

**CURRICOLO ISTITUTO -
Aggiornamento Giugno 2026**

Nel presente curriculum, sviluppato in armonia con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF), vengono delineati i **fondamenti del percorso educativo e didattico dell'Istituto Comprensivo IC Pertini**, con un focus particolare sullo sviluppo graduale delle competenze disciplinari e trasversali degli studenti.

Il documento prende ispirazione dai **principi della centralità della persona, dell'inclusione, della continuità educativa e della promozione di una cittadinanza attiva e consapevole**. Viene data importanza a metodologie didattiche che stimolino la partecipazione attiva, il pensiero critico e un apprendimento significativo.

In merito alle competenze attese e agli obiettivi specifici da raggiungere alla fine del ciclo scolastico dell'infanzia, per quelli della classe terza e quinta primaria e infine per quelli della classe terza secondaria di primo grado, si fa riferimento al documento ministeriale [Nuove Indicazioni 2025 – Scuola dell'infanzia e Primo ciclo di istruzione](#).

Questo testo rappresenta quindi il principale quadro pedagogico e educativo per la progettazione curricolare dell'istituto scolastico.

Il curriculum in questione accoglie pienamente le direttive del documento ministeriale, adottandole come guida per pianificare le attività educative, didattiche e valutative. Tale implementazione avviene nel **rispetto dell'autonomia scolastica e delle necessità formative degli studenti**.

INFANZIA

Campo di esperienza: IL SE' E L'ALTRO	
FINALITA': sviluppare l'identità, l'autonomia e la socialità, promuovendo il rispetto reciproco e l'accettazione della diversità. Si concentra sulla costruzione di relazioni positive, la gestione delle emozioni e l'interiorizzazione di regole di convivenza democratica, ponendo le basi per la cittadinanza attiva.	
Competenze attese al termine della scuola dell'infanzia	Obiettivi specifici al termine della scuola dell'infanzia

- Sviluppare una prima forma di identità personale, autostima e senso morale.
- Riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare, confrontandola con altre esperienze culturali per sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni.
- Utilizzare le prime generalizzazioni di passato, presente e futuro per comprendere i cambiamenti e le continuità storiche, sviluppando autonomia e sicurezza negli spazi familiari e nelle dinamiche sociali.
- 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.
- Partecipare alle diverse forme di vita comunitaria, sviluppando una prima, germinale consapevolezza dei valori costituzionali e riconoscendo le diverse appartenenze e tradizioni culturali, politiche e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

- Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo.
- Ricercare le prime risposte, anche fantasiose e immaginarie, ai grandi interrogativi sulla vita e la morte, la gioia e il dolore a partire dalla narrazione e dalla condivisione delle proprie esperienze personali.
- Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri.
- Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti.
- Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro.
- Riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie formazioni sociali nel territorio di appartenenza.

