eredità del passato nel presente (istituzioni, leggi, linguaggio, democrazia greca, diritto romano, lingue neolatine). • Comprendere la diversità culturale tramite lo studio dei processi di migrazione e di incontro tra popoli nel mondo antico e medievale. • Analizzare la trasformazione del paesaggio e le	

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
Percepisce il patrimonio artistico, ambientale e culturale come memoria viva del passato. Sviluppa la capacità contro le manipolazioni storiche, particolarmente frequenti nel web.	stratificazioni storiche del territorio circostante. • Utilizzare il lessico storico per la cittadinanza (Stato, cittadino, impero, assemblea) per analizzare le notizie di attualità.	
Indicatore disciplinare: 4. Esporre i fatti storici e padroneggiare un'adeguata capacità' di esposizione		
L'alunno sa esporre i fatti storici seguendo un ordine logico e cronologico, collegando gli eventi attraverso nessi di causa-effetto e di contemporaneità. Non si limita a elencare date e nomi, ma sa sostenere un'interpretazione dei fatti utilizzando le conoscenze acquisite. Utilizza correttamente i termini propri della storiografia, evitando il linguaggio generico; distingue concetti simili ma distinti. Sa integrare l'esposizione orale o scritta con l'uso di mappe concettuali, grafici	• Saper definire e utilizzare concetti astratti tipici della storia politica, economica e sociale per categorizzare gli eventi. • Integrare l'esposizione con l'uso consapevole di linee del tempo, mappe geo-storiche, grafici e tabelle. • Creare presentazioni o prodotti multimediali che rispettino il rigore storico, citando correttamente le fonti. • Saper esporre un evento distinguendo chiaramente tra dato oggettivo (fatto) e interpretazioni storiografiche (giudizio critico). • Esporre vicende che coinvolgono culture diverse evitando stereotipi.	

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
strutturati, linee del tempo e strumenti digitali.		

GEOGRAFIA - Classe Prima

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
Indicatori disciplinari connessi: 1. Orientamento / 2. Linguaggio della geo-graficità / 3. Paesaggio e territorio		
L'alunno utilizza opportunamente mappe, piante, carte e strumenti digitali per orientarsi nello spazio. Interpreta informazioni geografiche e concetti geografici sviluppando un linguaggio tecnico. Collega diversi concetti geografici e sociali; comprende l'interconnessione	• Orientamento e strumenti: orientarsi con carte, bussole, coordinate; localizzare luoghi; utilizzare carte tematiche; comprendere e applicare il concetto di transcalarità (relazioni locale-globale). • Linguaggio specifico: applicare il lessico della geo-graficità per analizzare temi come globalizzazione, cambiamento climatico, migrazioni; impiegare immagini, dati statistici e audiovisivi. • Paesaggio: conoscere il valore del paesaggio (Art. 9	A. Gli strumenti dell'esploratore: Carte geografiche e tematiche, telerilevamento, WebGIS. Riduzione in scala e proiezioni. Confronto tra foto d'epoca e attuali. B. I sistemi naturali e l'interazione umana: Litosfera, idrosfera, atmosfera e biosfera. Il cambiamento climatico. Morfologia del territorio (montagne, colline, pianure, coste). Esempio

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola secondaria I grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
tra fenomeni spaziali, territoriali e culturali. Individua ed interpreta gli esiti delle interazioni tra le attività umane e il sistema Terra attraverso differenti paesaggi e territori.	Costituzione, Convenzione UNESCO); distinguere tra spazio naturale e territorio modificato; analizzare l'impatto delle attività umane sulla biosfera e i beni naturali.	transcalare: rilievi italiani vs Himalaya o Ande. C. Popolazione e Insediamenti: Distribuzione e densità della popolazione. Il paesaggio urbano e rurale (urbanizzazione e agricoltura). Geografie personali (cura dello spazio vissuto). D. L'Italia nel contesto globale: Organizzazione politico-amministrativa (Comuni, Province, Regioni). Paesaggi fisici, biodiversità e tutela UNESCO. Introduzione a UE e area del Mediterraneo.
Indicatori disciplinari connessi: 4. Relazioni e dinamiche / 5. Organizzazione regionale / 6. Dinamiche sociali, economiche e ambientali		
L'alunno riconosce e analizza le interazioni tra le attività umane e il sistema Terra. Partecipa attivamente alla comunità. Sviluppa consapevolezza e senso di appartenenza al territorio, promuovendo la salvaguardia dell'ambiente e la gestione dei beni comuni.	• Analizzare le interazioni nella prospettiva della sostenibilità e riflettere su sovrasfruttamento e conservazione. • Comprendere i processi di trasformazione del territorio, la crescita della popolazione mondiale e l'espansione degli spazi urbani.	• Analisi dei temi antropici, economici ed ecologici del territorio europeo. • Indicatori geo-economici applicati alle realtà regionali d'Italia e d'Europa. • Studio interdisciplinare delle grandi sfide ambientali e demografiche globali in raccordo con l'Agenda 2030.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
Comprende il ruolo delle strutture e delle diversità politiche, economiche, sociali, culturali e ambientali nelle condizioni dei territori. Sa leggere ed interpretare le dinamiche globali e locali ponendo particolare attenzione alla sostenibilità.	• Conoscere il ruolo di economia, cultura e politica nell'organizzazione dello spazio. • Sviluppare il pensiero critico sui problemi ambientali e sociali contemporanei. • Approfondire l'organizzazione del territorio italiano, europeo e dell'area del Mediterraneo. • Conoscere scopi e ruolo dell'Unione Europea. • Studiare le caratteristiche fisiche e culturali dei diversi continenti e di stati di rilevanza globale (es. USA, Cina, India, Russia, Brasile, Argentina). • Integrare la conoscenza regionale usando indicatori complessi.	

