



SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLA PRIMARIA PARITARIA
"SACRA FAMIGLIA"
Cod. meccanografico: RM1A21000P – RM1E100005
Via del Calice, 12 – 00178 Roma



Approvato dal Collegio Docenti il 01/09/2026 con Delibera nr. 2

INTRODUZIONE

Alla luce delle nuove Indicazioni per il Curricolo per la scuola dell'Infanzia e per il Primo ciclo d'istruzione (Decreto Ministeriale n. 221 del 9 dicembre 2025) e viste le Competenze Chiave Europee definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio Europeo (22/05/2018), è stato elaborato il CURRICOLO VERTICALE DI ISTITUTO.

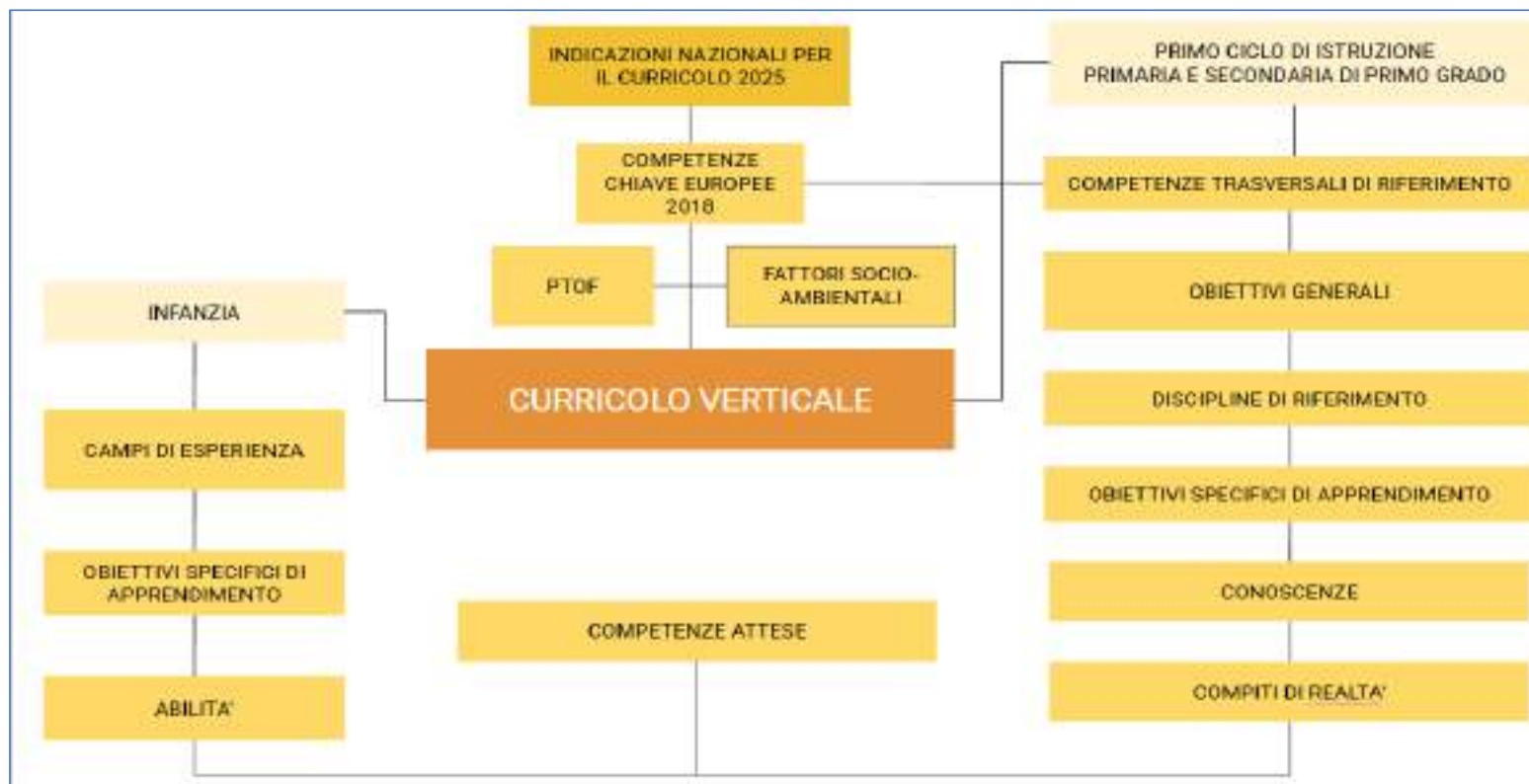
La progettazione di tale curricolo, che si sviluppa dai campi di esperienza della Scuola dell'Infanzia alle discipline della Scuola Primaria, prevede, per ogni campo o disciplina, i Nuclei Fondanti dei saperi, gli Obiettivi di Apprendimento e le Competenze da raggiungere alla fine della Scuola Primaria.

Il percorso formativo è un intreccio di processi cognitivi e relazionali, un progressivo passaggio dall'imparare dall'esperienza, fino ad arrivare ad una capacità di elaborazione autonoma delle conoscenze acquisite attraverso l'utilizzo consapevole degli strumenti culturali di cui si dispone come chiavi di lettura della realtà.

A partire dal curricolo, i docenti, nella progettazione didattico-educativa del Consiglio di intersezione e d'interclasse e nella progettazione annuale disciplinare individuano contenuti, metodologie, modalità di verifica e valutazione per favorire lo sviluppo delle competenze degli alunni basandosi su:

- la centralità della persona che apprende;
- l'educazione al pieno esercizio della cittadinanza;
- la scuola come comunità nell'ottica dello sviluppo integrale della persona.

MAPPA CON RIFERIMENTO ALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE 2025



PROFILO DELLO STUDENTE

Il profilo descrive, in forma essenziale, le competenze riferite alle discipline di insegnamento e al pieno esercizio della cittadinanza che uno studente/una studentessa dovrebbe dimostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione.

Obiettivi generali del processo formativo

Secondo la Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 *“relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente”* (2018/C 189/01), le competenze sono definite come una combinazione di **conoscenze, abilità e atteggiamenti**, in cui:

la **conoscenza** si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento;

per **abilità** si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati;

gli **atteggiamenti** descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.

Il Curricolo Verticale predisposto dalla nostra scuola tiene conto, come orizzonte di riferimento, verso cui tendere al termine della Scuola primaria, il quadro delle **competenze-chiave per l'apprendimento** permanente definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione europea (Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018) che sono:

1. Competenza alfabetica funzionale;
2. Competenza multilinguistica;
3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
4. Competenza digitale;
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;
6. Competenza in materia di cittadinanza;
7. Competenza imprenditoriale;
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Competenza alfabetica funzionale

- Creare, esprimere e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta).
- Comprendere i punti chiave di un discorso complesso, riguardo sia temi concreti sia astratti, integrando con argomentazioni sulla base di quanto è noto.
- Interagire adeguatamente e in modo creativo utilizzando materiali visivi, sonori e digitali e in vari contesti culturali e sociali quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

Competenza multilinguistica

- Utilizzare la lingua inglese a livello elementare in forma orale e scritta (comprensione orale e scritta, produzione scritta e produzione/interazione orale) in semplici situazioni di vita quotidiana relative ad ambiti di immediata rilevanza e su argomenti familiari e abituali, compresi contenuti di studio di altre discipline.
- Riconoscere le più evidenti somiglianze e differenze tra le lingue e le culture oggetto di studio.
- Utilizzare una seconda lingua comunitaria a livello elementare in forma orale e scritta (comprensione orale e scritta, produzione scritta e produzione/interazione orale) in semplici situazioni di vita quotidiana in aree che riguardano bisogni immediati o argomenti molto familiari.

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

- Utilizzare le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri.
- Utilizzare il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano situazioni complesse.

Competenza digitale

- Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.
- Interagire con gli altri sapendo scegliere i mezzi di comunicazione digitali adeguati a un determinato contesto.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

- Avere cura e rispetto di sé, degli altri, dei beni pubblici e privati, dell'ambiente come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. Organizzare nuove conoscenze pianificando il modo in cui apprenderle con atteggiamento funzionale all'obiettivo di interesse.
- Portare a compimento il lavoro iniziato, da soli o insieme ad altri.

Competenza in materia di cittadinanza

- Comprendere la necessità di una convivenza civile, pacifica e solidale per la costruzione del bene comune e agire in modo coerente.
- Esprimere le proprie personali opinioni e sensibilità nel rispetto degli altri.
- Rispettare le autorità istituzionali riconosciute dalla Costituzione. Partecipare nelle forme possibili alla vita civica e sociale, grazie alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici di base.
- Riconoscere e rispettare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo.
- Assumere atteggiamenti rispettosi dell'ambiente e dei beni comuni sulla base dei principi di sostenibilità e salvaguardia.

Competenza imprenditoriale

- Dimostrare spirito di iniziativa, produrre idee e progetti creativi.
- Assumersi le proprie responsabilità, dimostrare impegno e laboriosità.
- Riflettere su se stessi e misurarsi con le novità e gli imprevisti.
- Orientare le proprie scelte in modo consapevole.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

- Conoscere le espressioni (lingua, patrimonio, tradizioni) progressivamente più ampie - locali, regionali, nazionali, europee e mondiali - della propria cultura.
- Comprendere l'influenza reciproca tra culture.
- Apprezzare la diversità dei modi di comunicazione delle idee – testi scritti (stampati e digitali), teatro, cinema, danza, giochi, arte e design, musica, riti, architettura e loro forme ibride.
- Maturare la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio storico, culturale e paesaggistico.

Obiettivi del processo formativo

Gli obiettivi del processo formativo rappresentano una declinazione operativa delle competenze indicate nel Profilo dello studente al termine del primo ciclo. Organizzati per aree di competenza e articolati per ciascun grado scolastico, essi costituiscono uno strumento fondamentale per guidare l'annuale progettazione educativo-didattica collegiale del consiglio di intersezione e interclasse, la formulazione del sintetico giudizio intermedio e finale sul grado di sviluppo della maturazione complessiva dell'alunno, la certificazione delle competenze dell'alunno alla fine della Scuola Primaria.

Competenza alfabetica funzionale

- **Decodificare e comprendere messaggi chiave:** identificare le informazioni cruciali in diversi tipi di comunicazione orale (spiegazioni, racconti, dialoghi), scritta (istruzioni, brevi testi informativi, storie semplici, cartelli segnaletici), non verbale (comprensione del linguaggio del corpo, delle espressioni del volto).
- **Comunicare con chiarezza ed efficacia:** esprimere oralmente le proprie idee, esperienze e domande in modo logico e coerente, adattando il linguaggio al contesto e all'interlocutore.
- **Riassumere il contenuto di testi scritti:** individuare i punti principali di un testo e riorganizzarli in un insieme di informazioni in grado di rendere il significato del tutto.
- **Produrre testi significativi:** scrivere brevi testi (descrizioni, narrazioni, messaggi) per comunicare concetti, sentimenti, fatti e opinioni personali, rispettando la struttura di base e la correttezza linguistica.
- **Interagire con media diversi:** utilizzare in modo consapevole immagini, video, audio e strumenti digitali di base per partecipare attivamente alle attività didattiche e per esprimersi creativamente.

Competenza multilinguistica

- **Comprendere e utilizzare espressioni di base:** comprendere e utilizzare espressioni di uso quotidiano e frasi basilari per soddisfare bisogni immediati (es. salutare, chiedere informazioni semplici, esprimere gusti).
- **Presentare sé stessi e gli altri:** presentare sé stessi e altri utilizzando frasi brevi e fornendo informazioni personali di base come nome, età e provenienza.
- **Rispondere a domande personali:** rispondere a domande semplici su informazioni personali (dove si abita, gusti personali, cosa si conosce, cosa si possiede), dimostrando una comprensione di base della lingua.
- **Descrivere situazioni e luoghi familiari:** utilizzare espressioni e frasi semplici per descrivere persone, oggetti, luoghi familiari e attività quotidiane.

- **Scrivere brevi testi su argomenti familiari:** scrivere brevi e semplici testi (es. elenchi, brevi descrizioni, biglietti) su argomenti familiari e situazioni quotidiane, dimostrando una prima consapevolezza della forma scritta.

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

- **Utilizzare strumenti, tecnologie e dati per risolvere problemi semplici:** utilizzare strumenti di misurazione di base (es. righello, bilancia), semplici tecnologie (es. calcolatrice, software didattico) e interpretare dati elementari (es. tabelle, grafici semplici) per risolvere problemi concreti dai semplici ai più complessi legati all'esperienza quotidiana.
- **Classificare e raggruppare oggetti con criteri definiti:** classificare e raggruppare oggetti in base a criteri dati (forma, colore, dimensione, spessore, materiale, funzione) sviluppando abilità di osservazione e categorizzazione.
- **Produrre diverse soluzioni per un problema:** formulare un problema, elaborandone - anche sul piano esecutivo - diverse possibili soluzioni.
- **Organizzare informazioni con diversi strumenti:** organizzare informazioni relative a un problema utilizzando liste, semplici mappe concettuali, tabelle e grafici elementari per visualizzare e comprendere i dati.
- **Formulare ipotesi semplici basate sull'osservazione:** costruire ragionamenti semplici formulando ipotesi plausibili per spiegare fenomeni osservati, anche attraverso attività pratiche ed esperimenti guidati.
- **Riconoscere regolarità e pattern:** individuare regolarità e sequenze in fenomeni naturali e artificiali, sviluppando il pensiero logico e la capacità di fare previsioni semplici.

Competenza digitale

- **Ricerca informazioni di base in ambienti digitali sicuri:** effettuare semplici ricerche guidate per trovare dati, informazioni e contenuti pertinenti a compiti scolastici, utilizzando motori di ricerca adatti all'età e ad ambienti digitali controllati.
- **Comunicare online in modo rispettoso e consapevole:** interagire con gli altri in ambienti digitali (es. piattaforme didattiche, chat guidate) in modo adeguato, rispettando le regole di *netiquette* e riconoscendo l'importanza di un comportamento responsabile online.
- **Accedere e navigare in contenuti digitali semplici:** accedere a dati, informazioni e contenuti digitali (testi, immagini, video) forniti dall'insegnante e navigare al loro interno utilizzando comandi di base.
- **Riconoscere segnali di possibili notizie false:** identificare alcuni segnali elementari che possono indicare una notizia non vera (es. titoli sensazionalistici, fonti sconosciute), sviluppando un primo senso critico verso le informazioni online.

- **Condividere informazioni in modo responsabile in contesti protetti:** condividere dati e informazioni (es. risultati di ricerche, lavori scolastici) in ambienti digitali protetti (es. piattaforme scolastiche) con consapevolezza delle implicazioni.
- **Collaborare per produrre semplici contenuti digitali:** utilizzare strumenti digitali di base (es. editor di testo, programmi di presentazione semplici) per produrre e condividere contenuti digitali utili per lavori di gruppo, imparando a collaborare online.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

- **Riconoscere l'importanza di uno stile di vita sano:** imparare a conoscere le proprie e altrui emozioni, a costruire un positivo rapporto con la propria corporeità e ad acquisire sane abitudini alimentari.
- **Pianificare e organizzare il proprio lavoro:** organizzare semplici attività di studio personale, imparando a gestire il tempo in relazione a scadenze e ad obiettivi elementari.
- **Riflettere sul proprio modo di apprendere:** riflettere sulle proprie strategie di apprendimento, riconoscendo che cosa aiuta a imparare meglio e quali difficoltà si incontrano.
- **Portare a termine un compito:** impegnarsi e persistere nel completamento di un compito, anche di fronte a piccole difficoltà, imparando a gestire la frustrazione.
- **Adottare comportamenti rispettosi verso l'ambiente:** comprendere l'importanza del rispetto per la natura e mettere in pratica comportamenti proattivi per la sua tutela nel proprio contesto quotidiano.
- **Collaborare positivamente con gli altri:** lavorare insieme in modo costruttivo, rispettando i diversi ruoli, esprimendo le proprie idee e ascoltando quelle degli altri per raggiungere un obiettivo comune.

Competenza in materia di cittadinanza

- **Partecipare a discussioni in modo costruttivo:** intervenire in una discussione di gruppo rispettando i tempi e i turni di parola, ascoltando attivamente gli altri e formulando interventi pertinenti e rispettosi.
- **Costruire relazioni positive basate sul rispetto:** esprimere rispetto nelle relazioni interpersonali, riconoscendo l'importanza dell'empatia e della gentilezza nelle interazioni.
- **Comprendere e rispettare i diritti e i doveri propri e altrui:** riconoscere i propri diritti e doveri fondamentali e l'importanza di rispettare i diritti degli altri nel contesto scolastico e sociale più vicino.
- **Rispettare le autorità istituzionali riconosciute dalla Costituzione:** rispettare le autorità definite dalla Costituzione, che svolgono le funzioni pubbliche e governano lo Stato.

- **Essere aperti a diverse idee e punti di vista:** ascoltare e considerare le idee e i punti di vista degli altri, anche quando diversi dai propri, sviluppando una mentalità aperta e tollerante.
- **Rispettare le regole e i beni pubblici e privati:** comprendere l'importanza delle regole per una convivenza pacifica e impegnarsi a rispettarle, mostrando cura per gli spazi e per i beni pubblici e privati.
- **Riconoscere e apprezzare le diversità:** conoscere e rispettare le diverse identità presenti nel proprio ambiente.