Campo di esperienza: IL SE' E L'ALTRO

<i>Obiettivi specifici 3 anni</i>	<i>Conoscenze/Esperienze 3 anni</i>	<i>Obiettivi specifici 4 anni</i>	<i>Conoscenze/Esperienze 4 anni</i>	<i>Obiettivi specifici 5 anni</i>	<i>Conoscenze/Esperienze 5 anni</i>
- Gestire positivamente il distacco dalle figure di riferimento. - Accettare e rispettare norme di vita sociale. - Relazionarsi positivamente con l'adulto. - Inserirsi nel gruppo classe. - Riconoscere ed esprimere (mediante canali differenti, non solo quello verbale) sentimenti ed emozioni. - Conquista graduale di autonomia, stima di sé, identità. - Impegnarsi nelle attività proposte e in quelle scelte liberamente.	- Le esperienze ludiche relative alla sezione di appartenenza. - I giochi con regole per comprenderle ed imparare a rispettarle. - Le letture relative a tematiche quali: amicizia, collaborazione, diversità, unione. - Semplici drammatizzazioni da parte degli insegnanti e di bambini in piccoli gruppi, con i temi sopracitati. - L'utilizzo della pittura per esprimere le proprie emozioni. - I giochi simbolici e filastrocche.	- Prendere gradualmente coscienza della propria identità corporea e personale. - Accettare e rispettare norme di vita sociale e scolastica. - Relazionarsi positivamente con l'adulto e con i compagni. - Riconoscere ed esprimere (mediante canali differenti, non solo quello verbale) sentimenti ed emozioni. - Motivare/spiegare e perché prova queste emozioni. - Conquistare sempre più autonomia, stima di sé, identità. - Impegnarsi	- Le esperienze ludiche relative alla sezione di appartenenza. - Le rappresentazioni grafiche di sé in bi e tridimensione. - I giochi di classificazione basati su caratteristiche corporee proprie e dei compagni. - I giochi con regole via via più complesse per comprenderle e imparare a rispettarle. - Le attività in piccolo gruppo (costruzione di cartelloni, disegni, costruzioni tridimensionali). - Le letture relative a tematiche quali: amicizia, collaborazione, diversità, unione.	- Prendere coscienza della propria identità corporea e personale. - Accettare e rispettare norme di vita sociale e scolastica. - Relazionarsi positivamente con l'adulto e con i compagni. - Collaborare con i compagni. - Saper riconoscere, esprimere e gestire i propri sentimenti ed emozioni in maniera adeguata. - Comprendere i bisogni degli altri ed accettare eventuali limitazioni. - Motivare/spiegare perché prova queste emozioni.	- Le esperienze ludiche relative alla sezione di appartenenza e alla scuola. - Le rappresentazioni grafiche di sé in bi e tridimensione (anche in movimento). - I giochi di classificazione basati su caratteristiche corporee proprie e dei compagni. - I giochi con regole via via più complesse per comprenderle ed imparare a rispettarle. - Le attività in piccolo gruppo (costruzione di cartelloni, disegni, costruzioni tridimensionali). - Le letture relative a tematiche quali: amicizia, collaborazione, diversità, unione. - Semplici drammatizzazioni

- Scoprire il gioco come momento di condivisione, confronto. - Iniziare a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. - Condividere giochi e materiali presenti in sezione, negli angoli della stessa, in salone, in giardino, nei laboratori. - Orientarsi nella giornata scolastica. - Identificare i cambiamenti attraverso le stagioni. - Identificare la storia personale mediante supporti fotografici. - Sviluppare un rapporto con il passato attraverso eventi personali.	- Giochi in cerchio basati sull'attenzione condivisa. - I giochi nei vari angoli della sezione rispettando le regole date, relative a quello spazio. - I giochi con le fotografie dei bambini e con oggetti per memorizzare i nomi dei compagni. - I giochi di società. - I giochi simbolici all'interno di precisi spazi della sezione: angolo morbido, casetta, biblioteca, angolo dei travestimenti. - Le osservazioni e giochi con i vestiti, il clima, le percezioni delle temperature. - La raccolta di fotografie e confronti delle stesse. - Le rappresentazioni grafiche di se'stesso.	- nelle attività proposte e in quelle scelte liberamente. - Giocare condividendo pensieri e riflessioni con i compagni. - Impostare giochi senza aiuto dell'adulto. - Riordinare gli spazi comuni della sezione. - Riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. - Condividere giochi e materiali presenti in sezione, negli angoli della stessa, in salone, in giardino, nei laboratori. - Sapersi modulare, rispettando anche le esigenze altrui. - Porre domande di senso compiuto, coerenti con le conversazioni in atto. - Orientarsi nella giornata scolastica.	- Semplici drammatizzazioni da parte degli insegnanti e di bambini in piccoli gruppi, con i temi sopracitati. - L'utilizzo della pittura per esprimere le emozioni. - I giochi simbolici e filastrocche. - I giochi in cerchio basati sull'attenzione condivisa - I giochi nei vari angoli della sezione e della scuola rispettando le regole date, relative a quello spazio. - I giochi di società. - Le conversazioni e discussioni in grande gruppo. - Le letture e racconti aventi personaggi che compiono azioni corrette e scorrette, rielaborazioni delle stesse. - Le osservazioni e giochi con i vestiti, il clima, le percezioni delle	- Essere autonomo nella cura di sé e nella gestione dell'igiene personale. - Impegnarsi nelle attività proposte e in quelle scelte liberamente. - Giocare condividendo pensieri e riflessioni con compagni. - Scambiare informazioni, impressioni ed ipotesi durante giochi scelti liberamente o suggeriti dalle insegnanti. - Impostare giochi senza aiuto dell'adulto. - Costruire giochi nuovi. - Riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. - Condividere giochi e materiali presenti in sezione, negli angoli della stessa, in salone, in giardino, nei laboratori... - Individuare il proprio punto di vista e cercare di superarlo quando necessario. - Porre domande di senso	- da parte dei bambini in piccoli gruppi e in grande gruppo, con i temi sopracitati. - L'utilizzo della pittura e di musiche diverse per fare esprimere le emozioni dei bambini. - Giochi simbolici e filastrocche. - I giochi in cerchio basati sull'attenzione condivisa - Giochi nei vari angoli della sezione rispettando le regole date, relative a quello spazio. - I giochi di società. - Le conversazioni e discussioni relative a tematiche importanti. - I giochi simbolici all'interno di precisi spazi della sezione: angolo morbido, casetta, biblioteca, angolo dei travestimenti. - Conversazioni e discussioni in grande gruppo aventi tematiche vaste. - Le letture e racconti aventi
--	--	---	--	---	---