MATEMATICA - Classe Prima

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: Matura un solido bagaglio di conoscenze fondamentali che gli consentono di agire con autonomia di fronte alle sfide della realtà, integrando il rigore del metodo scientifico con la sensibilità etica. Comprende che la matematica è un pilastro della libertà intellettuale e una chiave d'accesso per decodificare la complessità del mondo contemporaneo.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
Indicatore disciplinare: 1. Numeri		
L'alunno opera con sicurezza nel calcolo (mentale e scritto) con i numeri razionali, comprendendo le diverse rappresentazioni (frazioni, decimali, ecc.). Comprende il senso dei diversi sistemi di numerazione e sa coglierne le proprietà fondamentali. Sa stimare misure di grandezze e i risultati di operazioni numeriche in contesti reali. Utilizza un linguaggio matematico appropriato.	• Comprendere la struttura posizionale del sistema decimale e confrontarlo con altri sistemi (es. numeri romani). • Eseguire calcoli con numeri naturali e decimali, applicando le proprietà (commutativa, associativa, distributiva). • Individuare multipli e divisori; riconoscere i numeri primi e saper scomporre un numero in fattori primi. • Calcolare M.C.D. e m.c.m. con metodi diversi. • Comprendere il concetto di potenza, calcolare potenze di numeri naturali e applicarne le proprietà di base. • Comprendere il concetto di unità frazionaria e frazione propria, impropria, apparente. Saper confrontare frazioni e individuare frazioni equivalenti.	• Operazioni ed espressioni con i numeri naturali e decimali. • Potenze e loro proprietà. • Multipli e divisori; numeri primi e composti; scomposizione in fattori primi. • Calcolo del Massimo Comune Divisore (M.C.D.) e del minimo comune multiplo (m.c.m.). • Rappresentazione, riconoscimento, confronto e operazioni con le frazioni; frazioni equivalenti.
Indicatore disciplinare: 2. Spazio e figure		
Rappresenta le forme del piano e dello spazio e sa descriverne le caratteristiche. Coglie le relazioni tra gli elementi geometrici e	• Comprendere i concetti di punto, retta, piano e le posizioni reciproche di due rette (incidenti, parallele, perpendicolari). • Confrontare e sommare segmenti e angoli; conoscere i	• Enti geometrici fondamentali. • Operazioni con i segmenti e con gli angoli. • Classificazione dei poligoni e calcolo del perimetro.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
analizza le proprietà di figure piane e solide. Ricava misure di variabilità e dimensioni in contesti geometrici e applicativi. Utilizza un linguaggio matematico appropriato e sa discutere le soluzioni trovate con chiarezza.	principali tipi di angoli (retto, acuto, ottuso, piatto, giro). • Comprendere la definizione di poligono e classificarli in base a lati e angoli. Studiare in particolare le proprietà dei triangoli e le loro caratteristiche (altezze, mediane). • Calcolare il perimetro delle principali figure piane.	• Grandezze e misure di lunghezza, capacità e ampiezza degli angoli. • Stima in modo diretto e indiretto.
Indicatore disciplinare: 3. Relazioni, dati e previsioni / 4. Informatica		
Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavare informazioni e prendere decisioni. Valuta la probabilità di eventi in situazioni di incertezza legate alla vita quotidiana. Rappresenta informazioni in relazione al compito da svolgere utilizzando linguaggi formali. Comprende il concetto di variabile e sa scrivere semplici programmi con linguaggi di programmazione a scopi didattici.	• Raccogliere dati relativi a un'indagine, organizzarli in tabelle di frequenza e rappresentarli graficamente. • Calcolare la moda e la media matematica di un insieme di dati. • Valutare la probabilità di eventi elementari ("certo", "possibile", "impossibile"). • Descrivere a parole o tramite schemi a blocchi i passi per risolvere un problema o eseguire una costruzione geometrica. • Saper utilizzare un ambiente di coding, comprendendo l'importanza dell'ordine delle istruzioni.	• Lettura, interpretazione e costruzione di semplici grafici. • Concetto di probabilità elementare. • Concetto di algoritmo e sua esecuzione rigorosa. • Strutture di controllo (SE/ALLORA) e operatori logici elementari. • Introduzione al sistema binario.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
	• Iniziare a usare semplici istruzioni condizionali (SE/ALLORA).	