Competenza imprenditoriale

- **Mostrare curiosità e apertura verso nuove esperienze:** manifestare curiosità e interesse nell'affrontare nuove attività e proposte didattiche, con apertura mentale a nuovi apprendimenti.
- **Assumersi le proprie responsabilità, dimostrare impegno e laboriosità:** essere consapevoli delle proprie azioni e delle conseguenze, impegnarsi a fondo e lavorare con dedizione.
- **Affrontare gli insuccessi con resilienza:** imparare a reagire agli errori e agli insuccessi visti come opportunità di apprendimento, riprendendo rapidamente le attività e cercando di migliorare.
- **Collaborare per trovare soluzioni innovative:** lavorare insieme ai compagni per cercare nuove strategie e approcci creativi nella risoluzione di problemi, valorizzando il contributo di ciascuno.
- **Riconoscere e valorizzare i propri punti di forza e di debolezza:** identificare e riflettere sui propri punti di forza e di debolezza in relazione a diverse attività, sviluppando una prima consapevolezza di sé.
- **Proporre semplici idee e iniziative:** esprimere le proprie idee e proporre semplici iniziative all'interno del contesto scolastico, sviluppando così lo spirito di iniziativa.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

- **Esplorare gli elementi della propria identità culturale:** riconoscere e descrivere alcuni elementi fondamentali della propria identità culturale, come la lingua, le tradizioni familiari e della comunità, nonché alcuni aspetti del patrimonio culturale del territorio nel quale si vive.
- **Organizzare eventi personali e collettivi in sequenze temporali semplici:** collocare eventi personali e fatti storici semplici all'interno di sequenze temporali lineari, utilizzando strumenti come linee del tempo elementari.
- **Riconoscere diverse forme di espressione culturale:** identificare e nominare diverse forme di espressione culturale, come il teatro, la musica, il cinema, la danza e semplici opere d'arte presenti nel loro contesto.

- **Collocare nello spazio e nel tempo elementi culturali di base:** localizzare nello spazio geografico e nel tempo storico ambienti, avvenimenti, fenomeni culturali significativi e semplici opere d'arte.
- **Esprimere creativamente la propria identità culturale:** esprimere la propria identità culturale attraverso diverse forme (linguaggio, disegno, semplici rappresentazioni), condividendola con gli altri in un clima di rispetto.
- **Produrre semplici elaborati artistici e musicali:** esprimersi attraverso semplici attività pratiche di produzione artistica (disegno, pittura, scultura elementare) e musicale (canto, utilizzo di strumenti ritmici semplici), sperimentando diversi materiali e tecniche.



INCLUSIONE

Al fine di promuovere il processo di inclusione è necessario sviluppare un curriculum attento alla valorizzazione delle caratteristiche proprie di ciascuno.

Il curriculum è declinato nella prospettiva della personalizzazione, che costituisce la logica di fondo attraverso la quale leggere l'azione didattica, nella pluralità delle sue forme. Essa ruoterà intorno al soggetto discente, ai suoi comportamenti, affetti e relazioni all'interno del contesto scolastico e fuori.

Nella prospettiva della personalizzazione il lavoro del docente si articolerà nella progettazione 'dialogica', nell'orientamento collegiale, nella concezione della valutazione in termini prevalentemente formativi. Per ogni soggetto si dovrà provvedere a costruire un percorso finalizzato a:

- Rispondere ai bisogni individuali
- Monitorare la crescita della persona
- Favorire il successo della persona nel rispetto della propria individualità.

Al fine di sviluppare un curriculum attento alle pluralità di soggetti verrà attuato il curriculum verticale di Istituto con attenzione alla continuità con le classi ponte e l'interazione tra docenti.

Il continuo monitoraggio in itinere permetterà di ricalibrare costantemente gli interventi. Valorizzazione delle risorse esistenti

- Acquisire le competenze dei singoli docenti dell'Istituto al fine di valorizzarle concedendo loro la possibilità di metterle a disposizione per realizzare progetti e/o laboratori.
- Portare a conoscenza di tutti i docenti circa gli strumenti e il materiale disponibile da utilizzare ai fini dell'integrazione.
- Promuovere la formazione sui temi dell'inclusione anche per i docenti curricolari e il personale ATA.
- Implementare l'uso della LIM come strumento atto ad integrare vecchi e nuovi linguaggi o comunque utilizzare di più e da più docenti materiale informatizzato già utilizzato dagli alunni e di facile fruizione.
- Implementare l'uso di software didattici, il lettore di sintesi vocale, correttore ortografico, calcolatrice, schemi e mappe concettuali che facilitano l'apprendimento degli alunni in difficoltà e indispensabili per gli alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento DSA.
- Invitare i docenti ad Utilizzare gli spazi dell'edificio scolastico destinati alla realizzazione dei laboratori anche a classi aperte.
- Prevedere e attivare corsi di consolidamento e/o recupero degli apprendimenti anche in orario extrascolastico.

Particolare attenzione è da dedicare alle fasi di transizione che scandiscono l'ingresso nel sistema scolastico, la continuità tra i diversi ordini di scuola e il successivo inserimento lavorativo.

Verranno organizzate azioni di continuità orizzontale e verticale, sia favorendo modalità di raccordo educativo-didattico tra i diversi ordini di scuola, sia mediante un'apertura all'esterno tenendo conto delle risorse del territorio al fine di costruire un progetto di vita più ampio.

Nelle fasi di “transizione”, passaggio tra i diversi ordini di scuola, il team docente avrà incontri di continuità finalizzati allo scambio di informazioni necessarie ad organizzare l’ingresso degli alunni nel nuovo ordine di scuola.

L’impiego di personale educativo specializzato, anche affiancato al docente specializzato per le attività di sostegno, potrà curare gli aspetti che riguardano lo sviluppo delle autonomie didattico-operative, personali e sociali attraverso l’organizzazione, in orario scolastico, di uscite nel territorio per la conoscenza e l’apprendimento di azioni quotidiane. Gli studenti saranno accompagnati gradualmente nella delicata fase di uscita dalla scuola al fine di favorire anche esperienze di alternanza scuola-lavoro a partire dalla classe terza. Gli eventi extrascolastici verranno organizzati nel rispetto delle procedure previste dall’Istituto.

Le azioni che si svolgono per **garantire la continuità del percorso educativo** possono essere così sintetizzate:

Inserimento scolastico: per i bambini con BES per l’inserimento scolastico, in particolare nella Scuola dell’Infanzia, è necessario predisporre appositi progetti di accoglienza, coinvolgendo le famiglie nella fase di inserimento iniziale e negli eventuali momenti di “crisi”.

- Raccordo con la Scuola Primaria: il passaggio al segmento successivo dovrà essere facilitato con percorsi di continuità programmati, condivisi e coordinati tra i vari soggetti coinvolti.
- Raccordo con la Scuola Secondaria di I grado: oltre alle canoniche attività di raccordo, occorre prevedere anche specifici momenti di confronto tra insegnanti dei due segmenti per un miglior scambio di informazioni, un’attenta analisi delle situazioni critiche nel momento della formazione delle classi prime, l’attivazione di specifici progetti che coinvolgano le classi ponte al fine di “preparare il passaggio di consegne” (conoscenza dei nuovi insegnanti, metodologie, nuovi spazi, ecc.).

Al fine di personalizzare quanto definito nel curriculum verticale di Istituto verranno utilizzati i seguenti strumenti:

- **P.E.I.** - Piano Educativo Individualizzato - di cui è parte integrante la Progettazione Disciplinare nel caso in cui l’alunno DVA non segua una progettazione educativa e didattica definita per la classe di appartenenza. Il PEI è condiviso con famiglia, l’equipe medica e gli assistenti specialistici in sede di GLO (Gruppo operativo di lavoro).
- **PDP** - Piano Didattico Personalizzato - nel quale, in accordo con la famiglia, che ne dà o meno il consenso, vengono definiti gli strumenti compensativi e le misure dispensative da adottare per permettere agli alunni con Disturbi Evolutivi Specifici (DES) e Disturbi specifici dell’apprendimento (DSA) di raggiungere il successo scolastico.

Per gli alunni con BES non certificati ma individuati, dal Consiglio di classe/interclasse/intersezione come alunni che presentano un qualche tipo di svantaggio: socio-economico, linguistico-culturale o dell’apprendimento può essere predisposto un PDP sempre in condivisione con la famiglia.

Per ogni disciplina i traguardi di competenza e gli obiettivi di apprendimento saranno declinati, semplificati o ridotti tenendo conto dei punti di forza e di debolezza di ciascun alunno.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Nella stesura del Curricolo, tenendo conto del Progetto Educativo che ci contraddistingue, abbiamo cercato di rispondere agli interessi dei bambini, di favorire il loro benessere, di soddisfare i bisogni e il potenziale unico di ciascun, compresi quelli con bisogni educativi speciali, quelli che si trovano in una situazione di vulnerabilità o che provengono da contesti svantaggiati. Vogliamo:

- promuovere la partecipazione, l'iniziativa, l'autonomia, la capacità di risoluzione dei problemi, la creatività, l'attitudine a ragionare, analizzare e collaborare, l'empatia e il rispetto reciproco, attraverso approcci a sostegno di un apprendimento olistico;
- dare importanza al gioco, al contatto con la realtà, in primo luogo con la natura, al ruolo dell'attività motoria, della musica, dell'arte, della scienza e della scoperta del mondo, garantendo un equilibrio tra sviluppo della socialità, maturazione emotiva e processi cognitivi e valorizzando le risorse dei bambini.



Il curriculum della Scuola dell'Infanzia viene elaborato attraverso i campi di esperienza che risultano così declinati:

- **Il sé e l'altro:** per imparare a costruire la propria identità personale nelle sue molteplici dimensioni e a riconoscere l'altro nelle sue differenze, che lo rendono unico;
- **Il corpo e il movimento:** per apprendere a stare bene con il proprio corpo, inteso come unità integrata alle altre dimensioni della persona umana e canale per entrare in interazione e in relazione con gli altri da sé;
- **Immagini, suoni, colori:** per imparare a riconoscere le qualità tattili, sensoriali, formali di oggetti e materiali, anche di uso comune, apprezzandone la fruizione artistica, espressiva, creativa e il valore estetico;
- **I discorsi e le parole:** per apprendere ad ascoltare, comunicare, farsi capire e saper dialogare, relazionarsi e confrontarsi con gli altri (bambini e adulti), negoziare, collaborare nell'esecuzione di un compito, riconoscere e ricomporre piccoli conflitti;
- **La conoscenza del mondo:** per imparare ad esplorare e a rappresentare il mondo, a riflettere e a socializzare le proprie esperienze attraverso la narrazione e l'utilizzo di molteplici linguaggi (corporei, espressivi, verbali, matematico-tecnologico-scientifici, visuali, grafico-pittorici, plastici, musicali, coreutici, tecnologici), a osservare il mondo naturale e sociale ponendosi interrogativi, formulando ipotesi, suggerendo risposte e risolvendo problemi.

IL SE È L'ALTRO		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	▪ Sviluppare il processo di costruzione dell'identità personale, dell'autostima e del senso morale. ▪ Riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare, nel rispetto dei propri vissuti personali e altrui e confrontandola con altre esperienze culturali per sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni. ▪ Riflettere, confrontarsi e discutere di vari temi con i pari e con gli adulti, in reciprocità. ▪ Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune.	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	▪ Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo e riconoscere quelli altrui. ▪ Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. ▪ Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti. ▪ Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro.	
ABILITÀ		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
▪ Superare le difficoltà legate al distacco dalla famiglia. ▪ Accettare le situazioni nuove: ▪ Condividere e riordinare giochi e materiali. ▪ Usare i servizi in autonomia ▪ mangiare autonomamente	▪ Riconoscere e nomina le proprie emozioni e iniziare a comprenderne le cause. ▪ Costruire relazioni più stabili con i pari, partecipando a giochi condivisi e prime forme di cooperazione. ▪ Comprendere e rispettare semplici regole di convivenza, riconoscendone l'utilità nel gruppo.	▪ Riconoscere e gestire in modo più consapevole le proprie emozioni, anche in situazioni di conflitto. ▪ Dimostrare fiducia in sé, autonomia nelle scelte e senso di responsabilità. ▪ Collaborare attivamente con i pari, negoziando ruoli, regole e soluzioni nei giochi e nelle attività.

▪ Riconoscere sé stesso come persona distinta dagli altri e inizia a chiamarsi per nome. ▪ Esprimere bisogni ed emozioni primarie (gioia, paura, rabbia, tristezza) attraverso il corpo, il linguaggio verbale e non verbale. ▪ Mostrare curiosità verso l'ambiente. ▪ Prestare attenzione per brevi momenti. ▪ Imitare l'adulto e i pari. ▪ Riconoscere le routine. ▪ Iniziare a relazionarsi con i pari e con gli adulti, accettando la presenza dell'altro anche se in modo ancora egocentrico. ▪ Partecipare a semplici routine quotidiane, ▪ riconoscendo alcune regole di base con la mediazione dell'adulto. ▪ Sperimentare le prime forme di autonomia personale (mangiare, riordinare, chiedere aiuto). ▪ Ascoltare brevi racconti, filastrocche e narrazioni legate alla vita quotidiana e alle relazioni. ▪ Riconoscere le persone significative della propria famiglia. ▪	▪ Iniziare a distinguere comportamenti corretti e scorretti nelle situazioni quotidiane. ▪ Raccontare esperienze personali, seguendo una sequenza temporale essenziale. ▪ Manifestare curiosità verso le differenze fisiche, culturali e sociali, ponendo domande. ▪ Mantenere l'attenzione più a lungo. ▪ Partecipa a rituali, tradizioni e momenti significativi della vita scolastica e familiare. ▪ Sviluppare una maggiore autonomia nella cura di sé, dei materiali e degli spazi. ▪ Organizzare il proprio spazio di gioco pulendolo dopo l'attività, gestendo tempi brevi con timer visivi. ▪ Procedere per tentativi ed errori. ▪ Chiedere aiuto in modo intenzionale. ▪ Seguire consegne in 2 passaggi. ▪ Iniziare a verbalizzare ciò che si fa. ▪ Esprimere preferenze personali durante scelte collettive, costruendo resilienza di fronte a rifiuti. ▪ Progettare un "mercato dei giocattoli" in gruppo, scambiando oggetti fatti a mano per esempio "monete" finte. ▪ Risolvere problemi creativi (es. "Come fare una barca che galleggia?") testando idee in acqua.	▪ Riflettere su concetti di giusto e ingiusto, bene e male, in relazione alle proprie azioni e a quelle degli altri. ▪ Manifestare atteggiamenti di rispetto, accoglienza e inclusione verso ogni forma di diversità. ▪ Formulare domande di senso sulla vita, sulla natura, sulle relazioni e sugli eventi vissuti. ▪ Riconoscere diritti e doveri all'interno del gruppo classe e della comunità. ▪ Raccontare e confrontare esperienze personali con ▪ fatti osservati o narrati dai media, con il supporto dell'adulto. ▪ Sviluppare atteggiamenti di cura e rispetto verso l'ambiente, in una prospettiva di sostenibilità. ▪ Comprendere il valore delle tradizioni familiari e culturali, aprendosi al confronto con altre realtà. ▪ Pianificare semplici azioni. ▪ Portare a termine un compito. ▪ Riflettere su ciò che si è fatto. ▪ Autocorreggersi. ▪ Trasferire strategie già apprese. ▪ Valutare un'idea imprenditoriale ludica, criticando e migliorando in team. ▪
---	---	--

CONOSCENZE		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
▪ Conoscenza di sé attraverso il nome, il corpo, le immagini di sé e delle persone vicine. ▪ Prime esperienze di riconoscimento ed espressione delle emozioni di base (gioia, paura, rabbia, tristezza). ▪ Giochi di mimica emotiva con carte illustrate (gioia, tristezza) e cerchio di ascolto ▪ Relazione con l'altro: presenza dei pari e degli adulti, primi scambi comunicativi. ▪ Attività di turno con timer a clessidra colorata e giocattoli condivisi. ▪ Routine quotidiane (accoglienza, pranzo, riordino, cura personale) come occasioni di sicurezza e appartenenza. ▪ Prime regole condivise, vissute attraverso l'imitazione e la guida dell'adulto. ▪ Autonomia di base nelle azioni quotidiane (mangiare, vestirsi, chiedere aiuto).	▪ Riconoscimento, denominazione e comprensione delle emozioni e delle loro cause. ▪ Costruzione di relazioni più stabili con i pari attraverso il gioco simbolico e cooperativo. ▪ Regole di convivenza nel gruppo: rispetto dei turni, condivisione, collaborazione. ▪ Prime riflessioni su comportamenti corretti e scorretti nella vita quotidiana. ▪ Narrazione di esperienze personali con riferimento al tempo (prima/dopo). ▪ Scoperta e valorizzazione delle differenze fisiche, culturali e sociali. ▪ Partecipazione a rituali, feste e tradizioni della scuola e della famiglia. ▪ Sviluppo del senso di appartenenza al gruppo sezione. ▪ Gioco delle regole con segnali visivi ▪ Mappe sensoriali tattili di cibi locali/globali. ▪ Mercatino finte con banchetti di carta e "monete" di cartoncino; vaschette acqua per test barche (foglie, tappi).	▪ Consapevolezza e gestione delle emozioni, anche in situazioni di conflitto. ▪ Costruzione dell'identità personale e rafforzamento dell'autostima. ▪ Collaborazione attiva nei giochi e nelle attività: negoziazione di ruoli e regole. ▪ Riflessione sui concetti di bene/male, giusto/ingiusto, responsabilità personale. ▪ Educazione al rispetto, all'accoglienza e all'inclusione di ogni diversità. ▪ Domande di senso sulla vita, sulla natura, sulle relazioni e sugli eventi significativi. ▪ Diritti e doveri all'interno del gruppo e prime forme di cittadinanza attiva. ▪ Confronto tra esperienza diretta e informazioni provenienti dai media, con guida dell'adulto. ▪ Cura dell'ambiente e primi comportamenti orientati alla sostenibilità. ▪ Conoscenza e valorizzazione delle tradizioni familiari, culturali e sociali, in un'ottica interculturale.