SCIENZE - Classe Prima

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: utilizza i metodi delle scienze naturali e della fisica per analizzare criticamente i fenomeni naturali e l'impatto dell'uomo sul pianeta. Sa interpretare testi complessi, comunicare argomenti scientifici con rigore. Agisce con responsabilità verso l'ambiente, promuovendo la tutela della biodiversità.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
Indicatore disciplinare: 1. Chimica, fisica e astronomia		
Padroneggia i concetti fondamentali della fisica classica, sa spiegare il moto dei corpi, l'equilibrio termico e la natura di elettricità/magnetismo attraverso l'esperimento. Analizza le proprietà della luce in relazione alla struttura della materia. Spiega i principali fenomeni astronomici, riconoscendo la	• Osservare e descrivere le proprietà fisiche dei materiali comuni. • Comprendere la struttura particellare della materia per spiegare i passaggi di stato. • Distinguere tra miscugli omogenei ed eterogenei e conoscere i principali metodi di separazione. • Riconoscere l'acqua come solvente universale; sperimentare il concetto di solubilità e saturazione.	• Il metodo scientifico. • Grandezze e misure; Sistema Internazionale delle misure (SI). • La materia e le sue proprietà; la struttura dell'atomo; elementi e composti. • Miscugli omogenei ed eterogenei. • Gli stati della materia e passaggi di stato. • Calore e temperatura.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
posizione della Terra nel Sistema Solare. Riconosce le diverse forme di energia; applica il metodo scientifico sperimentale.	• Acquisire il concetto di misura (SI e strumenti di misura), distinguendo misure dirette e derivate. • Esplorare i fenomeni termici e analizzare le forze (forza peso, attrito).	• Concetto di forza peso e differenza tra massa e peso.
Indicatore disciplinare: 2. Biologia e Scienze della Terra		
Comprende la complessità dei sistemi naturali: riconosce le interazioni tra geosfera, biosfera e atmosfera, sapendo valutare i rischi naturali (sismici e vulcanici) e l'impatto delle attività umane (effetto serra). Ricostruisce la storia della Terra e l'evoluzione della vita attraverso i fossili, riconoscendo l'unità e la diversità dei viventi. Descrive il funzionamento del corpo umano e assume comportamenti consapevoli per la salute.	• Riconoscere le caratteristiche dei viventi: ciclo vitale, riproduzione, reattività e metabolismo. • Distinguere le cellule procariote ed eucariote; animali e vegetali. • Classificare i viventi nei diversi regni. • Studiare il regno delle piante. • Studiare l'atmosfera e l'idrosfera riflettendo sull'importanza della tutela dell'ambiente. • Osservare il suolo per comprendere la sua importanza per la vita.	• Ciclo vitale. • Cellule procariote ed eucariote (animali e vegetali). • Classificazione dei viventi: regno dei batteri, protisti, funghi, vegetali e animali. • Atmosfera, idrosfera, litosfera. • Ecosistemi e biodiversità.

INGLESE - Classe Prima

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: comunica in modo articolato in lingua inglese su argomenti familiari e culturali. Riflette criticamente sulle strutture linguistiche

(L1/L2). Utilizza strumenti digitali e multimediali. Interagisce con sicurezza in contesti multiculturali dimostrando apertura verso la diversità.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
Indicatori trattati: 1. Ascolto / 2. Lettura / 3. Parlato / 4. Scrittura / 5. Riflessione sulla lingua		
• Comprende i punti essenziali di un discorso relativo a scuola, tempo libero e vita quotidiana. • Individua informazioni chiave da mezzi audiovisivi (film, serie, podcast). • Comprende annunci, testi informativi, email, istruzioni, testi narrativi e biografici semplici. • Descrive persone, situazioni ed esperienze; partecipa attivamente a dialoghi scambiando informazioni. • Scrive e-mail, lettere personali o brevi testi di natura personale applicando le regole ortografiche. • Riconosce differenze e somiglianze tra strutture dell'inglese e della propria lingua madre.	• Estrarre informazioni specifiche da brevi testi orali e scritti (inviti, menù, orari, descrizioni). • Utilizzare indizi contestuali e somiglianze con l'italiano per ipotizzare il significato di termini nuovi. • Presentare se stessi e gli altri, descrivere ambienti, abitudini, esprimere gusti e preferenze fornendo semplici motivazioni. • Inserire dati personali in moduli o tabelle; produrre semplici testi creativi (didascalie, fumetti). • Curare la pronuncia, l'articolazione dei suoni (es. "h" aspirata, suono "th") e l'intonazione. • Comprendere l'ordine rigido degli elementi nella frase inglese (Soggetto-Verbo-Oggetto) e l'uso degli ausiliari. • Avviare percorsi di autocorrezione e uso consapevole del dizionario.	Lessico e Funzioni: Personal information, Countries, School, Family, Daily life, Physical appearance. Chiedere/fornire dati personali; salutare; descrivere l'aspetto e il carattere; esprimere abilità, preferenze, ore, giorni; ordinare cibo. Grammatica: Present Simple di <i>Be</i> e <i>Have got</i>; Present Simple (routine e avverbi di frequenza); Present Continuous; <i>Can/Can't</i>; Imperativo; <i>There is/are</i>; <i>Some/Any</i>; Genitivo sassone; Articoli, dimostrativi, preposizioni di luogo e tempo; Struttura <i>Wh-questions</i>. Civiltà ed Educazione Civica: The English-Speaking World, UK, London. School life (confronto sistemi scolastici), Festività e tradizioni (British Food), Royal Family. Digital Citizenship (Netiquette), Ambiente e riciclo, Inclusione.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: lo studente raggiunge il livello A2 del QCER, comunicando in francese su temi familiari e quotidiani attraverso frasi semplici. Sa comprendere testi brevi, interagire in scambi di routine e riconosce gli aspetti fondamentali della cultura francofona.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
Indicatori trattati: 1. Ascolto / 2. Lettura / 3. Parlato / 4. Scrittura / 5. Riflessione sulla lingua		
• Comprende brevi messaggi, dialoghi e istruzioni di classe; distingue le nasali e la liaison. • Reperisce informazioni concrete in materiale di uso quotidiano (orari, cataloghi, lettere, email). • Interagisce in brevi scambi sociali per soddisfare bisogni concreti ed esprimere preferenze. • Compila moduli con dati personali; scrive brevi messaggi di auguri, SMS o e-mail lineari. • Riconosce le convenzioni grammaticali fondamentali (livello A2) e riflette sui meccanismi morfologici. • Confronta il sistema francese con quello italiano (analogie, differenze, falsi amici).	• Capire ed eseguire le istruzioni del docente (consignes). • Identificare informazioni puntuali (nomi, numeri, età) e cogliere il senso globale di brevi testi con supporti visivi. • Gestire scambi di base (salutare, congedarsi, ringraziare) in contesto formale/informale. • Chiedere chiarimenti ("Pardon?", "Répéter, s'il vous plaît"). • Presentare un argomento preparato utilizzando supporti visivi o digitali. • Applicare le regole del genere e del numero (singolare/plurale, maschile/femminile). • Comprendere la struttura della frase affermativa,	Comunicazione e Lessico: Alfabeto, numeri 0-100, colori, giorni/mesi/stagioni, oggetti dello zaino, nazioni/nazionalità, famiglia, animali domestici. Grammatica: Presente indicativo di <i>être, avoir, aller, venir</i> e dei verbi regolari in -er; Imperativo; Articoli determinativi/indeterminativi; Plurale e femminile di nomi e aggettivi; Aggettivi possessivi e dimostrativi; Preposizioni con <i>à</i> e <i>de</i>; Preposizioni con nomi di nazione; Frase negativa e interrogativa; <i>Il y a; Pourquoi / parce que.</i> Cultura e Cittadinanza: Simboli della Repubblica