▪ Ascolto di brevi racconti, filastrocche e storie legate alla vita quotidiana. ▪ Riconoscimento delle figure familiari e delle relazioni affettive significative. ▪ Album illustrati di famiglia con disegni e foto; canzoni di saluti (buongiorno/buonasera italiani e internazionali). ▪ Role-play con burattini per ruoli familiari (cucina, giochi). ▪ Scatole riciclate (bottiglie, cartoni) per "invenzioni libere". ▪ Canzoni motivazionali.	▪ Schede problema-risoluzione con disegni sequenziali.	▪ Regole di igiene del corpo e degli ambienti di vita ▪ Gli alimenti e i sani comportamenti alimentari. ▪ Comportamenti sicuri negli spazi domestici e scolastici. ▪ Pericoli dell'ambiente. ▪ Diario emotivo con disegni post-attività e domande guida ("Cosa imparo dopo?"). ▪ Puzzle cooperativi a 2 (20-30 pezzi grandi) con regole di incoraggiamento verbali. ▪ Dibattiti semplici in cerchio su "Perché le regole?". ▪ Kit giardino (semi, vasetti) con piano fasi (ruoli: annaffiatore, osservatore).
---	--	--

IL CORPO ED IL MOVIMENTO		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	▪ Maturare una prima consapevolezza della propria corporeità, nelle sue potenzialità espressive, comunicative ed artistiche. ▪ Produrre gesti, condotte, sequenze motorie, psico-motorie e coreutiche, sotto forma di movimenti controllati e finalizzati svolti individualmente o in piccolo gruppo, in grado di rafforzare la propria identità personale e la propria autonomia, nel rispetto delle regole della buona convivenza civile. ▪ Orientarsi nello spazio, in relazione agli altri e all'ambiente. ▪ Sviluppare un corretto e completo schema corporeo. ▪ Assumere comportamenti e atteggiamenti rispettosi della propria salute e di quella altrui, avendo cura di sé e degli altri.	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	▪ Sapersi esprimere e comunicare attraverso il corpo, per migliorare le capacità percettive, la propriocezione cinestesica, l'equilibrio e la conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente. ▪ Saper eseguire gesti e movimenti corporei (fino-motori e grosso-motori), attraverso esperienze ludiche, psico-motorie e coreutiche, valutandone il rischio e imparando a interagire con rispetto con gli altri. ▪ Conoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti e attuare corrette pratiche quotidiane di cura di sé, di igiene, di alimentazione in vista di uno stile di vita sano e attivo, grazie a forme di apprendimento ludico e laboratoriale.	
ABILITA'		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
▪ Compiere autonomamente operazioni funzionali alla gestione del proprio corpo. ▪ Controllare gli sfinteri ▪ Scoprire ed utilizzare le proprie capacità senso-percettive. Eseguire giochi liberi e guidati. ▪ Muoversi senza esitazione negli spazi a disposizione.	▪ Sviluppare una maggiore autonomia nella cura di sé, dei materiali e degli spazi. ▪ Utilizzare le abilità senso-percettive. ▪ Riconoscere le diversità fisiche dei compagni. ▪ Consolidare gli schemi dinamici di base. ▪ Consolidare l'uso della dominanza funzionale.	▪ Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e riconoscere le diversità di genere. ▪ Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. ▪ Coordinare i movimenti e padroneggiare attività che ▪ implicano l'uso di attrezzi.

▪ Eseguire percorsi stabiliti camminando, correndo, saltellando e strisciando. ▪ Imitare i movimenti di un adulto o di un coetaneo. ▪ Muoversi liberamente su basi musicali. ▪ Conoscere le parti del corpo e denominare quelle più evidenti su sé stesso e gli altri. ▪ Esercitare la motricità fine di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. ▪ Riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti.	▪ Esprimere il piacere derivante dal gioco motorio. ▪ Inventare situazioni di gioco. ▪ Individuare i segmenti del proprio corpo e le loro possibilità di movimento. ▪ Orientarsi nello spazio utilizzando punti di riferimento topologici (vicino, lontano, davanti, dietro, sopra, sotto...). ▪ Eseguire semplici danze su imitazione. ▪ Rappresentare lo schema corporeo. ▪ Migliorare la motricità fine.	▪ Sperimentare schemi posturali e motori differenti. ▪ Controllare l'esecuzione del gesto. ▪ Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza. ▪ Rispettare le regole nei giochi. ▪ Distinguere comportamenti, azioni, scelte alimentari dannose alla sicurezza e alla salute. ▪ Alimentarsi e vestirsi, riconoscere in modo autonomo i segnali del proprio corpo. ▪ Osservare le partiche di igiene e di cura di sé.
CONOSCENZE		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
▪ Il corpo: parti principali. ▪ Movimento spontaneo. ▪ Schemi motori di base: camminare, correre, saltare. ▪ Percezione corporea globale. ▪ Relazione corpo-spazio. ▪ Giochi motori liberi. ▪ Prime regole nel movimento. ▪ Espressione corporea spontanea.	▪ Equilibrio statico e dinamico. ▪ Schema corporeo maggiormente definito. ▪ Coordinazione motoria globale. ▪ Schemi motori combinati. ▪ Orientamento nello spazio (sopra/sotto, avanti/dietro)	▪ Schema corporeo completo e rappresentazione. ▪ Drammatizzazione e mimo. ▪ Attività motorie finalizzate. ▪ Rilassamento e controllo tonico. ▪ Regole di igiene del corpo e degli ambienti di vita. ▪ Gli alimenti e i sani comportamenti alimentari. ▪ Coordinazione globale e fine. ▪ Controllo del movimento nello spazio e nel tempo. ▪ Lateralità (destra/sinistra su di sé). ▪ Giochi di gruppo con regole.

IMMAGINI, SUONI E COLORI		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	- Sapersi avvalere dei principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico pittorico, plastico, audio-visivo, drammatico, ecc.) in diversi ambiti e modalità, a seconda dei propri talenti e potenzialità, anche attraverso l'utilizzo, mediato dall'insegnante, delle nuove tecnologie. - Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative, anche impiegando con la supervisione dell'insegnante quelli messi a disposizione dalla tecnologia. - Sviluppare ed esprimere interesse nei confronti della fruizione di opere artistiche di vario genere, maturando un proprio gusto estetico personale e un primo atteggiamento critico-riflessivo rispetto ai messaggi veicolati. - Familiarizzare con i primi alfabeti musicali e i simboli di notazione informale per codificare e riprodurre suoni, sviluppando sensibilità e interesse per il paesaggio sonoro e le opere musicali, a partire dalla scoperta che tutti i suoni originano dalla vibrazione di oggetti.	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	- Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali. - Narrare le proprie esperienze o storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali (musica, drammatizzazione, disegno, pittura, fotografia, manipolazione, ecc.).	
ABILITÀ		
3 ANNI	4ANNI	5 ANNI
- Esprimersi attraverso il gioco simbolico. - Conoscere, sperimentare e usare materiali manipolativi e grafico-pittorici. - Produrre semplici messaggi iconici con un significato. - Leggere semplici immagini e provare a verbalizzare i contenuti fondamentali.	- Rielaborare graficamente esperienze vissute. - Impugnare differenti strumenti e ritagliare. - Ascoltare brevi messaggi musicali e canori di vario genere.	- Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici). - Ascoltare brani musicali e riprodurre l'esperienza nel disegno - Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni.

▪ Verbalizzare proprie produzioni con l'aiuto di domande. ▪ Riprodurre rumori con il proprio corpo. ▪ Muoversi liberamente su basi musicali ▪ Eseguire per imitazione semplici canti ▪ Partecipare a esperienze di osservazione e uso guidato dei media digitali. ▪ Sperimentare azioni semplici (toccare lo schermo, premere un tasto).	▪ Interpretare suoni con movimenti ritmici del corpo. ▪ Esprimersi col canto individualmente ed in piccolo gruppo. ▪ Esprimere le proprie emozioni attraverso il gioco libero e guidato. ▪ Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. ▪ Sperimentare tecniche diverse per rappresentare gli elementi della realtà. ▪ Riconoscere strumenti tecnologici presenti nell'ambiente (tablet, fotocamera, PC, LIM...). ▪ Comprendere la funzione di base degli oggetti digitali ("serve per...").	▪ Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. ▪ Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. ▪ Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. ▪ Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale. ▪ Comprendere e utilizzare con l'aiuto dell'insegnante oggetti tecnologici. ▪ Sviluppare atteggiamenti di cura e sicurezza verso i dispositivi
CONOSCENZE		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
▪ Gioco simbolico. ▪ L'utilizzo di materiali di vario genere. ▪ Libri brevi con immagini. ▪ Giochi di ritmo. ▪ Attività motorie e psicomotorie. ▪ Canti e filastrocche. ▪ Introdurre il concetto di touchscreen. ▪ Uso di tablet con giochi educativi che	▪ Giochi organizzati e spontanei. ▪ Gioco simbolico. ▪ Tecniche di rappresentazione grafica. ▪ Linguaggi espressivi. ▪ Espressione corporea. ▪ Piccoli puzzle o giochi che stimolano la memoria visiva e la logica (es. giochi di abbinamento lettere/numeri).	▪ Principali forme di espressione artistica. ▪ Linguaggi espressivi. ▪ Tecniche espressive. ▪ Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea. ▪ Gioco simbolico. ▪ Introduzione a concetti base di programmazione e risoluzione di problemi tramite giochi come Scratch

▪ richiedono semplici movimenti come trascinare eappare. ▪ Applicazioni che favoriscono il riconoscimento di forme, colori, numeri e lettere. ▪ Semplici giochi di causa ed effetto (es. premere un tasto per far apparire un suono). ▪ Utilizzare app sulla LIM che stimolano la percezione visiva ed uditiva, (giochi con animali, suoni e immagini da riconoscere).	▪ App che raccontano storie e permettono ai bambini di interagire. ▪ Giochi che richiedono il movimento del dito per interagire con elementi digitali (ad esempio far "volare" un uccellino, trascinare oggetti o risolvere puzzle). ▪ App che stimolano la creatività, come quelle che permettono di disegnare. ▪ Cominciare a introdurre concetti base di logica e ▪ sequenzialità, come ordinare oggetti in base a forma, colore o dimensione.	▪ Jr, Bee-Bot. ▪ Giochi che richiedono la risoluzione di puzzle logici o ▪ la creazione di sequenze di azioni. Per esempio, giochi che chiedono ai bambini di programmare il movimento di un personaggio attraverso comandi (orientamento, distanza). ▪ Usare app che permettano di disegnare e creare storie digitali. ▪ Continuare a sviluppare la consapevolezza sulla ▪ sicurezza online, l'importanza di chiedere aiuto a un adulto in caso di problemi.
---	---	--

I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	▪ Avvalersi della lingua italiana per produrre e comprendere semplici enunciati a partire dalle occasioni offerte dalla vita quotidiana. ▪ Ascoltare e narrare racconti, rielaborare contenuti e inventare storie. ▪ Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzione di parole, riconoscendo analogie tra suoni e significati. ▪ Avere una prima consapevolezza dell'esistenza di lingue e culture differenti, a partire anche da prime esperienze di apprendimento di una seconda lingua. ▪ Esplorare e sperimentare il linguaggio scritto anche in forma creativa e fantasiosa. ▪ Sviluppare la coordinazione motoria e la manualità attraverso il disegno, la riproduzione di segni e simboli, esplorando forme di rappresentazione grafica.	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	▪ Saper utilizzare la lingua italiana in maniera appropriata, per comprendere parole e discorsi. ▪ Acquisire un patrimonio lessicale progressivamente più ricco ed esteso. ▪ Esprimere attraverso il linguaggio verbale i propri stati d'animo ed emozioni. ▪ Elaborare ipotesi circa i significati di parole sconosciute o inventate, cogliendo somiglianze e analogie tra suoni e significati. ▪ Familiarizzare con elementi di una lingua diversa dall'italiano. ▪ Incontrare e sperimentare prime forme di linguaggio scritto.	
ABILITÀ		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
▪ Ascoltare, comprendere e memorizzare brevi e semplici filastrocche e canzoni prodotte	▪ Rappresentare attraverso il disegno. ▪ Verbalizzare la produzione grafica. ▪ Comprendere ed eseguire semplici consegne date in lingua.	▪ Comprendere l'argomento principale dei discorsi affrontati in sezione. ▪ Comprendere e comunicare stati d'animo propri e altrui.

dall'insegnante o da supporti multimediali. ▪ Capire ed eseguire semplici comandi e richieste in lingua straniera. ▪ Ascoltare e comprendere messaggi verbali e storie. ▪ Acquisire e comprendere nuovi vocaboli. ▪ Utilizzare il linguaggio per interagire ed esprimere bisogni. ▪ Parlare con i coetanei e adulti per raccontare esperienze personali. ▪ Accostarsi alla lettura per immagini. ▪ Memorizzare e ripetere semplici filastrocche e poesie. Comprendere semplici comunicazioni collegate a un rinforzo mimico gestuale e motorio (es. TPR).	▪ Ascoltare e riprodurre brevi e semplici filastrocche, canzoni prodotte dall'insegnante o da supporti multimediali. ▪ Sperimentare alcuni usi e tradizioni di altre culture. Acquisire capacità di ascolto e comprensione. ▪ Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e espressione verbale. ▪ Utilizzare il linguaggio per comunicare emozioni. ▪ Comprendere una breve storia attraverso i nessi temporali (prima, dopo e fine). ▪ Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti. ▪ Arricchire il lessico. ▪ Memorizzare e recitare poesie e filastrocche. ▪ Acquisire capacità di ascolto e comprensione. ▪ Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e espressione verbale. ▪ Utilizzare il linguaggio per comunicare emozioni. ▪ Comprendere una breve storia attraverso i nessi temporali (prima, dopo e fine). ▪ Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti. ▪ Arricchire il lessico	▪ Ascoltare racconti e riferire informazioni su di esso attraverso domande stimolo. ▪ Recitare filastrocche e poesie. ▪ Comprendere e dare semplici istruzioni su di un gioco od una attività conosciuta. ▪ Pronunciare correttamente le parole. ▪ Formulare e strutturare frasi di senso compiuto. ▪ Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. ▪ Leggere per immagini. ▪ Ricostruire in sequenze un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. ▪ Acquisire le capacità percettive e manuali necessarie per l'ordine visuo-spaziale dello spazio grafico. ▪ Comprendere ed eseguire semplici consegne date in lingua. ▪ Ascoltare e riprodurre brevi e semplici filastrocche, canzoni prodotte dall'insegnante o da supporti multimediali. ▪ Ascoltare e riprodurre brevi e semplici frasi. ▪ Sperimentare alcuni usi e tradizioni di altre culture. ▪ Interagire nel gioco utilizzando strutture e lessico già acquisiti. ▪ Percepire differenze espressive collegate alle diverse lingue utilizzate con la guida dell'insegnante
CONOSCENZE		

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
▪ Giochi di denominazione (Che cos'è?). ▪ Lettura di albi illustrati semplici. ▪ Filastrocche ritmate. ▪ Giochi simbolici (telefono, cucina, negozio). ▪ Ascolto di suoni e parole ripetute. ▪ Tracce e scarabocchi intenzionali. ▪ Ascolto di suoni, parole e brevi frasi in una seconda lingua. ▪ Riconoscimento e imitazione di suoni, ritmi e intonazioni. ▪ Comprensione globale di parole legate a routine quotidiane. ▪ Uso spontaneo di gesti, mimica e movimento per comunicare. ▪ Partecipazione a canzoncine, filastrocche e giochi sonori. ▪ Esposizione a lingue diverse presenti nel gruppo sezione. ▪ Sviluppo di atteggiamenti di curiosità e apertura verso lingue diverse.	▪ Giochi di rime ed "Indovina la parola". ▪ Storie inventate con immagini in sequenza. ▪ Drammatizzazione con burattini. ▪ Conversazioni guidate dopo la lettura. ▪ Classificazioni di immagini/parole. ▪ Copia spontanea di lettere. ▪ Comprensione di semplici istruzioni e consegne in lingua ▪ Associazione parola-immagine-azione ▪ Riproduzione di parole ed espressioni di uso frequente ▪ Ampliamento del lessico relativo a: corpo, colori, oggetti e animali ▪ Partecipazione a giochi di ruolo, canti e drammatizzazioni ▪ Riconoscimento dell'esistenza di lingue e culture diverse ▪ Utilizzo della lingua in contesti ludici e comunicativi.	▪ Laboratorio di narrazione (Storie inventate, sequenze). ▪ Drammatizzazioni con ruoli. ▪ Filastrocche complesse, indovinelli. ▪ Osservazione di titoli etichette e parole chiave. ▪ Attività di pregrafismo e scrittura spontanea. ▪ Comprensione di brevi messaggi, storie e dialoghi semplici. ▪ Uso intenzionale di parole ed espressioni per comunicare. ▪ Formulazione di frasi semplici in contesti guidati. ▪ Arricchimento del lessico su temi di esperienza quotidiana. ▪ Confronto tra suoni e parole di lingue diverse. ▪ Prima consapevolezza delle differenze linguistiche e culturali. ▪ Partecipazione attiva a storytelling, giochi simbolici e drammatizzazioni.

LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	- Saper osservare e scoprire le connessioni esistenti in fenomeni come il ciclo di vita, le stagioni, i principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, le modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana. - Saper collocare le proprie azioni nel tempo della giornata, della settimana e dell'anno - Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia. - Operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione, confronto. - Saper riconoscere semplici forme geometriche in base a caratteristiche e proprietà	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	- Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat, i fenomeni naturali e artificiali, per riconoscere e descrivere i principali processi di cambiamento e le relative proprietà. - Riconoscere il susseguirsi dei giorni della settimana e delle stagioni dell'anno. - Individuare la posizione delle persone e degli oggetti nello spazio, imparando ad utilizzare categorie come sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra, lontano/vicino, dentro/fuori, ecc. - Osservare, descrivere, rappresentare e denominare semplici forme geometriche nello spazio e nel piano, facendo riferimento alle loro caratteristiche. - Raggruppare, contare, ordinare, misurare e quantificare oggetti di vario genere, confrontandoli e classificandoli secondo differenti criteri condivisi.	
ABILITÀ		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
- Interessarsi agli animali e ai fenomeni naturali. - Scoprire, osservare, utilizzare i sensi per esplorare oggetti. - Percepire la differenza di oggetti e materiali in base a colore e forma. - Riconoscere cerchio e quadrato.	- Esplorare gli ambienti circostanti. - Iniziare a rispettare la natura. - Discriminare oggetti e materiali secondo le caratteristiche sensoriali. - Raggruppare per forma, colore, dimensione.	- Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. - Porre domande sulle cose e la natura. - Riconoscere la relazione causa-effetto. - Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati.

▪ Scoprire le quantità (uno-pochi-tanti). ▪ Scoprire l'uso linguistico del numero. ▪ Orientarsi negli spazi scuola. ▪ Localizzare oggetti nello spazio scoprendo i rapporti topologici. ▪ Percepire la scansione temporale: prima-dopo	▪ Seriare due/tre elementi in ordine crescente e decrescente. ▪ Confrontare le quantità (di più-di meno-uguale). ▪ Riconoscere le principali figure geometriche e associarle ad elementi della realtà. ▪ Comparare due lunghezze e due grandezze diverse (lungo-corto, largo-stretto, grande-piccolo, alto- basso). ▪ Muoversi e disporsi nello spazio secondo indicazioni ricevute rispettando gli indicatori topologici. ▪ Ricostruire semplici azioni e procedure. ▪ Scoprire la scansione temporale attraverso le proprie azioni.	▪ Raggruppare secondo criteri (dati o personali). ▪ Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. ▪ Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. ▪ Individuare la relazione fra gli oggetti. ▪ Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. ▪ Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. ▪ Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). ▪ Acquisire il concetto di simmetria. ▪ Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari. ▪ Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. ▪ Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. ▪ Costruire modelli e plastici. ▪ Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni. Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli. ▪ Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. ▪ Costruire modelli di rappresentazione della realtà.
--	---	---

CONOSCENZE		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
- Colori, forme semplici (cerchio, quadrato). - Piccole quantità (1-2-3). - Confronti semplici: grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto. - Classificazioni per un solo criterio. - Sequenze brevi (prima/dopo). - Giochi di incastri, costruzioni, puzzle semplici. - Spazio fisico: dentro/fuori, sopra/sotto. - I cinque sensi e le esplorazioni sensoriali. - Elementi naturali: acqua, terra, sabbia, aria. - Osservazione di piante, foglie, animali comuni. - Cambiamenti visibili (scioglimento del ghiaccio, crescita di una piantina). - Materiali differenti (morbido/duro, pesante/leggero). - Routine di cura dell'ambiente: annaffiare, riordinare, rispettare la natura.	- Colori e forme più articolate (triangolo, rettangolo). - Classificazioni secondo due criteri. - Ordinamenti: dal più piccolo al più grande, dal più corto al più lungo. - Confronto tra quantità: di più/di meno/uguale. - Pattern semplici (AB, AAB). - Prime rappresentazioni grafiche (raggruppamenti, linee, simboli). - Spazio: vicino/lontano, davanti/dietro. - Caratteristiche degli elementi naturali (liquido/solido, caldo/freddo). - Osservazione dei cicli naturali (stagioni, crescita di una pianta). - Semplici esperimenti: galleggia/affonda, scioglie/non scioglie. - Vita di animali comuni (uccellini, insetti). - Trasformazioni dei materiali con manipolazioni: pasta di sale, argilla, farina. - Semplici strumenti scientifici (lente d'ingrandimento, contenitori, travasi)	- Numeri e quantità fino a 10 o oltre, in contesti quotidiani. - Conteggio stabile e corrispondenza biunivoca. - Addizioni/sottrazioni spontanee in situazioni reali. - Pattern complessi (ABC, AABB). - Rappresentazioni di dati semplici: tabelle, grafici con simboli. - Relazioni e misure: peso, capacità, lunghezza (non convenzionali). - Spazio: lateralizzazione (destra/sinistra), percorsi, mappe semplici. - Cicli naturali completi (ciclo dell'acqua, vita della pianta). - Proprietà dei materiali: assorbe/non assorbe, trasparente/opaco, elastico/rigido. - Semplici esperimenti con ipotesi e verifiche. - Cambiamenti nel tempo: crescita, trasformazioni chimico-fisiche (farina→impasto→pane). - Fenomeni atmosferici: pioggia, vento, sole, nuvole. - Osservazioni con strumenti (lente, contenitori graduati non numerati, bilance artigianali). - Rispetto e cura dell'ambiente, raccolta differenziata

INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA

Rispetto alle nuove Indicazioni nazionali per il curricolo, le indicazioni specifiche dell'IRC non sono state sostituite. Il D.M. 9 dicembre 2025, n. 221 stabilisce espressamente che l'IRC continua a essere assicurato secondo il D.P.R. 11 febbraio 2010 ed è proposto nelle scuole statali e paritarie ai bambini le cui famiglie scelgono di avvalersene. I traguardi IRC del 2010 sono quindi collocati all'interno dei corrispondenti campi delle nuove Indicazioni. Le attività vogliono offrire occasioni per lo sviluppo integrale della personalità dei bambini, aprendo alla dimensione religiosa e valorizzandola, promuovendo la riflessione sul loro patrimonio di esperienze e contribuendo a rispondere al bisogno di significato di cui anch'essi sono portatori.

CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze
IL SÉ E L'ALTRO	Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.
IL CORPO IN MOVIMENTO	Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.
IMMAGINI, SUONI, COLORI	Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.
I DISCORSI E LE PAROLE	Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.

Inoltre, le nuove Indicazioni rafforzano: il curricolo del quotidiano fondato sulle esperienze reali dei bambini; l'unitarietà dello sviluppo sensoriale, emotivo, cognitivo, sociale, morale e religioso; il gioco, la narrazione, l'esplorazione e la creatività; le "grandi domande" sul senso dell'esistenza, sul mondo, sul bene e sul male; la costruzione dell'identità e l'incontro con le differenze; la documentazione e l'osservazione, evitando anticipazioni disciplinari.

Verso la Scuola Primaria: La Continuità Educativa 3-6 Anni



COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA MULTILINGUISTICA	COMPETENZA DIGITALE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
						
CAMPI DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA						
IL SE E L'ALTRO	IL CORPO IN MOVIMENTO IMMAGINI SUONI COLORI	Tutti i campi di esperienza	Tutti i campi di esperienza	I DISCORSI E LE PAROL E TUTTI I CAMPI D'ESPERIENZA	Tutti i campi di esperienza	LA CONOSCENZA DEL MONDO
						
DISCIPLINE SCUOLA PRIMARIA						
AMBITO SOCIO- ANTROPOLOGICO TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI	EDUCAZIONE MOTORIA	TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI	TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI	AREA INGIUSTICA TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI	TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI	AREA MATEMATICO- SCIENTIFICO TECNOLOGICA

SCUOLA PRIMARIA

ITALIANO

Competenze attese al termine della classe quinta: lingua e letteratura

- **Acquisire in maniera sicura l'alfabetizzazione di base e arricchire il lessico.** La capacità di leggere e scrivere, così come di comprendere e parlare, è obiettivo fondamentale da tutti riconosciuto come prioritario, così come arricchire il repertorio lessicale esplorando campi semantici, significati propri e figurati; illustrare la ricchezza polisemica delle parole, ricavare dal contesto significati meno noti o ignoti, esaminare sinonimi e contrari in particolare mediante esempi concreti.
- **Riflettere sulla lingua a partire dagli usi comuni.** Iniziare la riflessione sulla lingua partendo dagli usi comuni. A partire da questi promuovere l'apprendimento di conoscenze metalinguistiche, lessicali e grammaticali, sociolinguistiche e pragmatiche.
- **Comprendere, parlare, ascoltare.** Comprendere testi ed enunciati trasmessi in forma scritta e orale, essendo in grado di identificare il senso globale e le informazioni particolari, gli snodi dell'argomentazione, le intenzioni dell'emittente. Essere in grado di condividere le proprie impressioni e le proprie idee con gli altri; maturare una buona capacità di ascolto: ascolto dei testi letti ad alta voce dall'insegnante e ascolto delle parole dei compagni, nel rispetto dei turni di parola e delle opinioni degli altri.
- **Leggere, interpretare, esporre.** Essere in grado di comprendere un testo letto da soli o dall'insegnante, cogliendone gli elementi principali e le finalità (descrivere, narrare, fornire istruzioni, ecc.); con l'aiuto dell'insegnante, cominciare a capire ciò che caratterizza come 'letterario' un determinato testo. Saper riferire in merito a ciò che si è ascoltato, letto, studiato, anche con l'aiuto di tabelle, mappe, immagini e supporti informatici. Saper memorizzare testi poetici.
- **Scrivere.** Essere in grado di applicare le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi; essere in grado di produrre testi di vario tipo, che illustrino le proprie esperienze di vita, gli oggetti, i luoghi e le persone che popolano il proprio ambiente, anche prendendo spunto da testi elementari (serie di immagini, trafiletti, aforismi, brevissimi racconti) che potranno essere sintetizzati e rielaborati; essere in grado di riassumere testi semplici in maniera chiara e ordinata; abituarsi ad essere precisi nella redazione di testi scritti: la naturale creatività è un'attitudine da difendere e coltivare, ma è bene che, quando un testo diventa 'pubblico', cioè quando viene condiviso con l'insegnante e i compagni, aderisca a certe elementari norme formali (grafia comprensibile, chiara strutturazione del testo, rispetto dei margini, ecc.), delle quali è necessario appropriarsi sin dai primi anni dell'istruzione.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA PRIMARIA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA PRIMARIA
Lingua e Letteratura ▪ Alfabeto. Enunciare nell'ordine convenzionale le lettere dell'alfabeto italiano integrate da quelle (J, K, W, X, Y) assunte da altre lingue, per un totale di 26 lettere. ▪ Scrittura. Scrivere con grafia manuale sia in stampatello sia in corsivo. Saper leggere i caratteri tipografici usati nei libri di testo e di lettura. ▪ Grafia dell'italiano. Scrivere e conoscere i fonemi e grafemi difficili per la reciproca mancata corrispondenza biunivoca: ad esempio conoscere l'uso dell'accento che distingue <è> verbo da <e> congiunzione, l'uso di <h> che distingue graficamente il verbo <ho> dalla congiunzione <o>; utilizzare la divisione in sillabe. ▪ Interpunzione, segni grafici e paragrafematici. Usare i segni paragrafematici, nella loro funzione sintattica e testuale, in particolare i seguenti: punto, punto e virgola, virgola, due punti, virgolette per introdurre il discorso diretto, punto esclamativo, punto interrogativo e 'a capo'; conoscere la funzione dell'apostrofo come segno di elisione (spesso confuso con l'accento) e le regole dell'accento grafico e dell'elisione. ▪ Tempi e modi verbali. Conoscere e adoperare correttamente i tempi e i modi verbali, a cominciare dall'indicativo per indicare il presente, il futuro e le gradazioni del passato. ▪ Ascolto e dialogo. Essere in grado di comprendere e dare semplici istruzioni su un'attività che lo studente conosce bene; saper interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti intorno ad argomenti di cui abbia diretta esperienza; essere in grado di raccontare oralmente un'esperienza personale o una storia immaginaria rispettando l'ordine logico e cronologico.	Lingua e Letteratura ▪ Grammatica e ampliamento del lessico. Conoscere la grammatica per le classi di parole; dunque identificare le parti del discorso, attraverso esercizi pratici con equilibrato ricorso a definizioni e classificazioni. In fase di avvio, la individuazione delle regole grammaticali deve svilupparsi partendo dalla osservazione di testi orali o scritti; riconoscere la funzione di connessione delle preposizioni e congiunzioni, la funzione di modificazione propria dell'avverbio; riconoscere le categorie di numero, spazio, tempo, persona nella variazione formale delle parole d'uso comune; saper riconoscere le parole composte, derivate, alterate; saper impiegare nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso in modo adeguato ai contesti comunicativi; saper impiegare i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. ▪ Strategie di controllo della propria produzione linguistica. Saper adoperare i registri linguistici in maniera adeguata, distinguendo fra diversi registri (formale, colloquiale, ecc.); conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche; servirsi di queste conoscenze per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori. ▪ Oralità. Saper comunicare in modo adeguato e differenziato in base ai diversi contesti di interazione; saper organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza; saper esporre un argomento di studio utilizzando una scaletta o appunti. ▪ Ascolto e dialogo. Saper partecipare a una conversazione in maniera educata, ascoltando rispettosamente le opinioni dell'interlocutore e

- Lettura e interpretazione. Leggere in silenzio e ad alta voce; comprendere il significato di brevi testi scritti riconoscendone la funzione (descrivere, narrare, fornire istruzioni, eccetera) e individuandone gli elementi essenziali (personaggi, luoghi, tempi);
- Produzione di testi. Saper registrare e organizzare dati e istruzioni; saper produrre facili testi di tipo descrittivo e narrativo.
- Memorizzazione di testi. Saper memorizzare testi poetici; apprendere semplici tecniche di memorizzazione di testi come mappe mentali.



argomentando a propria volta in modo ordinato; riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine logico e cronologico e inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto; saper cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento con un breve intervento preparato in precedenza.

- Lettura e interpretazione dei testi letterari. Leggere sia silenziosamente sia ad alta voce; comprendere il significato di semplici testi scritti riconoscendone la funzione (descrivere, narrare, fornire istruzioni, eccetera) e individuandone gli elementi essenziali (personaggi, luoghi, tempi); aver acquisito familiarità con semplici testi letterari, in prosa e in versi, che attivino la propria competenza interpretativa; comprendere l'importanza della componente sonora del linguaggio (timbro, intonazione, accentazione, pause) e delle figure di suono nei testi poetici (rime, assonanze e consonanze, ritmo), e sapersi servire dell'una e delle altre nella produzione di testi creativi (uno slogan, un breve testo in versi); essere in grado di sfruttare le informazioni contenute nella titolazione, nelle immagini e nelle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere; saper leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento e per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.
- Scrittura di testi argomentativi e creativi. Produrre semplici testi scritti coesi e coerenti che riferiscano esperienze proprie o altrui (autobiografia, biografia, racconto, eccetera), esprimano opinioni o stati d'animo, espongano temi nella forma della relazione o del riassunto, diano informazioni, per esempio nella forma di una lettera o di una e-mail; saper scrivere una lettera indirizzata a destinatari

	noti, adeguando le forme espressive al destinatario e alla situazione comunicativa; saper esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo, idee sotto forma di diario; essere in grado di collaborare alla redazione di testi scritti a più mani in cui si fanno resoconti di esperienze scolastiche, si illustra un procedimento, si registrano opinioni su un argomento trattato in classe.
--	---

CLASSE PRIMA

ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.		
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	EVIDENZE	STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE
ASCOLTO E DIALOGO - Narrare esperienze personali e storie esplicitando le informazioni necessarie - Essere in grado di comprendere e dare semplici istruzioni su una attività.	- Le consegne e i comandi - Organizzazione sintattica e cronologica di messaggi e brevi testi narrativi - I toni della voce - Il linguaggio non verbale - Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. - Lettura e interpretazione di immagini e simboli - Lettura, comprensione rielaborazione grafica di brevi testi letti - Lettura di filastrocche	L'alunno/ l'alunna ascolta e comprende i testi orali cogliendone il senso e le informazioni principali.	- Osservazioni sistematiche e in itinere - Conversazioni - Prove di lettura - Prove strutturate - Completamento di schede
LETTURA E INTERPRETAZIONE Comprendere il senso globale di frasi e brevi testi		L'alunno/ l'alunna legge e comprende parole, frasi e	

▪ Leggere frasi e semplici testi ALFABETO ▪ Enunciare e utilizzare nell'ordine convenzionale le lettere dell'alfabeto italiano integrate da quelle (J, K, W, X, Y) assunte da altre lingue, per un totale di 26 lettere SCRITTURA ▪ Scrivere con grafia manuale in stampatello ▪ Scrivere frasi e semplici testi GRAFIA DELL'ITALIANO ▪ Applicare le principali convenzioni ortografiche nella produzione scritta INTERPUNZIONE E SEGNI GRAFICI E PARAGRAFEMATICI ▪ Usare segni paragrafematici, in particolare il punto ACQUISIZIONE DEL LESSICO E MEMORIZZAZIONE DI TESTI ▪ Saper memorizzare semplici testi	▪ Vari tipi di linee: orizzontali, verticali, oblique, sinuose, circolari, a spirale ▪ Percorsi e grafismi in varie direzioni ▪ Stampato maiuscolo e minuscolo di grafemi /digrammi/ trigrammi/ sillabe/parole bisillabe e trisillabe/ semplici frasi, didascalie e brevi testi ▪ Il corsivo maiuscolo e minuscolo ▪ Principali convenzioni ortografiche: corrispondenza tra segni e suoni (suoni simili, dolci, duri); digrammi e trigrammi ▪ Abbinamento parola-immagine ▪ Analisi dei fonemi e dei grafemi ▪ Sintesi e composizione di parole ▪ Scansione sillabica sillabe ▪ Didascalie ▪ Le sequenze narrative e la successione temporale ▪ Scrittura di brevi frasi con i vocaboli appresi ▪ Le lettere dell'alfabeto ▪ Le vocali ▪ Analisi dei fonemi e dei grafemi ▪ I suoni dolci e duri della C e G ▪ Parole con CU e con QU ▪ I digrammi ▪ Gruppi consonantici complessi ▪ Il raddoppiamento ▪ Accento e apostrofo ▪ Avere e essere	semplici testi L'alunno/l'alunna produce semplici frasi utilizzando il patrimonio lessicale acquisito. L'alunno/l'alunna riconosce e rispetta le principali convenzioni ortografiche.	
---	---	--	--

LINGUA INGLESE

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

- Comprendere e rispondere a stimoli orali e scritti. Utilizzare strategie di ascolto e lettura per comprendere e rispondere a messaggi relativi a contesti quotidiani, personali e familiari.
- Utilizzare il lessico e le strutture linguistiche di base per la comunicazione quotidiana. Impiegare un repertorio lessicale e strutture linguistiche di base per esprimere bisogni, desideri e informazioni in situazioni comuni.
- Interagire in contesti sociali. Partecipare attivamente a giochi e attività di gruppo utilizzando espressioni in lingua inglese appropriate al contesto.
- Riconoscere e comprendere elementi culturali. Identificare e confrontare aspetti culturali dei paesi anglofoni, ivi compresa la loro natura multietnica, comprendendone le differenze e le similitudini con la propria cultura.
- Utilizzare una corretta pronuncia e intonazione. Sviluppare un adeguato sistema fonologico e l'uso di elementi prosodici dell'inglese, tali da consentire di esprimersi in modo chiaro e comprensibile.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA PRIMARIA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA PRIMARIA
ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE) ▪ Individuare e produrre suoni. ▪ Abbinare suoni e parole (fonemi-grafemi). ▪ Conoscere e comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, relativi a sé stessi, ai compagni, alla famiglia. ▪ Individuare, numerare e classificare gli oggetti. PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE) ▪ Produrre frasi riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. ▪ Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione ▪ Lettura (comprensione scritta)	ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE) ▪ Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, se pronunciate chiaramente, e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. ▪ Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE) ▪ Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. ▪ Comunicare semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.