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
	interrogativa semplice e negativa (<i>ne... pas</i>).	(bandiera, inno, Marianne); Geografia (Francia esagonale, fiumi, grandi città); Parigi monumentale; Sistema scolastico (Collège vs scuola italiana); Feste e tradizioni (14 juillet, Chandeleur, Galette des Rois); Gastronomia. Cittadinanza Digitale (Netiquette).

ARTE E IMMAGINE - Classe Prima

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: applica conoscenze e tecniche artistiche di base, creando progetti visivi e audiovisivi. Usa l'arte per descrivere la realtà, raccontare esperienze ed esprimere idee personali complesse. Osserva e interpreta produzioni artistiche analizzandone il codice comunicativo. Collega le opere ai contesti storici e culturali, valorizzandole come fonti storiche.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
Indicatori: 1. Espressività e Produzione / 2. Comunicazione		
Disegna dal vero soggetti realistici con tecniche tradizionali (matite, carboncino). Modella a tutto tondo (argilla).	Utilizzare in modo guidato gli elementi del linguaggio visivo (punto, linea, superficie, colore) attraverso tecniche grafiche e pittoriche elementari.	- Il punto e la linea come elementi espressivi. - La percezione del colore: classificazione dei colori e contrasti primari/secondari.

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola secondaria I grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Realizza elaborati complessi con tecniche diverse (acrilici, collage), fotografiche o digitali, usando anche materiali di recupero. Crea composizioni personali bilanciando elementi decorativi e figurativi. Usa il linguaggio visivo per comunicare emozioni complesse e integra testi e immagini (autonomia espressiva).	• Applicare le regole basilari della teoria dei colori (primari, secondari, complementari) e del chiaroscuro intuitivo. • Realizzare elaborati plastici o bidimensionali semplici legati a stimoli sensoriali o geometrici. • Rappresentare graficamente la realtà circostante basandosi sull'osservazione diretta. • Esprimere emozioni, stati d'animo e racconti personali utilizzando codici visivi di base.	• Tecniche grafiche elementari: matite grafite, pastelli, pennarelli, collage. • Introduzione alla tridimensionalità: texture, volumi geometrici elementari e manipolazione di materiali (argilla, cartoncino). • Il disegno dal vero di oggetti semplici (natura morta geometrica). • Narrazione visiva: il fumetto elementare, la sequenza di immagini. • Uso espressivo e psicologico del colore per comunicare emozioni.
Indicatori: 3. Osservazione e lettura / 4. Analisi, Interpretazione e Comprensione		
Legge un'opera d'arte come un testo storico descrivendone stile, significato e aspetti formali (equilibrio, composizione), cogliendone il contesto culturale e il codice comunicativo (prospettiva, montaggio). Riconosce tecniche e materiali usati in opere storiche e contemporanee.	• Identificare gli elementi formali e strutturali di un'opera d'arte visiva (linee di forza, pesi visivi, colori prevalenti) tramite un'analisi guidata. • Leggere immagini e messaggi pubblicitari semplici presenti nell'ambiente quotidiano, distinguendone la funzione. • Riconoscere il soggetto e la funzione originaria di un bene culturale. • Collocare cronologicamente opere d'arte esemplari, dalla	• Schema di lettura dell'opera d'arte: identificazione del soggetto, dei colori, delle linee di composizione. • Analisi dell'immagine pubblicitaria e dei marchi commerciali semplici. • Introduzione ai beni culturali e storici del proprio territorio. • Linea del tempo dell'arte antica: Preistoria, civiltà egizia, arte greca classica, arte romana fino all'Alto Medioevo e all'Arte Bizantina.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
Confronta opere di culture diverse, individuando temi comuni. Valorizza il ruolo fondante dell'arte e dei manufatti come fonti storiche primarie.	Preistoria fino all'Alto Medioevo e all'Arte Bizantina. • Comprendere come le opere costituiscano delle fonti storiche materiali ed estetiche.	• Il valore dell'opera d'arte come documento storico per comprendere la vita quotidiana e i miti del passato. • Confronto iconografico tra culture vicine.