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

SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)

- Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e a interessi personali e del gruppo.



- Individuare, numerare e classificare gli oggetti.

- Interagire con un compagno o un adulto, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.

LETTURA (COMPRENSIONE SCRITTA)

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

SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)

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

RIFLESSIONE-METACOGNIZIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO

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

CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE	Competenza multilinguistica		
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	È in grado di sostenere in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.		
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	EVIDENZE	STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE
ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE) - Individuare e produrre suoni - Comprendere il significato di vocaboli e di espressioni riferiti a situazioni presentate - Abbinare suoni e parole (fonemi-grafemi) PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE) - Produrre e utilizzare vocaboli e/o semplici frasi riferite a situazioni presentate LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA) - Comprendere parole accompagnate da supporti visivi o sonori	Vocabolario e strutture lessicali - Saluti - I colori - Oggetti scolastici - Numeri (da 1 a 10) - Gli animali Strutture linguistiche - What's your name?/ My name is..... What colour is it?/It's..... - My favourite colour is.... It's a/an..... - What number is it?/ It's... How many...? - I've got... - How old are you? What is it?	L'alunno/a ascolta e comprende semplici comunicazioni; - interagisce con un compagno a lui familiare, utilizzando frasi semplici; - comprende il significato di parole accompagnate da immagini; - completa semplici parole memorizzate, supportate da immagini.	- Esercizi a completamento - True or false tests - Oral tests

STORIA

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

- **Conoscenza storica.** Acquisire una conoscenza dei principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro significato nel contesto storico.
- **Collocazione temporale e spaziale.** Collocare correttamente i fatti, i processi e i personaggi storici nella giusta successione cronologica e nel relativo contesto spaziale.
- **Relazioni causali e connessioni.** Individuare e comprendere i rapporti tra fenomeni e processi storici, mettendone in luce le eventuali connessioni tra le differenze culturali e religiose in gioco.
- **Analisi dei documenti storici.** Conoscere il significato dei documenti storici proposti dall'insegnante.
- **Comunicazione delle conoscenze.** Esporre oralmente o per iscritto le conoscenze storiche acquisite, raccontando in modo logico e coerente eventi e processi storici, utilizzando un linguaggio appropriato.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA PRIMARIA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA PRIMARIA
▪ Descrivere il proprio contesto ambientale. Acquisire familiarità con la realtà del proprio paese, della propria città, del proprio quartiere; comprendere il significato della linea del tempo. ▪ Acquisire familiarità con le caratteristiche della vita pubblica italiana. Enunciare alcuni principi della Costituzione; essere informati circa alcune regole base del governo nazionale e locale. ▪ Acquisire la consapevolezza della profondità del tempo storico. Conoscere l'inizio della vita dell'uomo sulla terra e le prime forme della cultura umana; conoscere per grandi linee lo sviluppo delle civiltà mediterranee e del vicino Oriente.	▪ Comprendere e analizzare i principali eventi storici. Conoscere i principali fatti storici, le loro specificità e le loro differenze in relazione alla realtà italiana ed europea. ▪ Esporre i fatti storici. Collocare sulle relative carte geostoriche gli avvenimenti salienti dei vari periodi, con le loro date. ▪ Analizzare i documenti storici. Illustrare il valore dei documenti storici proposti dall'insegnante. ▪ Riconoscere le tracce del passato. Riconoscere i segni del passato nel proprio contesto urbano e paesistico.

CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE		Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare		
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria		Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.		
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	EVIDENZE	STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE	
CONOSCERE IL PROPRIO CONTESTO AMBIENTALE - Acquisire familiarità con la realtà del proprio quartiere e della propria città ACQUISIRE FAMILIARITA' CON IL QUADRO GENERALE DELLE ISTITUZIONI DEMOCRATICHE - Conoscere e applicare le regole scolastiche - ACQUISIRE LA CONSAPEVOLEZZA DELLA PROFONDITA' DEL TEMPO STORICO - Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durata, periodi e cicli temporali - Utilizzare la linea del tempo - Ricostruire esperienze vissute e collocarle nel tempo - Ricavare informazioni semplici da fonti di tipo diverso su momenti del proprio passato.	- Le radici della cultura occidentale attraverso alcune grandi narrazioni. - La mia città, paese, quartiere: i luoghi più importanti. - L'Italia: sua raffigurazione geografica, ricerca sulla carta geografica dei luoghi conosciuti dagli alunni e delle città principali. - L'Italia: il mare, la montagna, la campagna, nell'esperienza degli alunni.	L'alunno/a: - colloca nel tempo esperienze personali, riconoscendo rapporti di successione temporale fra eventi ed utilizzando indicatori temporali - utilizza rappresentazioni grafiche in contesti di quotidianità per riconoscere e raccontare le successioni cicliche e temporali	- Prove strutturate e semi-strutturate di verifica - Osservazioni sistematiche. - Conversazioni - Riproduzioni grafiche	

GEOGRAFIA

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

- Esplorare l'ambiente con curiosità. Collocarsi nell'ambiente circostante, individuandone gli elementi significativi.
- Sapersi orientare nel proprio spazio di vita e cultura quale componente di una reale cittadinanza, utilizzando con consapevolezza i principali dati ed elementi della geografia fisica e umana dell'Italia (regioni, città, mari, monti, fiumi..), in un contesto europeo e mondiale. Identificare monti, fiumi, laghi, mari di un determinato territorio.
- Sapersi orientare nello spazio geografico attestando conoscenza degli elementi fondamentali della geografia fisica. Comprendere il ruolo della posizione geografica, utilizzare punti di riferimento occasionali e fissi, indicatori topologici, punti cardinali, bussola e carte anche digitali per denominare e comprendere funzioni e regole degli spazi vissuti e degli spazi geografici; riconoscere e apprezzare la diversità territoriale di paesaggi e culture. Localizzare e descrivere regioni fisiche, storiche e politiche a scala locale, nazionale e mondiale, individuando relazioni e collegamenti tra territori a scale diverse.
- Rappresentare e comunicare gli spazi quotidiani. Riconoscere funzioni, valori e criticità degli spazi dei luoghi vissuti ed esplorati da rappresentare e comunicare, utilizzando disegni, testi e rappresentazioni cartografiche semplificate

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA PRIMARIA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA PRIMARIA
Orientamento ▪ Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi scolastici al fine di orientarsi con sicurezza e autonomia al proprio interno. ▪ Descrivere percorsi e posizioni, riconoscere punti cardinali tramite l'osservazione (sole e ombre) e l'uso della bussola. ▪ Orientarsi nello spazio noto utilizzando punti di riferimento personali e comunicando i percorsi verbalmente o attraverso il disegno di semplici carte soggettive. Linguaggio	Orientamento ▪ Identificare i punti di riferimento per l'orientamento negli spazi esterni alla scuola. ▪ Conoscere la cartografia: saper leggere simboli, legende, riduzioni in scala per localizzare elementi fisici e antropici su planisferi e carte regionali. ▪ Possedere una mappa mentale del pianeta, localizzando le più rilevanti forme fisiche e umane e anche alcuni aspetti legati alle diversità culturali e sociali. Linguaggio

▪ Conoscere e utilizzare i concetti per descrivere i principali caratteri fisici e antropici del proprio territorio e dei paesaggi italiani ▪ Descrivere e rappresentare luoghi noti (gli spazi della scuola, del quartiere) attraverso disegni, descrizioni e cartografie, utilizzando operatori topologici. ▪ Iniziare la lettura di carte geografiche con legenda alla scala locale e italiana. Paesaggio e territorio ▪ Conoscere i principali elementi della geografia fisica italiana (fiumi, mari, monti, laghi,...) e saperli opportunamente collocare su una carta geografica. ▪ Conoscere e comprendere in modo intuitivo i concetti di paesaggio e territorio. ▪ Identificare elementi fisici e antropici di paesaggi e territori, - es. i 60 siti Unesco presenti su tutto il territorio italiano - individuando le trasformazioni dell'ambiente dovute alle attività umane. Relazioni e dinamiche ▪ Sviluppare il senso del luogo: fare esperienza della dimensione sociale e culturale dei luoghi e dei paesaggi, riconoscendo il legame emozionale e il proprio vissuto personale. ▪ Osservare in un territorio le relazioni tra comunità umane e ambiente (es. rapporto on animali, boschi, fiumi, mari, vulcani,...), anche distinguendo situazioni positive, rischi e criticità. ▪ Riconoscere il ruolo degli spazi nella vita sociale: comprendere come gli spazi influiscano sulla convivenza e sulla realizzazione di progetti individuali e collettivi. ▪ Conoscere, comprendere e rispettare le funzioni e le norme d'uso di luoghi pubblici e scolastici per una corretta convivenza sociale.	▪ Conoscere, designare e descrivere attraverso immagini le forme dello spazio geografico (es. montagna, pianura, isola, mare, catena montuosa, città, campagna). ▪ Conoscere e utilizzare in modo appropriato i concetti più generali che consentono di ragionare e interpretare lo spazio geografico come regione, territorio, paesaggio, scala, luogo, confine, distanza. Paesaggio e territorio ▪ Conoscere i principali elementi della geografia fisica europea e mondiale (fiumi, mari, monti, laghi,...) e saperli opportunamente collocare su una carta geografica. ▪ Conoscere e distinguere tra punti di forza (sviluppo economico e sociale) e punti di debolezza (criticità, rischio) di un territorio, considerandolo anche come spazio di opportunità per i progetti di vita personali e sociali. ▪ Sviluppare ragionamenti sul cambiamento e la trasformazione del paesaggio nel tempo, anche come progettualità per il futuro delle comunità che vi abitano. Relazioni e dinamiche ▪ Riflettere sui legami tra ambiente e affetti: riflettere sui legami affettivi che collegano le persone agli spazi vissuti, esprimendo le emozioni attraverso disegni che rappresentano quanto rilevato. ▪ Conoscere gli effetti del cambiamento climatico, con particolare attenzione all'ambiente e al territorio italiano, per poi considerarli su scala globale. ▪ Conoscere i principali aspetti della popolazione italiana, compreso il fenomeno migratorio, con particolare attenzione al contesto locale e italiano. Organizzazione territoriale
--	--

Organizzazione territoriale - Sapere opportunamente localizzare su una carta geografica le Regioni italiane e le principali città italiane. - Riconoscere e descrivere ambienti e paesaggi caratteristici del proprio territorio e dell'Italia. - Conoscere gli elementi peculiari della penisola italiana e dei territori insulari: articolazione costiera, arco alpino, aree interne, isole e arcipelaghi. - Conoscere la posizione del proprio territorio e dell'Italia in relazione all'Europa e al Mediterraneo.	- Sapere opportunamente localizzare su una carta geografica gli Stati europei e del mondo e le principali città. - Conoscere e inferire informazioni geografiche: gli aspetti principali di un continente, uno stato o una regione utilizzando fonti diverse. - Localizzare e descrivere aspetti fisici, antropici e culturali del proprio territorio, dell'Italia e, in modo semplificato e generale, dell'Europa e del mondo.
---	---

CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali		
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti e fenomeni. Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.		
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	EVIDENZE	STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE
ORIENTAMENTO - Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi scolastici al fine di orientarsi con sicurezza e autonomia al proprio interno - Orientarsi nello spazio noto utilizzando punti di riferimento personali - Orientarsi nello spazio circostante utilizzando gli indicatori topologici	- Spazi scolastici e regole d'uso - Punti di riferimento e indicatori topologici - Luoghi noti e funzioni	- L'alunno/a: - utilizza correttamente gli indicatori spaziali - rappresenta graficamente percorsi reticoli, oggetti e ambienti;	- Prove strutturate di verifica; - Osservazioni sistematiche; - Compiti di realtà.
LINGUAGGIO Descrivere e rappresentare luoghi noti (gli spazi della scuola) attraverso disegni			

RELAZIONI E DINAMICHE Conoscere e rispettare le funzioni e le norme d'uso di luoghi scolastici per una corretta convivenza sociale	Ambienti del territorio	individua e descrive gli spazi del proprio vissuto quotidiano	
PAESAGGIO E ORGANIZZAZIONE TERRITORIALE Riconoscere e descrivere ambienti caratteristici del proprio territorio			

MATEMATICA

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

- Individuare e formulare problemi di adeguata complessità, partendo da situazioni concrete o domande significative, e cercare strategie per risolverli.
- Affrontare e risolvere problemi matematici, anche legati a contesti reali di adeguata complessità, utilizzando strategie personali, confrontandole e discutendole con i compagni.
- Formulare giudizi e prendere decisioni raccogliendo e selezionando dati per ottenere informazioni, costruendo rappresentazioni di dati attraverso tabelle e grafici e ricavando informazioni dalla lettura dei dati rappresentati. Stimare e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza
- Leggere, comprendere e produrre testi che coinvolgono aspetti logici e matematici dimostrando di saper identificare e padroneggiare rappresentazioni diverse dello stesso oggetto matematico e saper passare da una rappresentazione all'altra.
- Padroneggiare con sicurezza calcoli scritti e mentali e stime con i numeri naturali con e senza uso di strumenti come le calcolatrici valutando l'opportunità di quando ricorrere ad essi. Operare in casi semplici con le frazioni. Rappresentare e classificare forme e figure nel piano e nello spazio, in base alle loro proprietà geometriche; utilizzare correttamente e consapevolmente la carta, strumenti per il disegno (riga, squadra, compasso) per costruire figure geometriche e realizzare modelli concreti.
- Assumere una consapevolezza storica ossia collocare l'evoluzione dei concetti matematici nel tempo anche in relazione alle diverse culture e civiltà.

Per Informatica:

- Esprimere informazioni mediante dati di varia natura e codificare tali dati anche digitalmente. Descrivere procedure per lo svolgimento di compiti pratici mediante algoritmi.
- Scrivere e comprendere semplici programmi, espressi in elementari linguaggi di programmazione a scopo didattico, e valutarne l'adeguatezza rispetto al compito che si vuole automatizzare.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA PRIMARIA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA PRIMARIA
Numeri - Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, per mezzo di segni e mentalmente, in modo progressivo e regressivo; leggere e scrivere i numeri naturali, riconoscendo i due aspetti cardinale e ordinale. Leggere e scrivere numeri razionali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale. - Confrontare, ordinare e rappresentare i numeri naturali sulla retta. - Eseguire semplici addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni con i numeri naturali, verbalizzare le procedure di calcolo e argomentare per giustificarle. - Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con i numeri decimali in contesti reali (ad esempio monete, misure). Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a dieci. Spazio e figure - Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e fornire istruzioni per far compiere un percorso desiderato. - Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche secondo determinate caratteristiche (ad esempio numero di lati, ampiezza degli angoli, simmetrie...). - Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali che rappresentano oggetti matematici sia del piano sia dello spazio. Misurare lunghezze, superfici con opportuni strumenti di misura e usando unità di misura standardizzate e non.	Numeri - Leggere, scrivere e confrontare numeri decimali, dimostrando di conoscere il ruolo della posizione delle cifre nella notazione posizionale. Eseguire le quattro operazioni con sicurezza valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice. - Utilizzare il concetto di ordine di grandezza per caratterizzare i numeri in notazione decimale in diversi contesti (es. lunghezze, pesi, temperature). - Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali e individuare multipli e divisori di un numero. Stimare il risultato di un'operazione e riconoscere i contesti in cui è appropriato effettuare una stima. - Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. Impiegare i numeri interi negativi in contesti concreti. - Rappresentare i numeri sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. Riconoscere sistemi di notazione dei numeri (non solo posizionali) che sono o sono stati in uso in differenti luoghi, tempi e culture. Spazio e figure - Descrivere e classificare figure geometriche individuando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre ad altri. Riprodurre una figura in base ad una descrizione utilizzando strumenti opportuni (carta a quadretti, spago, corde, riga, squadra, compasso, goniometro, software, ...). - Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti e rappresentare segmenti e figure geometriche. - Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse, identificando varianti e invarianti. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti opportuni.

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

Per Informatica:

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



Utilizzare e distinguere i concetti di parallelismo, perpendicolarità, orizzontalità e verticalità. Riprodurre in scala una figura assegnata con strumenti opportuni. Calcolare il perimetro di una figura usando le formule o altri procedimenti.

- Calcolare l'area di rettangoli, triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali individuando differenti punti di vista del medesimo oggetto (dall'alto, di fronte, ...).

Relazioni, dati e previsioni.

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

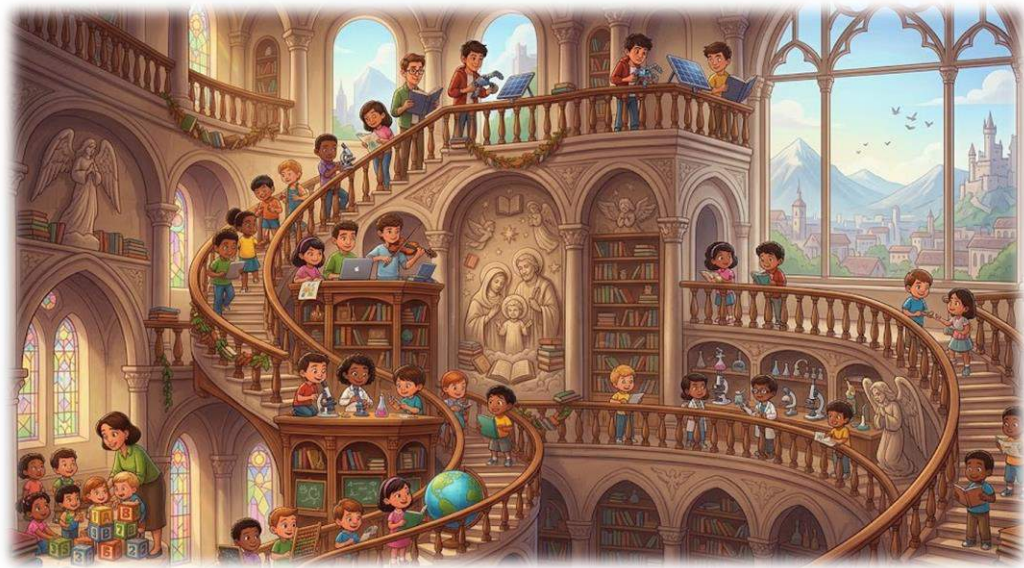
Per Informatica:

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

CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE	Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologia e ingegneria		
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.		
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	EVIDENZE	STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE
NUMERI - contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, in modo progressivo e regressivo - Leggere e scrivere i numeri naturali - Confrontare, ordinare e rappresentare i numeri naturali sulla retta - Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con i numeri naturali SPAZIO E FIGURE - Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e fornire istruzioni per far compiere il percorso desiderato - Riconoscere e denominare figure geometriche RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	NUMERI - Numeri da 0 a 20. - Concetti di maggiore, minore, uguale. - I raggruppamenti in diverse basi. - La decina e le unità. - Operazioni di addizione e sottrazione e relativi concetti. PROBLEMI - La struttura del problema - Procedura generale di risoluzione di un problema. SPAZIO E FIGURE - Sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori. - Le principali figure geometriche piane. CLASSIFICAZIONI. - Tabelle, diagrammi, schemi.	NUMERI - L'alunno/a - Opera con i numeri entro il 20 - Esegue il calcolo mentale entro il 20 - Esegue addizioni e sottrazioni in colonna senza cambio PROBLEMI - Risolve semplici situazioni problematiche. L'alunno/a - Utilizza correttamente termini topologici per descrivere la posizione di un oggetto nello spazio.	- Prove comuni d'Istituto - Prove strutturate - Compiti di realtà

▪ Classificare figure e oggetti in base alle proprietà e ricorrendo a rappresentazioni opportune a seconda del contesto ▪ Riconoscere e risolvere situazioni problematiche PER INFORMATICA: ▪ Descrivere a parole attività della vita quotidiana tramite sequenze di passi precisi ▪ Riconoscere e descrivere sequenze di azioni ▪ Ordinare correttamente semplici istruzioni per ottenere il risultato	▪ Misure di lunghezza arbitrarie (Es. misurare con i regoli, con i passi o con oggetti di uso quotidiano).	▪ Descrive, denomina e rappresenta figure piane in base a caratteristiche geometriche. L'alunno/a ▪ Classifica in base a uno o più attributi ▪ Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.	
--	--	--	--



SCIENZE

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

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

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
Esplorazione e osservazione della natura ▪ Osservare direttamente minerali, fossili, rocce, piante, funghi, animali e microorganismi, raccogliendo campioni, e utilizzando, ove disponibili, adeguati strumenti di indagine, per descriverne le caratteristiche e classificarli in base a criteri come forma, colore, struttura e habitat. ▪ Osservare il susseguirsi delle stagioni realizzando registrazioni periodiche dei cambiamenti nelle piante, nelle temperature, nella posizione del sole rispetto all'orizzonte locale in vari momenti della giornata. ▪ Osservare il movimento apparente del sole lungo l'arco della giornata attraverso l'ombra prodotta da un albero o da un bastone piantato nel terreno e utilizzare il cambiamento dell'ombra come strumento per misurare lo scorrere del tempo. Materia e trasformazioni	Esplorazione e osservazione della natura ▪ Saper osservare con attenzione ciò che ci circonda, ponendosi domande su ciò che accade in natura e nei fenomeni della vita quotidiana (in casa e a scuola). ▪ Formulare ipotesi e cercare spiegazioni alle proprie osservazioni attraverso esperimenti, confronti e raccolta di informazioni. ▪ Utilizzare strumenti per effettuare esperimenti e raccogliere dati, come cronometri, termometri, bilance, e microscopi. ▪ Riconoscere le interazioni tra gli esseri viventi e l'ambiente, ad esempio osservando come le piante crescono in diversi tipi di suolo o come gli animali modificano il loro comportamento in base alle stagioni. ▪ Imparare a osservare e descrivere le caratteristiche di piante, funghi, animali e fossili, ad esempio studiando foglie, semi e fiori con una lente d'ingrandimento o confrontando scheletri e dentature di animali per dedurre la loro dieta.

▪ Identificare e classificare oggetti e materiali in base alle loro proprietà percepite (colore, forma, durezza, trasparenza, ecc.). ▪ Sperimentare la conservazione della quantità di materia per deformazione e per cambiamenti di stato (es. fusione del ghiaccio) e registrare le osservazioni attraverso disegni o tabelle. ESPERIMENTI SUI FENOMENI FISICI ▪ Sperimentare diversi tipi di moto e situazioni di equilibrio degli oggetti su piani orizzontali e inclinati e confrontare mediante un dinamometro la forza necessaria per sollevare verticalmente un oggetto o per spostarlo lungo un piano orizzontale. ▪ Effettuare misure dirette di volume di liquidi e misure indirette del volume di oggetti solidi immersi in liquidi. ▪ Osservare e descrivere il comportamento delle calamite su diversi materiali, riconoscendo le proprietà di attrazione e repulsione e di orientamento nello spazio. ▪ Comprendere che il suono non è materia ma è il risultato di una vibrazione che si trasmette attraverso la materia, sperimentando la vibrazione delle corde di uno strumento musicale, parlando vicino a un palloncino gonfio o utilizzando diapason e bicchieri d'acqua per osservare come le vibrazioni producono suoni diversi. ▪ Riconoscere la propagazione rettilinea della luce anche attraverso l'osservazione delle proprietà delle ombre. ESSERI VIVENTI E CORPO UMANO ▪ Riconoscere le principali caratteristiche dei viventi e le loro diverse modalità di vita. ▪ Descrivere le sensazioni corporee fondamentali (fame, sete, dolore, movimento, caldo, freddo) per riconoscere la complessità del proprio organismo e comprenderne il funzionamento.	▪ Saper dare semplici spiegazioni legate all'osservazione di piante, funghi, animali, minerali, fossili e rocce, registrando cambiamenti nel tempo attraverso schede di osservazione o grafici. ▪ Imparare ad esplorare la struttura del suolo sperimentando con minerali, rocce, e viventi; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente attraverso il ciclo dell'acqua. ▪ Rilevare le variazioni del tempo meteorologico attraverso la misurazione della temperatura, dell'umidità e della pressione atmosferica con strumenti come termometri, barometri e igrometri. Creare un diario meteorologico per documentare i cambiamenti nel tempo. ▪ Osservare e comprendere i movimenti del Sole e della Luna nel cielo, lungo l'arco della giornata e dell'anno, e la loro relazione con fenomeni come l'alternanza del dì e della notte e il ciclo delle fasi lunari, anche attraverso semplici modelli e strumenti didattici. MATERIA E TRASFORMAZIONI ▪ Attraverso semplici esperienze, imparare ad elaborare una prima distinzione macroscopica fra sostanze, soluzioni e miscugli eterogenei. ▪ Classificare oggetti e materiali in base alla loro provenienza (naturale o artificiale), mettendo in rilievo le proprietà e gli aspetti che li accomunano. ▪ Riconoscere e classificare materiali in base alle loro proprietà funzionali, come la durezza (graffiandoli con altri materiali), o la conducibilità termica (verificando come si scaldano a contatto con una fonte di calore), mettendo in relazione le proprietà del materiale con il suo utilizzo. ▪ Osservare e descrivere il fenomeno della combustione attraverso esperimenti sicuri e simulazioni, iniziando a comprendere il ruolo dell'aria e il consumo del materiale combustibile. ▪ Riconoscere, descrivere ed elaborare i primi concetti relativamente agli stati di aggregazione della materia e ai passaggi di stato, osservandone i
--	---

- Riconoscere le parti principali del corpo umano, nei suoi diversi organi e apparati, con particolare attenzione agli organi di senso e alla loro funzione nella percezione dell'ambiente.
- Sviluppare abitudini alimentari e stili di vita sani e rispettosi della propria salute.
- Scienza e ambiente
- Riflettere su come le proprie azioni influenzano l'ambiente, riconoscendo l'importanza di comportamenti responsabili a scuola e nella natura per la tutela degli ecosistemi.

cambiamenti in situazioni concrete e sviluppando una prima comprensione a livello macroscopico.

- Riconoscere, descrivere ed elaborare i primi concetti relativamente ad alcuni esempi di trasformazioni chimiche, osservandole in situazioni concrete e sviluppando una prima comprensione a livello macroscopico.
- Differenziare il concetto di peso e quello di densità attraverso esperienze sul galleggiamento (immersione in acqua di oggetti leggeri e quindi poco pesanti, che affondano, e viceversa, di oggetti pesanti che galleggiano), avviare la costruzione del concetto di pressione attraverso esperimenti con i fluidi (es. barattoli pieni d'aria affondati in acqua e siringhe senza ago tappate).
- Sperimentare alcune proprietà dell'aria, quali l'occupare spazio, l'avere un peso, la capacità di trasmettere forze e così via.
- Acquisire il concetto di equilibrio termico (ad esempio attraverso attività dove si raggiunga l'equilibrio termico nel contatto tra sostanze solide o fluide).

ESPLORAZIONE SENSORIALE DEI FENOMENI FISICI

- Esplorare e osservare il movimento di persone e oggetti, ragionando sui cambiamenti della posizione nel tempo e sui concetti di velocità e accelerazione, e sperimentando le oscillazioni e il moto armonico.
- Effettuare misure di massa, nel senso di quantità di materia, attraverso bilance a due bracci costruite con materiali poveri, e di peso, nel senso di forza peso, attraverso semplici dinamometri a molla.
- Osservare e comprendere i fenomeni legati alla gravità, all'elettricità e al magnetismo, riconoscendo le principali caratteristiche di ciascuna forza e le differenze tra interazione elettrica e magnetica.



- Riconoscere e comprendere le relazioni tra temperatura, suoni e luce, collegandole alle percezioni sensoriali e ai fenomeni fisici come la riflessione, la rifrazione e la scomposizione della luce.
- Iniziare a comprendere i concetti di forza ed energia, riconoscendoli e applicandoli in diverse situazioni e fenomeni osservati.

L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

- Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo umano, per esempio, misurando il battito cardiaco prima e dopo l'esercizio fisico per comprendere il funzionamento del sistema circolatorio o studiando la digestione con esperimenti sulla dissoluzione di cibi in liquidi diversi.
- Riconoscere l'organizzazione cellulare di organi e apparati.
- Acquisire le prime informazioni sulle funzioni riproduttive.
- Conoscere gli elementi fondamentali e gli apparati del corpo umano, compresi gli apparati sessuali.
- Osservare e descrivere le caratteristiche principali di piante, funghi e animali, come forma, colore, struttura e adattamenti all'ambiente. Confrontare i loro modi di vivere, studiando alimentazione, crescita, riproduzione e habitat.
- Riconoscere l'esistenza di forme di vita microscopica, ad esempio a partire dall'osservazione di campioni di suolo sia ad occhio nudo che con strumenti di ingrandimento come lenti e stereomicroscopi.
- Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.
- Avere cura della propria salute, anche dal punto di vista alimentare e motorio.

INTERCONNESSIONI TRA SCIENZA, ARTE E SOCIETÀ

	iconoscere il ruolo della scienza nella società, approfondendo le invenzioni scientifiche che hanno cambiato la storia (come la scoperta dell'elettricità o la teoria dell'evoluzione) e discutendo come la scienza influisce su tecnologia, medicina e ambiente.
--	---

CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA		
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	Utilizza le sue conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.		
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	EVIDENZE	STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE
Esplorare e osservare il mondo naturale - osservare direttamente elementi naturali e classificarli in base a semplici criteri (come forma, colore, struttura) - osservare il susseguirsi delle stagioni realizzando registrazioni periodiche dei cambiamenti (nelle piante, nelle temperature...) Materia e trasformazioni - identificare e classificare oggetti e materiali in base alle loro proprietà percepite (colore, forma, durezza, trasparenza, ecc.) Esperimenti sui movimenti, forze e fenomeni fisici - sperimentare diversi tipi di moto e situazioni di equilibrio degli oggetti su piani orizzontali e inclinati - Esseri viventi e corpo umano	- I cinque sensi: - La vista - L'udito - Il gusto - L'olfatto - Il tatto - Osservazione e descrizione di semplici fenomeni naturali e artificiali - Viventi e non viventi - Il ciclo della vita - Dal seme alla pianta	L'alunno/a - conosce i cinque sensi; - individua e descrive le principali caratteristiche dei viventi e dei non viventi.	- Prove strutturate di verifica; - Osservazioni sistematiche; - Compiti di realtà.

▪ Sviluppare abitudini alimentari e stili di vita sani e rispettosi della propria salute Consapevolezza ambientale e impatto della scienza ▪ Riflettere su come le proprie azioni influenzano l'ambiente, riconoscendo l'importanza di comportamenti responsabili a scuola e nella natura per la tutela degli ecosistemi	▪ I cuccioli degli animali ▪ Gli animali si muovono		
--	---	--	--

TECNOLOGIA

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

- Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale e iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
- Essere in grado di utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli e oggetti funzionali, anche tenendo conto dei principi di sostenibilità e funzionalità, e di produrre semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Comprendere e saper risolvere problemi tecnici elementari, anche contribuendo attivamente a progetti di gruppo.
- Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Per Informatica:
 - Riconoscere la presenza dei computer nella vita quotidiana e distinguere Internet come rete di comunicazione dai servizi e contenuti forniti.
 - Comprendere le regole fondamentali per un utilizzo sicuro e socialmente responsabile della tecnologia informatica e usarla per scegliere ed usare contenuti digitali.
 - Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti delle applicazioni informatiche riconoscendone le potenzialità come strumenti di espressione personale nella vita quotidiana.

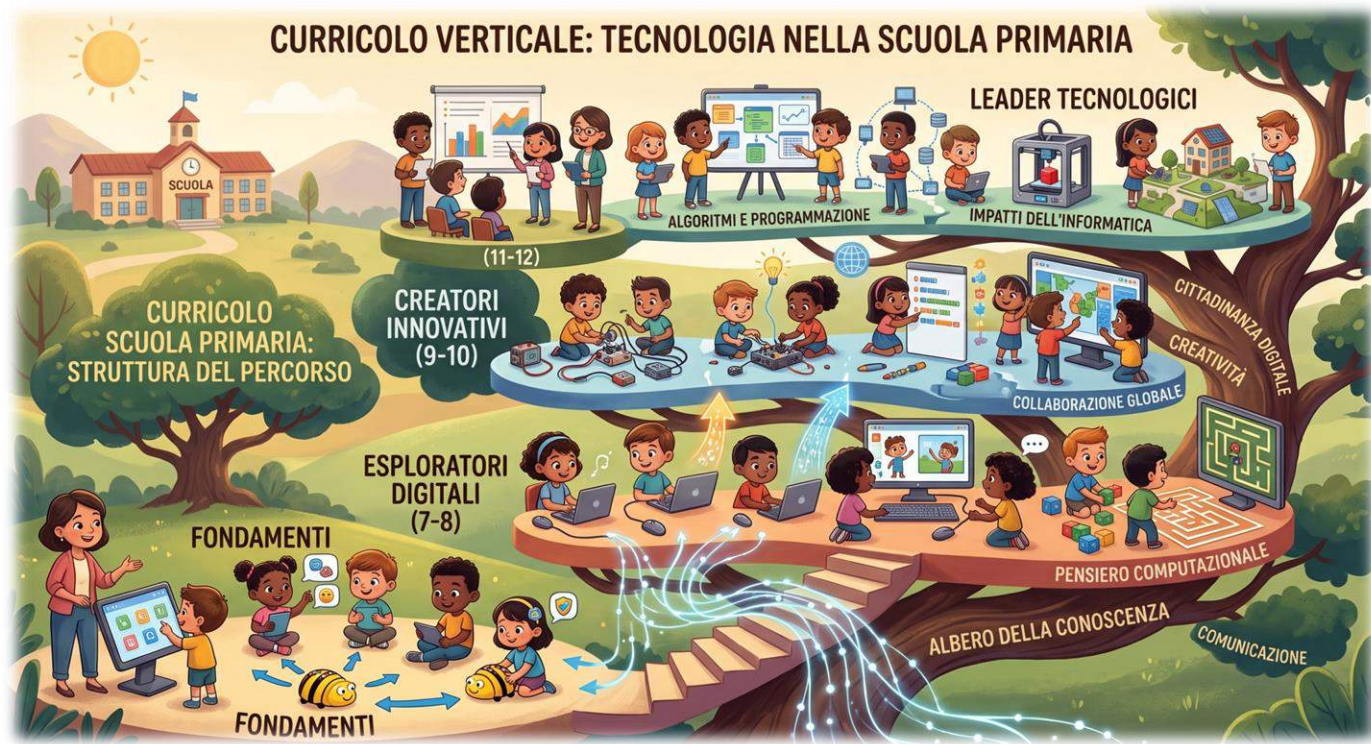
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA PRIMARIA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA PRIMARIA
VEDERE E OSSERVARE ▪ Osservare e classificare elementi artificiali presenti nell'ambiente scolastico e urbano. ▪ Descrivere e rappresentare (attraverso disegni, schemi o modellini) semplici processi di trasformazione dell'energia e dei materiali, riflettendo sugli effetti ambientali di tali trasformazioni.	VEDERE E OSSERVARE ▪ Conoscere e spiegare il funzionamento di semplici dispositivi tecnologici. ▪ Leggere e interpretare le informazioni essenziali contenute su etichette, schede tecniche o materiali promozionali relativi a beni e dispositivi tecnologici di uso comune. ▪ Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale. PREVEDERE E IMMAGINARE