TECNOLOGIA - Classe Prima

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: promuovere la comprensione del ruolo delle tecnologie, della cultura tecnica e delle professioni, superando l'idea della semplice applicazione a favore della visione della tecnologia in rapporto con le scienze e con le altre discipline. I nuclei fondanti sono “vedere, osservare e sperimentare” e “prevedere, immaginare e progettare”.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
Nuclei tematici: 1. Vedere, osservare e sperimentare / 2. Prevedere, immaginare e progettare		
• Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le relazioni che essi stabiliscono con la natura. • Analizza oggetti e processi tecnologici nei loro aspetti funzionali, strutturali e materiali.	• Eseguire misurazioni e rilievi grafici/fotografici sull'ambiente scolastico o domestico; effettuare stime di grandezze fisiche. • Leggere, interpretare e impiegare strumenti e regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti e figure piane.	• Materiali: Classificazione, proprietà (fisiche, chimiche, meccaniche, tecnologiche), ciclo produttivo, riciclo e impatto ambientale. • Disegno Tecnico e Progettazione: Strumenti (squadre, compasso), norme UNI, costruzioni geometriche piane, lettura disegni. Schizzi

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
• Osserva sistemi tecnici complessi, valutandone sostenibilità e ciclo di vita. • Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, classificandoli. • Progetta e simula soluzioni tecnologiche anche attraverso software CAD, modellazione 3D e strumenti digitali. • Ipotizza le possibili conseguenze di una scelta tecnologica, riconoscendo opportunità e rischi.	• Riconoscere i materiali di uso comune: origine, proprietà e processi di produzione. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone funzioni e potenzialità. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Immaginare modifiche di oggetti in relazione a nuovi bisogni; pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto.	a mano libera, disegni tecnici quotati, prospettive e viste, progettazione assistita da software (CAD 2D/3D, modellazione). • Metodologia progettuale: Analisi del problema, identificazione dei bisogni, definizione del progetto, pianificazione delle fasi, scelta dei materiali, stime, valutazione alternative, analisi costi-benefici. • Analisi tecnica: Analisi di oggetti d'uso quotidiano (forma/funzione/materiali), individuazione di difetti, ipotesi di modifiche in chiave sostenibile.
Nuclei tematici: 3. Intervenire, trasformare e produrre / 4. Informatica		
• Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. • Utilizza in sicurezza strumenti, materiali e macchine (anche digitali) per realizzare progetti, valutando l'efficienza dei processi. • Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi. • Utilizza strumenti informatici per modellare,	• Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni, comprendendone il funzionamento meccanico ed elettrico. • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia. • Eseguire semplici interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.	• Laboratorio e Produzione: Realizzazione di semplici manufatti/modelli seguendo un progetto, utilizzo corretto e sicuro di strumenti e attrezzi, montaggio e assemblaggio di componenti. • Tecnologia meccanica ed elettrica: Smontaggio di oggetti comuni, riconoscimento delle parti componenti, processi di lavorazione dei materiali (taglio, piegatura, foratura, assemblaggio), tecniche di produzione artigianale e industriale.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
simulare e automatizzare; riflette su IA, sicurezza digitale e uso etico delle tecnologie. • Seleziona strumenti digitali per comunicare e collaborare; valuta l'affidabilità dei siti e comprende la protezione dei dati.	• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze concrete. • Conoscere l'architettura di principio (fisica e funzionale) e le componenti hardware/software di un sistema di elaborazione digitale. • Utilizzare il sistema operativo, i file e il file system; selezionare e utilizzare programmi e servizi software per uno specifico obiettivo.	• Documentazione tecnica: Registrazione delle fasi di lavoro, stesura di relazioni tecniche, documentazione del prodotto finito (anche con strumenti digitali). • Informatica applicata: Hardware/software, applicativi per disegno e scrittura, ricerca informazioni. Word processor, fogli di calcolo, presentazioni.

MUSICA - Classe Prima

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: l'alunno utilizza il linguaggio musicale per esprimere la propria interiorità. Sa usare la voce e gli strumenti per produrre messaggi sonori creativi. È un ascoltatore consapevole: analizza i messaggi sonori, riconosce il valore estetico e il significato dei brani, distinguendo generi, epoche e funzioni sociali della musica.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
Indicatore disciplinare: 1. Pratica vocale e strumentale / 2. Produzione musicale		
Partecipa a esperienze musicali attraverso l'esecuzione di brani	• Riprodurre con la voce, per imitazione e/o per lettura, brani corali ad una o più voci	• Tecnica di base del canto. • Fondamenti della tecnica di uno strumento musicale.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
strumentali e vocali di generi, epoche e culture diverse. Sa suonare e cantare in gruppo, rispettando le regole del coordinamento e dell'ascolto reciproco. Gestisce la propria voce e lo strumento (flauto dolce, tastiera o chitarra didattica) con controllo dell'intonazione. Fa uso di diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione; utilizza software e strumenti digitali per creare o sonorizzare prodotti multimediali.	anche con appropriati arrangiamenti strumentali. • Possedere le tecniche esecutive di base degli strumenti didattici ed eseguire semplici brani ritmici e melodici, sia a orecchio sia decifrando una notazione. • Tradurre i simboli della notazione (note, pause, alterazioni, segni di dinamica) in gesti sonori precisi. • Improvvisare sequenze ritmiche e melodiche a partire da stimoli di diversa natura (musicali, grafici, verbali). • Saper modificare un modello musicale dato (ritmo, intensità, timbro) per creare nuove versioni. • Comporre brevi brani o frammenti musicali utilizzando strutture logiche. • Utilizzare software di editing audio e di notazione musicale (MuseScore, GarageBand, Audacity) per comporre, assemblare e registrare.	• Famiglie strumentali. • Percorsi progettuali visivi grafico-notazionali (mappe sonore, ideografiche, pittoriche). • Relazioni tra linguaggi. • Criteri di organizzazione formale tradizionali, principali strutture del linguaggio musicale e loro valenza espressiva.
Indicatore disciplinare: 3. Ascolto		
Comprende e valuta eventi sonori e opere musicali, riconoscendone le strutture fondamentali (forme, periodi, sezioni).	• Riconoscere e analizzare con linguaggio appropriato le fondamentali strutture del linguaggio musicale e la loro valenza espressiva, anche in relazione ad altri linguaggi,	• Riconoscimento dei parametri sonori (altezza, ritmo, dinamica) e degli strumenti (organologia).