PREVEDERE E IMMAGINARE ▪ Ideare e costruire semplici modelli, descrivendo le fasi di realizzazione. ▪ Misurare grandezze ambientali (lunghezze, temperatura, luce) con strumenti semplici e registrare i dati. INTERVENIRE E TRASFORMARE ▪ Effettuare prove e esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ▪ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico. PER INFORMATICA: ▪ Riconoscere la presenza delle tecnologie informatiche nella vita comune, comprendendo l'importanza di usarle rispettando gli altri e proteggendo i dati personali, sapendo identificare figure adulte di riferimento a cui rivolgersi in caso di situazioni problematiche. ▪ Creare, selezionare e usare semplici testi o disegni, usando strumenti informatici.	▪ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. ▪ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. ▪ Collaborare efficacemente in gruppo, contribuendo attivamente a progetti comuni. INTERVENIRE E TRASFORMARE ▪ Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ▪ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. ▪ Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. PER INFORMATICA: ▪ Conoscere le principali componenti hardware e software dei dispositivi usati, distinguendo tra rete di comunicazione e servizi forniti. ▪ Comprendere l'importanza della protezione dei dati personali, saper usare correttamente le tecnologie informatiche in relazione agli altri e sapere a chi rivolgersi in caso di situazioni problematiche online. ▪ Creare semplici contenuti e applicazioni informatiche a fini espressivi usando ambienti adatti e modificando o combinando quanto già disponibile.
--	--

CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA E COMPETENZA DIGITALE		
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	Utilizza le sue conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.		
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	EVIDENZE	STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE
VEDERE E OSSERVARE - Riconoscere e identificare elementi e fenomeni di tipo artificiale nell'ambiente. - Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. PREVEDERE E IMMAGINARE - Utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli descrivendo la sequenza delle operazioni. - Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Prevedere le conseguenze di semplici decisioni o comportamenti personali. INTERVENIRE E TRASFORMARE - Effettuare prove e esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico. - Per Informatica:	- I manufatti, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che soddisfano i bisogni primari dell'uomo. - Uso e descrizione degli oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni attraverso lettura di guide o istruzioni varie - Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici. - Esecuzioni di semplici procedure <i>Coding plugged e unplugged</i> Programmi di grafica	L'alunno/a - Individua caratteristiche e funzioni di un oggetto - Produce e realizza oggetti seguendo una metodologia progettuale - Utilizza semplice procedure informatiche	- Prove strutturate e semistrutturate - Compiti di realtà

▪ Riconoscere usi dell'Informatica e delle sue tecnologie nella vita comune. ▪ Comprendere il concetto di informazioni private e la necessità di tenerle riservate. ▪ Comprendere l'importanza del rispetto degli altri nell'uso delle tecnologie digitali. ▪ Saper chiedere aiuto in caso di problemi relativi a materiali scaricati o contatti in cui si è coinvolti su Internet o attraverso altre tecnologie online.			
---	--	--	--



MUSICA

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

- Ascolto critico e interpretazione del suono: comprendere e interpretare messaggi sonori e musicali.
- Ritmo, movimento ed espressione corporea: coordinare movimento e ritmo in risposta alla musica.
- Alfabetizzazione, creatività, produzione musicale: classificare, conoscere, esplorare strumenti musicali diversi e partecipare attivamente a pratiche corali e di musica d'insieme.
- Sensibilità estetica, analisi critica e contesto culturale: sviluppare la capacità di apprezzare la bellezza e l'espressività della musica, riconoscere le emozioni e i sentimenti espressi attraverso la musica anche in riferimento al contesto storico e culturale in cui sono iscritte e analizzare la struttura e gli elementi musicali.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

Percezione, ascolto e analisi

- Ascoltare e riconoscere suoni diversi.
- Riconoscere e descrivere le caratteristiche dei suoni (altezza, intensità, durata, timbro).
- Ascoltare attivamente brani musicali e riconoscerne le principali proprietà e strutture.

Alfabetizzazione e grammatica musicale

- Introdurre prime forme di rappresentazione grafica della musica (partiture grafiche, notazioni analogiche e spontanee).

Creatività, 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.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

Percezione, ascolto e analisi

- Individuare le proprietà dei paesaggi sonori.
- Ascoltare e classificare i parametri musicali.
- Analizzare semplici strutture musicali.

Alfabetizzazione e grammatica musicale

- Riconoscere, comprendere e applicare i principali simboli della notazione musicale.
- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le caratteristiche della musica.

Creatività, esecuzione e interpretazione

- Creare improvvisazioni e inventare semplici melodie e ritmi.
- Conoscenza storico-culturale della musica
- Conoscere e classificare i principali strumenti musicali delle diverse epoche.
- Conoscere i principali musicisti e compositori attraverso l'ascolto guidato delle opere.

CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - ESPRESSIONE MUSICALE		
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambito musicale secondo le modalità che gli sono più congeniali.		
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	EVIDENZE	STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE
▪ Ascoltare, discriminare, catalogare suoni. ▪ Ascoltare, descrivere, interpretare il paesaggio sonoro. ▪ Riprodurre semplici ritmi per accompagnare l'andamento di brani musicali. ▪ Discriminare le caratteristiche fondamentali del suono: intensità, durata, altezza, timbro. ▪ Interpretare brani musicali utilizzando gesti suono, voce e strumenti musicali di base (Orff). ▪ Riconoscere ed interpretare i primi gesti di conduzione del gruppo. ▪ Scrivere e interpretare partiture (notazione spontanea e notazione non convenzionale). ▪ Conoscere i principali strumenti musicali. ▪ Seguire la pulsazione, i ritmi e la musica con il movimento del corpo.	▪ Discriminazione tra suono e rumore. ▪ Suoni naturali e artificiali. ▪ Giochi musicali con l'uso del corpo, della voce e oggetti di uso comune. ▪ Brani musicali di differenti repertori (musiche, canti, filastrocche) propri del vissuto dei bambini. ▪ Strumentario didattico. ▪ Parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo, sequenze, profilo melodico. ▪ La sonorità del corpo, di ambienti e oggetti naturali e artificiali.	▪ Esegue per imitazione semplici canti e brani, individualmente e/o in gruppo, collegandolo alla gestualità e al movimento di tutto il corpo. ▪ Discrimina suoni ed eventi sonori con particolare riferimento ai suoni dell'ambiente e agli oggetti e strumenti utilizzati nelle attività	▪ Prove strutturate e semi-strutturate ▪ Compiti di realtà

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

- **Espressività/Produzione.** Esprimere emozioni, idee personali e creatività attraverso la creazione di elaborati (es. disegni, collage ispirati a un dipinto o a un fregio locale) e l'applicazione di tecniche semplici (es. chiaro-scuro, prospettiva intuitiva), offrendo risposte personali ai compiti proposti in laboratori inclusivi che accolgano diversi stili di apprendimento, valutandone poi l'efficacia comunicativa.
- **Comunicazione.** Esprimere il proprio mondo e la propria identità attraverso un linguaggio visivo che sappia integrare forme simboliche e metaforiche, arricchito dalla conoscenza dell'arte tradizionale e contemporanea, per promuovere la consapevolezza di sé attraverso l'espressione personale.
- **Osservazione/Lettura.** Osservare e commentare testi visivi, sia propriamente artistici sia appartenenti alla cultura visiva quotidiana (es. dipinti, video), individuandone significati di base (es. emozioni) e aspetti formali (es. equilibrio, ritmo), usando il codice comunicativo (es. colori caldi per emozioni, inquadrature per narrazione); esplorare semplici contesti delle opere (es. chi le ha create, in che periodo), collegandole al proprio vissuto attraverso riflessioni personali.
- **Analisi/Interpretazione/Comprensione.** Riconoscere il contesto storico-culturale, collegandolo al proprio vissuto, osservando opere, in particolare locali (es. un monumento o una scultura); confrontare opere artistiche di culture diverse (es. un dipinto italiano e un mandala orientale) per sviluppare il rispetto e la valorizzazione della diversità culturale, applicando semplici criteri di analisi critica; riconoscere il valore dei beni artistici e l'importanza di rispettarli, sviluppando un approccio consapevole alla loro tutela.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
Espressività/Produzione ▪ Sperimentare la calligrafia di base (es. corsivo italiano) attraverso esercizi di motricità fine (es. tracciamento di lettere singole con pennarelli a punta calligrafica), per sviluppare un segno fluido e leggibile, integrando semplici motivi decorativi ispirati al patrimonio locale o a tradizioni diverse. ▪ Sperimentare tecniche di base (es. pastelli, tempera, collage) e materiali plastici (es. pasta di sale, plastiline) per creare piccoli elaborati.	Espressività/Produzione ▪ Creare brevi testi in corsivo italiano (es. poesie, proverbi) con accenti estetici, utilizzando tecniche miste (es. acquerello, collage) e strumenti digitali (es. app di disegno), per esprimere narrazioni ed emozioni, valorizzando il confronto con calligrafie di altre culture. ▪ Usare il disegno (es. schizzi a matita per rappresentare un oggetto reale), la modellazione (es. creare una forma con argilla, seguendo un modello semplice) e la fotografia (es. scattare una foto con tablet e

▪ Disegnare forme semplici umane, animali, vegetali ed architettoniche (es. archi, colonne), anche fantastiche, per rappresentare oggetti o storie, con tratti definiti. ▪ Esercitare abilità manuali di base, come l'impugnatura della matita, per tracciare segni chiari e leggibili, in contesti inclusivi. ▪ Creare elaborati ispirandosi a opere artistiche locali, per coltivare la propria originalità attraverso tecniche semplici promuovendo consapevolezza storica ed identitaria. ▪ Assemblare o integrare negli elaborati piccoli oggetti, anche personali, per realizzare composizioni estetiche o narrative, descrittive o fantastiche. ▪ Utilizzare app di disegno accessibili o fotocamere di tablet per creare immagini statiche, animazioni in stop-motion o brevi video, integrando materiali analogici (es. disegni, modellazioni) per progetti narrativi che reinterpretano opere d'arte o patrimoni locali. Comunicazione ▪ Usare colori, linee, forme e materiali per esprimere emozioni, idee personali e racconti, anche ispirandosi a immagini e registri espressivi desunti dall'arte, promuovendo così l'originalità dell'espressione personale. Osservazione/Lettura ▪ Riconoscere semplici testi visivi e audiovisivi (es. dipinti, illustrazioni, cartoni animati), descrivendone gli elementi compositivi e formali principali (es. colori, forme, effetti di luce e ombra) e il contesto di base (es. cosa rappresentano, chi li ha creati), individuandone il codice comunicativo essenziale (es. colori per emozioni, forme per azioni). ▪ Osservare un semplice oggetto illuminato da una singola fonte di luce (es. lampadina, sole) individuandone le principali ombre proprie e	modificarla con un'app gratuita) per rappresentare il reale o il fantastico in modo personale (realistico o simbolico); utilizzare strumenti digitali accessibili (es. app per foto e video) per creare immagini statiche o in movimento, anche riutilizzando o assemblando materiali figurativi esistenti. ▪ Applicare tecniche grafiche, pittoriche, plastiche e l'uso di strumenti digitali accessibili per elaborati creativi usando il chiaroscuro per rappresentare ombre proprie e portate, definendo la linea del contorno nel disegno e applicando il colore degradante nella pittura, dimostrando consapevolezza formale. ▪ Introdurre prospettiva semplice (es. piani di profondità, sovrapposizioni) e chiaroscuro di base per volumi. ▪ Sperimentare motivi decorativi (es. ispirati a Kandinsky, Depero) per dettagli strutturati negli elaborati, in laboratori inclusivi. ▪ Creare elaborati (es. un disegno, un collage o una composizione plastica o oggettuale) ispirato a opere locali (es. un dipinto o un fregio decorativo locale) per esprimere emozioni, idee o racconti, anche attraverso tecniche miste. Comunicazione ▪ Integrare simboli e metafore nel proprio linguaggio visivo, anche ispirandosi all'arte vista (es. arte surrealista o fantastica), rafforzando narrativamente l'identità personale. Osservazione/Lettura ▪ Osservare e saper commentare testi visivi (es. dipinti, video), individuandone significati di base (es. emozioni) e aspetti formali (es. equilibrio, ritmo), individuando e sapendo usare il codice comunicativo (es. linee morbide per fluidità, inquadrature per narrazione).
--	---

portate (riferendosi ad esempio al sole presente nel disegno spontaneo per introdurre alla percezione visiva del chiaroscuro). - Analizzare un dipinto, un'illustrazione o un cartone animato per descriverne elementi, colori e forme, individuandone il contesto espressivo e narrativo. Analisi/Interpretazione/Comprensione - Identificare opere o oggetti artistici e artigianali del proprio ambiente o di altre culture, nominandone le caratteristiche principali.	- Esplorare e comprendere semplici contesti delle opere (es. chi le ha create, in che periodo), collegandone gli elementi al proprio vissuto. - Riconoscere luci e ombre base, nelle immagini osservate; comprendere le regole grammaticali e sintattiche di base del linguaggio audiovisivo (es. inquadrature, montaggio, elementi sonori e musicali). - Commentare un'opera (es. un dipinto rinascimentale o una sequenza filmica) per individuarne il contesto storico-culturale. Analisi/Interpretazione/Comprensione - Collegare opere del proprio territorio a temi di altre culture, con semplici confronti, dimostrando elementari capacità interpretative.
---	---

CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Espressione artistica		
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambito artistico secondo le modalità che gli sono più congeniali.		
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	EVIDENZE	STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE
Espressività/Produzione. - Sperimentare tecniche di base (es. tempera, collage), creando piccoli elaborati; - Disegnare forme semplici per rappresentare oggetti o storie, con tratti chiari; - Esercitare la calligrafia di base per tracciare segni chiari e leggibili.	- Relazioni spaziali (sopra – sotto / destra – sinistra / sfondo...) - Elementi di base del linguaggio visivo (colori, forme: i punti, le linee, le superfici...) - Le parti del corpo - Approccio sensoriale del colore. - Esplorazione di immagini, forme e oggetti.	- L'alunno/a - Gestisce lo spazio del foglio e s - Si orienta nello spazio grafico - Riconosce nella realtà e nelle rappresentazioni visive le relazioni spaziali - Riconosce e usa re gli elementi del linguaggio visivo (linea, segno,	- Osservazioni sistematiche. - Prove pratiche - Conversazioni e colloqui - Lavori individuali e di gruppo

Tabella formattata

Formattato: Rientro: Sinistro: 0,05 cm, Interlinea: singola

Formattato: Elenco puntato, Rientro: Sinistro: 0,81 cm, Interlinea: singola, Nessun elenco puntato o numerato

Formattato: Elenco puntato, Rientro: Sinistro: 0,8 cm, Interlinea: singola, Nessun elenco puntato o numerato, Tabulazioni: Non a 1,29 cm

■ Comunicazione. • Usare colori, linee e forme per esprimere emozioni e idee personali, ispirandosi a immagini dell'arte. ■ Osservazione/Lettura. • Riconoscere semplici testi visivi (es. _____ dipinti, illustrazioni), descrivendone gli elementi principali. ■ Analisi/Interpretazione/Comprensione. • Identificare alcune opere o oggetti artistici del proprio ambiente, <u>an</u>ominandone le caratteristiche	■ Gli elementi del linguaggio visivo: punto, linee, colori, forme, volume e struttura compositiva nelle immagini e nelle opere d'arte. ■ Relazioni spaziali ■ Colori primari e secondari, freddi, caldi ■ Lettura di immagini • Sensazioni e stati d'animo. ■ ■ Le più comuni tecniche pittoriche, plastiche e le loro varie combinazioni (graffito, frottage ...) • ~~Il disco dei colori~~ • ~~Elementi di base della comunicazione iconica (linee, colori, forme, proporzioni...)~~ ■ Funzione delle diverse tipologie artistiche: dipinto, fotografia, fumetto disegno, filmato, sculture ■ Elementi del paesaggio • ~~Elementi e significati del linguaggio visivo~~ • ~~Le espressioni dei vari stati d'animo~~	colore, forme, figura, sfondo) ■ Rappresenta la figura umana con uno schema corporeo strutturato • Esegue <u>semplici</u> manufatti artistici ■ ■ L'alunno/a ■ Distingue e riconosce gli <u>elementi</u> di base del linguaggio visivo: segno, linea, colore e spazio ■ Distingue e classifica i colori • Distingue un'immagine fissa da una in movimento ■ • ~~Legge elementi generali e particolari di un'immagine (riconoscere forme ed oggetti e coglierne le principali caratteristiche)~~ ■ ■ Rappresenta <u>un'immagine</u> grafico pittorica sempre più ricca, occupando lo spazio a disposizione - Esegue semplici manufatti <u>artistici</u> utilizzando tecniche diverse ■ Utilizza in modo creativo colori e materiali. • ~~Realizza prodotti grafici che rappresentino esperienze personali~~	
--	--	---	--

Formattato: Elenco puntato, Interlinea: singola

Formattato: Elenco puntato, Destro 0 cm, Interlinea: singola, Nessun elenco puntato o numerato, Tabulazioni: Non a 1,29 cm

Formattato: Elenco puntato, Rientro: Sinistro: 0,8 cm, Interlinea: singola

Formattato: Elenco puntato, Interlinea: singola

Formattato: Elenco puntato, Rientro: Sinistro: 0,8 cm, Destro 0 cm, Interlinea: singola, Nessun elenco puntato o numerato, Tabulazioni: Non a 1,29 cm

Formattato: Elenco puntato, Destro 0 cm, Interlinea: singola, Nessun elenco puntato o numerato, Tabulazioni: Non a 1,29 cm

Formattato: Elenco puntato, Interlinea: singola

Formattato: Elenco puntato, Interlinea: singola

Formattato: Stile1, Rientro: Sinistro: 0 cm, Interlinea: singola

Formattato: Elenco puntato, Destro 0 cm, Interlinea: singola, Tabulazioni: Non a 1,29 cm