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
Sa collocare i brani ascoltati nel loro contesto storico e sociale, utilizzando un lessico specifico e appropriato.	mediante l'ascolto di opere storicamente rilevanti. • Distinguere e descrivere con linguaggio appropriato le variazioni di altezza, intensità, timbro e durata. • Riconoscere i suoni della realtà e le diverse famiglie di strumenti (archi, fiati, percussioni, tastiere, elettronica), nonché le diverse tipologie di voci (soprano, tenore, ecc.).	• Studio delle forme musicali (dal Canone alla Sinfonia, dalla canzone pop all'Opera). • Evoluzione della musica dal Medioevo ai giorni nostri, contestualizzata negli eventi storici e sociali.

EDUCAZIONE FISICA - Classi I, II, III

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE / COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: lo studente è consapevole della propria corporeità in relazione allo spazio ed al tempo e utilizza il movimento in modo adeguato alle diverse situazioni. Partecipa alle attività motorie rispettando regole e compagni, collabora nel gruppo e applica i principi di fair play. Agisce in sicurezza e riconosce il valore del movimento per il proprio benessere.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
Indicatori disciplinari: 1. Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo / 2. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva		

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola secondaria I grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Sviluppa la consapevolezza della propria corporeità in relazione allo spazio ed al tempo e utilizza il movimento nel rapporto con l'ambiente e con gli altri. Migliora le proprie competenze motorie e matura una progressiva capacità di adattamento alle diverse situazioni, anche in relazione agli aspetti cognitivi, relazionali ed emotivi. Utilizza il corpo come modalità espressiva e comunicativa, ampliando le proprie possibilità di movimento; sviluppa forme di comunicazione non verbale.	• Migliorare la padronanza del proprio corpo in relazione alle personali caratteristiche. • Consolidare le abilità motorie fondamentali (locomotorie, posturali e coordinative). • Orientarsi nello spazio e nel tempo. • Adattare il movimento alle diverse situazioni e ai contesti di attività. • Sviluppare la capacità di apprendere attraverso il movimento, anche in relazione agli altri. • Ampliare le modalità espressive e comunicative del corpo. • Utilizzare il movimento per esprimere contenuti ed emozioni. • Sviluppare forme di comunicazione non verbale ed interagire con i compagni attraverso attività espressive.	• Abilità motorie fondamentali: locomotorie, posturali e coordinative. • Attività motorie in relazione allo spazio, al tempo e all'ambiente. • Attività individuali e di gruppo. • Percorsi e situazioni motorie che richiedono adattamento e controllo del movimento. • Attività espressivo-motorie e giochi di ruolo. • Comunicazione non verbale (gesti, posture, movimenti). • Attività finalizzate all'espressione corporea.
Indicatori disciplinari: 3. Il gioco, lo sport, le regole ed il fair play / 4. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza		
Partecipa alle attività di gioco e sportive adattando le	• Partecipare alle attività di gioco e sportive adattando le	• Giochi di squadra e attività sportive.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
proprie abilità alle diverse situazioni e utilizzando semplici tattiche. Interagisce con i compagni in modo attivo e collaborativo, rispettando regole, ruoli e principi di fair play; gestisce le relazioni all'interno del gruppo. Riconosce il valore del movimento per il proprio benessere e adotta stili di vita attivi, partecipando con continuità. Agisce nel rispetto dei criteri di sicurezza per sé, per gli altri e per l'ambiente; conosce i principi legati all'igiene e all'alimentazione.	abilità motorie alle diverse situazioni. • Comprendere e applicare regole e semplici tattiche di gioco. • Interagire con i compagni in modo rispettoso e collaborativo, rispettando ruoli e principi di fair play. • Sviluppare capacità di partecipazione e collaborazione nel gruppo. • Partecipare attivamente e con continuità alle attività proposte, utilizzando in modo attivo i momenti della giornata scolastica in cui è possibile muoversi. • Conoscere e praticare attività motorie anche nel tempo libero. • Riconoscere i principi legati al benessere psico-fisico, all'igiene e all'alimentazione. • Agir nel rispetto delle norme di sicurezza durante le attività e nell'uso degli attrezzi.	• Attività di gioco con regole. • Giochi cooperativi e collaborativi. • Attività finalizzate alla partecipazione e all'interazione nel gruppo. • Attività motorie per la promozione di uno stile di vita attivo, svolte anche in ambiente naturale e urbano. • Attività di movimento durante la giornata scolastica (pause attive, ricreazione). • Principi di igiene, alimentazione e benessere. • Norme di sicurezza nelle attività motorie e sportive.

RELIGIONE CATTOLICA - Classe Prima

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE / COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: l'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e

culturale. Sa interagire con persone di religione differente. Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali della storia della salvezza e l'insegnamento di Gesù. Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, riti). Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana.