Formattato: Elenco puntato, Rientro: Sinistro: 0 cm, Interlinea: singola

▪ ~~Conoscenza di diverse tecniche artistiche~~ ▪ Funzioni del museo ▪ ~~Alcuni generi artistici~~ ▪ ~~Concetto di sensibilità e rispetto per la salvaguardia dei beni artistico-culturali anche presenti nel territorio~~	~~o vissuti emotivi:~~ ▪ ~~L'alunno/a~~ ▪ ~~Osserva ed analizza immagini statiche e in movimento ed interpretarle~~ ▪ ~~Usa il colore in modo creativo~~ ▪ Classifica le immagini in base alla loro tipologia ▪ Coglie in un'immagine l'aspetto informativo ed emotivo ▪ Rielabora, ricombina e modifica creativamente immagini ▪ Utilizza tecniche artistiche per rappresentare ambienti ▪ Utilizza ~~la~~ <u>la</u> linea dell'orizzonte inserendo le linee del paesaggio ▪ Rappresenta la realtà percepita ~~utilizzando strumenti e tecniche diversi.~~ ▪ Individua le funzioni di un'immagine dal punto di vista informativo ed emotivo ▪ Esprime emozioni, pensieri, stati d'animo in produzioni di vario tipo, utilizzando materiali <u>e</u> tecniche adeguati. ~~Osserva tipologie di beni artistici~~	
--	--	--

Formattato: Elenco puntato, Rientro: Sinistro: 0,8 cm, Interlinea: singola

Formattato: Elenco puntato, Rientro: Sinistro: 0,8 cm, Destro 0 cm, Interlinea: singola, Nessun elenco puntato o numerato, Tabulazioni: Non a 1,29 cm

Formattato: Elenco puntato, Interlinea: singola

		e culturali:	
--	--	--------------	--



EDUCAZIONE MOTORIA

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

ha formattato: Tipo di carattere: (Predefinito) +Corpo (Calibri), 14 pt, Colore carattere: Automatico

Al termine della classe quinta lo studente consegue una sufficiente consapevolezza della propria corporeità in relazione allo spazio e al tempo e utilizza semplici linguaggi non verbali. Partecipa al gioco utilizzando le abilità motorie richieste, rispetta semplici regole e alcuni principi del fair play. Mette in pratica alcuni criteri di base di sicurezza per sé, per gli altri e per la tutela dell'ambiente; conosce semplici principi di igiene e alimentari ed è consapevole che il movimento e il gioco possono migliorare il suo benessere psico-fisico. In particolare, è in grado di:

- Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di uno stile di vita sano.
- Essere consapevole di sé attraverso la padronanza dei movimenti e la percezione del proprio corpo, delle possibilità motorie e dei suoi linguaggi.
- Adeguare le modalità esecutive a differenti proposte motorie.
- Agire rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.
- Esprimersi nell'ambito motorio valorizzando le proprie potenzialità

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA
Dimensione degli stili di vita attivi e sani: ▪ Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte. ▪ Utilizzare in modo attivo i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi. Dimensione motoria: ▪ Acquisire le abilità motorie fondamentali. ▪ Esercitare abilità ed elementari tattiche praticabili nelle attività di gioco. ▪ Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo. Dimensione cognitiva: ▪ Comprendere, ricordare e rispettare le regole delle attività proposte. ▪ Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento. ▪ Mettere in pratica i principi di una sana alimentazione. Dimensione sociale: ▪ Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni. Dimensione emotivo-relazionale:	Dimensione degli stili di vita attivi e sani: ▪ Partecipare attivamente alle differenti tipologie di attività motorie e sportive proposte. ▪ Utilizzare in modo attivo e costante i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi anche nel percorso casa-scuola-casa. Dimensione motoria: ▪ Organizzare movimenti finalizzati e precisi. ▪ Esercitare specifiche abilità e tattiche motorie praticabili nelle attività di gioco e sportive. ▪ Affinare le modalità espressive e comunicative del corpo. Dimensione cognitiva: ▪ Comprendere e applicare le regole e le tattiche di base delle attività proposte. ▪ Riconoscere ed essere in grado di affrontare problemi nelle situazioni di gioco. ▪ Strutturare una relazione costruttiva con l'ambiente di apprendimento.

- Manifestare e modulare le proprie emozioni. - Mostrare empatia per compagne e compagni.	- Conoscere gli elementi base della sicurezza e dell'assistenza nel corso delle attività. - Conoscere i principi dell'igiene, di una sana alimentazione e la relazione con l'attività motoria. Dimensione sociale: - Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni valorizzando le diversità. Dimensione emotivo-relazionale: - Gestire le proprie emozioni nelle situazioni di gioco. - Affrontare le eventuali difficoltà negli apprendimenti.
--	--

CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Espressione corporea		
Competenze dal Profilo dello studente al termine della scuola primaria	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambito motorio secondo le modalità che gli sono più congeniali.		
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	EVIDENZE	STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE
Dimensione dei comportamenti e 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. - Praticare significative attività motorie anche al di	- Schemi motori e posturali. - Esercizi di orientamento spaziale rispetto a sé e agli oggetti. - Semplici percorsi, staffette e circuiti. - Esercizi con andature diverse. - Azioni motorie combinate: correre, saltare, strisciare, camminare,	- L'alunno/a - Conosce e utilizza gli schemi motori di base. - Coordina e controlla i movimenti orientandosi nello	- Osservazione sistematica degli alunni durante lo svolgimento delle attività didattiche. - Schede e

ha formattato: Tipo di carattere: 12 pt, Grassetto

ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt

ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt, Non Espansa / Ridotta

ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt

ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt

ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt

ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt

fuori dall'ambito scolastico.	afferrare, lanciare.	spazio.	produzioni
Dimensione motoria:	▪ Esercizi a comando di coordinazione e velocità.	▪ Partecipa ai giochi rispettando	personali.
▪ Acquisire le abilità motorie fondamentali.	▪ Esercizi a corpo libero o con l'uso di piccoli attrezzi.	indicazioni, regole e criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri.	
▪ Esercitare abilità ed elementari tattiche praticabili nelle attività di gioco.	▪ Giochi imitativi.		
▪ Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo.	▪ Avvio al gioco di squadra.		
Dimensione cognitiva:	▪ Il gioco, lo sport, le regole e il fair play.		
▪ Ricordare e comprendere regole e tattiche delle attività proposte.	▪ Sicurezza e prevenzione, salute e benessere.		
▪ Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.	▪ Attività mirate a un corretto comportamento in situazione di emergenza: il terremoto, l'incendio.		
▪ Conoscere i principi di una sana alimentazione.			
Dimensione sociale:			
▪ Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.			
Dimensione emotivo-relazionale:			
▪ Manifestare e modulare le proprie emozioni.			
▪ Mostrare empatia per compagne e compagni.			

- ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt
- ha formattato: Tipo di carattere: 12 pt, Grassetto, Espansa 0,75 pt
- ha formattato: Tipo di carattere: 12 pt, Grassetto
- ha formattato: Tipo di carattere: 12 pt, Grassetto, Espansa 0,75 pt
- ha formattato: Tipo di carattere: 12 pt, Grassetto
- ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt
- ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt
- ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt
- ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt, Non Espansa / Ridotta
- ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt
- ha formattato: Tipo di carattere: 12 pt, Grassetto, Espansa 0,75 pt
- ha formattato: Tipo di carattere: 12 pt, Grassetto
- ha formattato
- ha formattato: Tipo di carattere: 12 pt, Grassetto
- ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt
- ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt
- ha formattato
- ha formattato: Tipo di carattere: 12 pt, Grassetto
- ha formattato
- ha formattato: Tipo di carattere: 12 pt, Grassetto
- ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt
- ha formattato
- ha formattato: Tipo di carattere: 12 pt, Grassetto
- ha formattato
- ha formattato: Tipo di carattere: 12 pt, Grassetto
- ha formattato: Tipo di carattere: 11 pt
- ha formattato

INSEGNAMENTO della RELIGIONE CATTOLICA

Con la nuova normativa, la programmazione dell'IRC nella scuola primaria continua a riferirsi agli obiettivi e ai traguardi del **D.P.R. 11 febbraio 2010**, che restano invariati. Viene raccordata alle nuove Indicazioni nazionali, all'interno del curricolo d'istituto e della progettazione interdisciplinare, privilegiando esperienza, interdisciplinarietà, inclusione, cittadinanza e osservazione formativa. a valutazione è formativa e descrittiva: considera

partecipazione, comprensione, capacità di rielaborazione, uso del linguaggio religioso e progressi personali. Nella pagella della scuola primaria l'IRC non compare con un voto numerico, ma con un giudizio sintetico in una nota separata, riferito all'interesse manifestato, alla partecipazione e ai livelli di apprendimento raggiunti.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

- L'alunno/a riflette su Dio Creatore e Padre e sugli aspetti fondamentali della vita e dell'insegnamento di Gesù; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua;
- riconosce la Bibbia come libro sacro di cristiani ed ebrei e come documento fondamentale della cultura, distinguendola dai testi di altre religioni;
- sa comprendere semplici brani biblici e collegarli alla propria esperienza;
- si confronta con l'esperienza religiosa e riconosce la specificità della proposta cristiana;
- identifica la Chiesa come comunità dei credenti in Gesù Cristo;
- comprende il significato dei sacramenti e si interroga sul loro valore nella vita cristiana.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

Dio e l'uomo

- Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha stabilito un'alleanza con l'uomo.
- Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto.
- Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.
- Riconoscere la preghiera come dialogo tra Dio e l'uomo, in particolare nella preghiera cristiana del "Padre Nostro".

La Bibbia e le altre fonti

- Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia.
- Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

Dio e l'uomo

- Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni.
- Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo.
- Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane, evidenziando le prospettive del cammino ecumenico.
- Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso.

La Bibbia e le altre fonti

- Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale.

principali del popolo d'Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli Apostoli. Il linguaggio religioso - Riconoscere i segni cristiani, in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà e nella tradizione popolare. - Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, celebrare, ecc). I valori etici e religiosi - Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore come insegnato da Gesù. - Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.	- Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli. - Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana. - Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita dei Santi e in Maria, la madre di Gesù. Il linguaggio religioso - Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla via della Chiesa. - Individuare significative espressioni d'arte cristiana per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli. - Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo. I valori etici e religiosi - Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane. - Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.
---	---

CLASSE PRIMA

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	EVIDENZE	STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE
DIO E L'UOMO	L'identità personale. La bellezza della natura. Il mondo come dono. Dio	L'alunno/ a riconosce il valore proprio e degli altri; osserva la	Osservazioni sistematiche;

Riconoscere il valore unico di ogni persona. Scoprire che, per i cristiani, Dio è Creatore e Padre. Sviluppare meraviglia e rispetto verso il mondo naturale. Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa.	Creatore e Padre nella tradizione cristiana.	natura con meraviglia; riferisce che i cristiani considerano il mondo dono di Dio; adotta semplici comportamenti di cura.	conversazioni; disegni commentati; attività pratiche; semplici schede.
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI Riconoscere la Bibbia come libro sacro dei cristiani. Ascoltare e comprendere semplici racconti biblici. Conoscere alcuni episodi della vita di Gesù..	La Bibbia. Il racconto della creazione. La nascita di Gesù. L'ambiente familiare e sociale in cui Gesù è cresciuto. Alcuni incontri di Gesù.	Ascolta con attenzione; riconosce personaggi e avvenimenti; riordina sequenze illustrate; racconta con parole proprie un semplice episodio biblico.	Narrazioni; domande orali; sequenze illustrate; drammatizzazioni; elaborati grafici.
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO Riconoscere i principali segni cristiani presenti nell'ambiente. Comprendere il significato essenziale del Natale e della Pasqua. Riconoscere la chiesa come luogo della comunità cristiana	I presepe, la stella e gli altri simboli del Natale. La croce e i simboli pasquali. L'edificio chiesa e i suoi elementi principali.	Distingue alcuni simboli religiosi da quelli commerciali; collega i simboli alla relativa festa; riconosce la chiesa e alcuni elementi presenti al suo interno	Osservazione di immagini; classificazioni; attività grafico-pittoriche.
I VALORI ETICI E RELIGIOSI Riconoscere nell'insegnamento di Gesù il valore dell'amicizia, dell'accoglienza e dell'aiuto reciproco. Imparare a dialogare, collaborare e rispettare le differenze.	La regola dell'amore. Amicizia, rispetto e condivisione. Accoglienza delle differenze. Gestì di aiuto e solidarietà.	Riconosce comportamenti rispettosi; ascolta gli altri; collabora con i compagni; propone gesti di aiuto; collega alcuni comportamenti positivi all'insegnamento di Gesù.	Osservazione sistematica; conversazioni; storie-problema; giochi di ruolo; compiti di realtà.

VALUTAZIONE

Come sottolineato dalle Nuove Indicazioni Nazionali: *“la valutazione nella scuola del primo ciclo si configura come un processo educativo di grande rilevanza: complesso, dinamico, collegiale e multidimensionale, che accompagna lo studente nella costruzione della propria identità e nel riconoscimento delle proprie potenzialità. Come richiamato dall'art. 1 del D.Lgs. n. 62 del 13 aprile 2017, la valutazione documenta lo sviluppo dell'identità personale degli studenti e promuove l'autovalutazione in relazione alle acquisizioni di conoscenze e competenze.*

In quanto atto pedagogico, culturale e regolativo che pone al centro la valorizzazione e il riconoscimento della unicità' degli allievi, essa non si esaurisce nel rilevare e misurare ciò che essi sanno o sanno fare, ma diviene strumento che mira a far emergere progressi, criticità e potenzialità inesprese. La valutazione è definita “atto di valorizzazione”, in quanto accompagna lo studente nella costruzione della propria identità e nel riconoscimento delle proprie potenzialità: è, quindi, strumento di orientamento, capace di promuovere il successo formativo di ciascuno studente e una relazione educativa significativa con i saperi”.

Valutare è un atto complesso, in quanto *“permette di cogliere il percorso di apprendimento nel suo farsi, valorizzando la dimensione processuale e dinamica dell'apprendimento. [...] Non riguarda solo i saperi disciplinari, ma abbraccia anche competenze trasversali e la consapevolezza metacognitiva dei propri punti di forza e delle proprie aree di miglioramento, come i concetti di competenza, di obiettivi generali del processo formativo e di obiettivi specifici di apprendimento”.*

Si attuano, pertanto, **diverse tipologie** di valutazione:

- **diagnostica/iniziale** per accertare il livello di partenza degli studenti, le loro conoscenze pregresse, i prerequisiti e le eventuali difficoltà, per poter poi progettare un percorso didattico mirato al successo formativo;
- **formativa/feedback**, che costituisce un processo continuo e integrato nell'insegnamento, che monitora l'apprendimento in itinere per fornire supporto e orientamento, permettendo ai docenti di riprogettare eventualmente il percorso didattico. Concorre al miglioramento degli apprendimenti e al successo formativo degli alunni, documenta lo sviluppo dell'identità personale e promuove l'autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni di conoscenze, abilità e competenze;
- **sommativa**, che interviene al termine di periodi specifici per tracciare un bilancio complessivo delle competenze acquisite. Mira ad accertare con strumenti il più possibile oggettivi il possesso di conoscenze, abilità e competenze concentrandosi sul prodotto finale dell'insegnamento/apprendimento;
- **finale** che consiste in un giudizio complessivo sugli apprendimenti di uno studente al termine di un percorso, che sintetizza conoscenze, abilità e competenze raggiunte, verificando il raggiungimento degli obiettivi e fornendo indicazioni per il futuro, espressa tramite voti numerici o giudizi descrittivi, a seconda del ciclo scolastico, e integrata da un'analisi del percorso personale e sociale dello studente.

Nella **SCUOLA DELL'INFANZIA**, durante le riunioni di intersezione, le docenti verificano se gli obiettivi proposti sono stati raggiunti dai bambini. La valutazione nella Scuola dell'Infanzia si basa su:

- **osservazione iniziale** per creare una idonea progettazione
- **monitoraggio in itinere** attraverso diverse attività didattiche (gioco libero, strutturato, conversazioni, attività pratiche, disegni, schede, laboratori...);
- **osservazione del raggiungimento** delle autonomie e delle competenze attese.

Nella **SCUOLA PRIMARIA** le prove di verifica sono finalizzate all'accertamento delle competenze e delle conoscenze effettivamente acquisite, sia in ambito disciplinare che trasversale, in base a quanto definito nel Curricolo di Istituto, in coerenza con gli obiettivi e le competenze definiti dalle Indicazioni Nazionali. L'azione valutativa si connota per il suo approccio individualizzato, focalizzandosi sulla maturazione formativa complessiva dell'alunno e valorizzando i traguardi raggiunti in relazione al profilo d'ingresso.

Nella valutazione periodica e finale, oltre agli esiti delle prove di verifica periodiche, verranno considerati, quindi, altri fattori, come la **continuità** e l'**impegno** nella partecipazione, nello studio e nel lavoro scolastico, **il livello** delle conoscenze e delle abilità raggiunte rispetto alla situazione di partenza, **la partecipazione** alle attività scolastiche e l'interazione proficua e rispettosa con la comunità scolastica.

Le tipologie di strumenti della valutazione elencate all'interno delle singole discipline del Curricolo Verticale sono un punto di riferimento per i docenti, pur sempre nel rispetto della libertà di insegnamento e in ottica di adattabilità soprattutto ad attività multidisciplinari e interdisciplinari.

Nel "**PROTOCOLLO DELLA VALUTAZIONE**", che è parte integrante del PTOF, l'Istituto riporta criteri, modalità e strumenti per valutare apprendimenti e comportamento degli studenti, integrando il PTOF e garantendo equità e trasparenza, con particolare attenzione alla funzione formativa, sommativa e orientativa della valutazione. I giudizi descrittivi nella Scuola Primaria guidano il percorso di crescita dello studente verso il successo formativo, in linea con le normative vigenti come la L. 150/2024 e il D.Lgs. 62/2017.

Il presente documento, parte integrante del Piano Triennale dell'Offerta Formativa, costituisce un **testo dinamico**, oggetto di una **continua riflessione pedagogico-didattica**, su cui il Collegio dei Docenti continuerà a lavorare costantemente per recepire le profonde innovazioni pedagogiche relative allo sviluppo delle competenze al fine di realizzare una didattica sempre più inclusiva ed efficace.

L'Istituto, pertanto, ha aggiornato il curricolo verticale all'interno del Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) facendo riferimento alla **prescrittività** delle Indicazioni Nazionali in merito alla definizione **delle competenze attese, degli obiettivi generali del processo formativo e degli obiettivi specifici di apprendimento**