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola secondaria I grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Indicatore disciplinare: 1. Dio e l'uomo / 2. La Bibbia e le altre fonti / 3. Il linguaggio religioso		
L'alunno è aperto al trascendente, sa interrogarsi e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione culturale e religiosa. Individua, partendo dal dato biblico, le tappe essenziali della storia della salvezza, l'identità di Gesù e l'annuncio del Regno. Riconosce i linguaggi espressivi della religione (tempo sacro, spazio sacro, simboli, riti) e sa interpretare le parabole con gli Insegnamenti di Gesù.	• Cogliere il senso religioso presente nell'uomo che si esprime attraverso le domande esistenziali di senso. • Scoprire la religiosità primitiva e le sue forme; comprendere il pluralismo religioso nei contesti culturali antichi. • Scoprire la Bibbia come documento storico culturale e testo "Rivelato", individuandone il contenuto centrale e applicando l'ermeneutica. • Comprendere categorie fondamentali della fede ebraica: rivelazione, alleanza, salvezza. • Conoscere l'identità storica di Gesù che è il Cristo della fede, Messia annunciato. • Individuare il linguaggio espressivo della religione: tempo sacro, spazio sacro, simbologia, rito. • Saper discriminare il diverso linguaggio religioso nel	• Statuto epistemologico dell'IRC. • L'essere umano alla ricerca del perché: dalla religiosità alle religioni. Politeismi e monoteismi: le grandi religioni naturali e l'esperienza delle religioni abramitiche. • La Bibbia: ispirazione, struttura e generi letterari. La tradizione orale e scritta. Testo sacro per ebrei e cristiani. Citazioni. Suddivisione in VT e NT. Lettura e interpretazione. I manoscritti di Qumran. • L'ebraismo: Dio che si rivela sceglie un popolo e con lui crea un'alleanza di salvezza. I Patriarchi. • Gesù di Nazareth: la sua identità storica, l'annuncio del Regno, l'evento pasquale, la vita pubblica e la prospettiva pasquale. • Il sacro: divinità, credenze, tempi, spazi, simboli, culto, riti.

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA / GENERALI
Al termine della scuola secondaria I grado		
	contesto analizzato e saper interpretare le parabole.	• Il simbolismo: centro di ogni religione.

Latino per l'Educazione Linguistica (LEL) A.S. 2026/2027 (opzionale)

Premessa

Ai sensi delle Nuove Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2025, il Latino per l'educazione linguistica mira a favorire l'accesso a un vasto e stimolante patrimonio di civiltà e tradizioni, rendendo possibile la percezione del rapporto di continuità e alterità che lega il presente al passato e promuovendo una sintesi tra visione critica del presente e memoria storica. All'interno di questa prospettiva il LEL aspira a comunicare e rafforzare la consapevolezza della relazione storica che lega la lingua italiana a quella latina e a rendere evidente come il latino costituisca un'eredità condivisa e un elemento di continuità tra le diverse culture europee, così da far maturare la coscienza della sostanziale unità della civiltà europea plasmata da una pluralità di esperienze culturali che hanno mantenuto sempre uno stretto legame con il mondo antico, ora in termini di continuità, ora di opposizione, ora di reinterpretazione. Tramite il LEL si punta a rafforzare la conoscenza del lessico delle lingue oggetto di studio e in particolare della lingua italiana, ad acquisire maggiore consapevolezza del significato delle parole, approfondendone la semantica e a preparare gli studenti a una migliore conoscenza della grammatica e della sintassi della lingua italiana a partire dalla base grammaticale latina (...)

Le COMPETENZE attese al termine della classe terza sono:

Educazione linguistica diacronica

- Comprendere l'importanza del latino per raggiungere una piena consapevolezza nella lettura e nella scrittura dell'italiano.
- Riconoscere l'origine latina di parole italiane appartenenti a registri linguistici differenti, a partire dall'italiano parlato fino a quello letterario studiato.
- Conoscere i primi elementi della lingua e della cultura latina e gli elementi di persistenza e variazione del lessico latino nei temi collegabili con l'ambito di cittadinanza.

Consapevolezza della centralità del latino nella tradizione culturale italiana

- Comprendere la funzione del latino nella produzione di testi e documenti con valenza storico-letterario-giuridica, riflettendo consapevolmente sul presente alla luce del passato.

Confronto interlinguistico e interdisciplinare

- Partire dal latino per stabilire confronti con le strutture basilari di altre lingue flessive note.

Gli OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO al termine della classe terza sono:

Educazione linguistica diacronica

- Comprendere l'utilizzazione dell'alfabeto latino per la scrittura di lingue diverse.
- Riconoscere e riprodurre con la guida dell'insegnante la pronuncia corretta delle parole oggetto di studio.
- Riconoscere i principali elementi morfosintattici, lessicali e semantici di frasi semplici, valorizzando sempre, per analogia o per contrasto, la relazione con l'italiano.
- Cogliere la dimensione sincronica e diacronica del latino e accostarsi a quella dell'italiano.

Consapevolezza della centralità del latino nella tradizione culturale italiana

- Riconoscere l'origine latina di alcune parole italiane ad alta frequenza, comprendere le parole latine di uso comune e i principali latinismi; individuare l'origine latina di alcuni termini presenti in documenti fondamentali (es. la Costituzione).
- Riconoscere la struttura morfologica di base delle parole latine (parti variabili/invariabili).
- Riconoscere il sistema e l'articolazione dei casi e dei generi nella flessione nominale.
- Riconoscere le forme verbali più semplici (es. modo indicativo, infinito, imperativo).
- Orientarsi nella sintassi della frase semplice, giovandosi di esempi basati sulle prime due declinazioni latine e rilevando analogie e differenze con la lingua italiana e le altre lingue di studio.
- Usare in modo consapevole gli strumenti di consultazione come il vocabolario della lingua italiana.

Confronto interlinguistico e interdisciplinare

- Istituire semplici confronti, specialmente di natura lessicale, tra l'italiano, il latino e le altre lingue straniere studiate, privilegiando l'aspetto semantico rispetto a quello morfologico, mirando, per quanto possibile, ad un insegnamento integrato con le altre lingue studiate.
- Acquisire una terminologia progressivamente più precisa e consapevole in lingua italiana.
- Utilizzare alcuni applicativi informatici (es. vocabolari digitali) per approfondire lo studio dei rapporti etimologici tra lessico latino e italiano.
- Con la guida dell'insegnante e in contesto laboratoriale, comprendere il senso globale di frasi elementari e testi latini semplici (es. aforismi e proverbi, formule epigrafiche, brevi narrazioni).
- Riconoscere la funzione del latino nella redazione di documenti storici, letterari e giuridici, e come lingua franca utilizzata per lo scambio intellettuale in Europa almeno fino al XIX secolo.

CONOSCENZE

L'alfabeto latino, l'origine latina di parole italiane ad alta frequenza, i principali latinismi in italiano e la presenza di semplici termini latini in altre lingue straniere moderne, la corretta pronuncia delle parole latine studiate; l'introduzione alla morfologia delle parole latine e al sistema delle parti invariabili e variabili con esplorazione delle questioni fondamentali riferite ai casi e ai generi; l'introduzione alla I e alla II declinazione e alle forme verbali semplici; elementi della sintassi della frase latina semplice in analogia e/o in contrasto con l'italiano e con le lingue straniere studiate; aforismi, proverbi, formule epigrafiche di uso comune; origine latina dei termini presenti nei documenti studiati in italiano o in storia o nelle lingue straniere; elementi di uso del latino nelle epoche storiche; funzione del latino come strumento linguistico per la redazione di documenti di natura storica, letteraria e giuridica e come lingua franca utilizzata per lo scambio intellettuale in Europa.

QUADRO GENERALE DEL CURRICOLO LEL A.S. 2026/2027

Titolo	Radices: Alla scoperta della lingua e cultura latina
Destinatari	Alunne/i delle classi II e III della Scuola Secondaria di Primo Grado (nell'A.S. 2026/2027), se avvalentisi
Monte ore complessivo	15 ore annuali (articolate in moduli settimanali)
Duplici funzioni	1. Metacognitiva: potenziare la competenza in lingua italiana attraverso la riflessione linguistica sulla lingua latina 2. Orientativa: fornire basi metodologiche per gli alunni che proseguiranno gli studi nei licei.
Finalità principali	Sviluppare le capacità di analisi logica e grammaticale, arricchire il lessico italiano derivato dal latino, favorire l'attitudine al ragionamento rigoroso.
Approccio consigliato	Metodo integrato tra comunicazione del lessico base e analisi delle strutture morfosintattiche.
Traguardi di competenza	Sviluppare capacità di analisi, comprendere il funzionamento delle lingue flessive, ampliare il lessico.

CLASSE SECONDA

Focus Pedagogico: Obiettivo propedeutico ed etimologico, mirato a rafforzare l'analisi logica in italiano attraverso la logica dei casi latini.

Modulo	Contenuti Grammaticali	Lessico ed Etimologia
M1 <i>Dal latino all'italiano</i>	Alfabeto, pronuncia, sillabazione e accento.	Parole latine rimaste in uso: <i>bonus, curriculum, sponsor, gratis, agenda</i> ...
M2 <i>Il meccanismo dei Casi</i>	Concetto di lingua flessiva e desinenza. Introduzione al sistema dei casi.	Famiglie di parole: <i>aqua, terra, silva, schola</i> .
M3 <i>La 1ª declinazione e il verbo</i>	La prima declinazione dei sostantivi. Verbo <i>esse</i> e presente indicativo della prima coniugazione.	Derivazioni latine nell'italiano moderno e nelle lingue straniere (inglese/francese).
Verifiche	Test a risposta multipla su etimologia e corrispondenza caso-funzione sintattica.	
Prodotto finale	Dizionario figurato etimologico realizzato in piccoli gruppi.	

Strumenti, risorse, sussidi	Carte sintattiche colorate, software per mappe concettuali, dizionari storici online, fonti iconografiche, presentazioni multimediali ecc.
-----------------------------	--

CLASSE TERZA

Focus Pedagogico: Consolidare le strutture morfosintattiche di base, avviando gli studenti alla traduzione guidata in vista dell'ingresso al liceo.

Modulo	Contenuti Grammaticali	Lessico ed Etimologia	Attività Pratiche
M1 <i>Ripasso e Seconda 2ª declinazione</i>	Revisione dei casi, seconda declinazione, aggettivi della prima classe.	Radici di ambito scientifico e giuridico: <i>pater, filius, populus ...</i>	Analisi e traduzione di frasi semplici.
M2 <i>Il sistema verbale completo</i>	Quattro coniugazioni latine al presente e imperfetto indicativo.	Formazione dei sostantivi italiani a partire dall'accusativo latino.	Traduzioni di brevissimi aneddoti storici.
M3 <i>Approfondimento e orientamento</i>	La frase complessa.	Locuzioni latine del linguaggio giuridico e formale: <i>de facto, sui generis ...</i>	Laboratorio di traduzione guidata a piccoli gruppi.
Verifiche Prodotto finale	Brevi e semplici prove di traduzione dal latino all'italiano. Creazione di una mappa concettuale sulla struttura della lingua latina messa a confronto con la lingua italiana		

Strumenti, risorse, sussidi	App di registrazione vocale, software di sintesi vocale, tabelle comparative digitali, <i>Padlet</i> , <i>Canva</i> per infografiche, testi normativi e dizionari etimologici online, <i>storyboard</i> , schede illustrate, carte “ <i>proverbio/significato</i> ” ecc.
------------------------------------	--