		- Identificare i cambiamenti attraverso le stagioni. - Identificare la storia personale mediante supporti fotografici. - Sviluppare un rapporto con il passato attraverso eventi personali	temperature. -La raccolta di fotografie e confronti delle stesse. - Le rappresentazioni grafiche di se stesso.	compiuto, coerenti con le conversazioni in atto. - Confrontarsi, dialogare ed accettare idee diverse dalle proprie.	personaggi che compiono azioni corrette e scorrette, rielaborazioni delle stesse
--	--	--	--	--	---

METODOLOGIE:	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA:
• Circle Time (Cerchio delle parole): Strumento fondamentale per favorire la discussione, il confronto delle idee, l'ascolto reciproco e la gestione dei conflitti. • Cooperative Learning (Apprendimento Cooperativo): Attività di piccolo gruppo, lavori di manipolazione o pittura condivisa, dove i bambini devono collaborare per raggiungere un obiettivo comune, imparando a rispettare i turni e le idee altrui. • Metodo Problem Solving: analizzare e risolvere problemi in modo strutturato passando dall'identificazione dell'ostacolo alla definizione di un obiettivo fino all'implementazione della soluzione. • Gioco Simbolico e Role-Playing: Rappresentazione di situazioni reali per immedesimarsi nell'altro, comprendere le regole sociali e gestire le emozioni. • Narrativa ed Educazione Socio-Emotiva: Utilizzo di albi illustrati, storie e narrazioni per esplorare le emozioni proprie e altrui, ponendo domande su giustizia, bene/male e diversità culturale. • Progettazione Partecipata: Coinvolgere i bambini nella creazione delle regole della sezione, rendendoli consapevoli dei propri diritti e doveri (cittadinanza attiva).	□ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare: capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. □ Competenza di cittadinanza: capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale

- **Autonomia negli spazi:** Favorire la gestione personale dei propri materiali, degli spazi comuni e l'acquisizione di norme comportamentali, facilitando il passaggio alla scuola primaria.

Campo di esperienza: IL CORPO E IL MOVIMENTO

FINALITA': promuovere la consapevolezza del corpo come strumento di espressione, relazione e conoscenza, valorizzando l'esplorazione, l'autonomia e l'inclusione. Le finalità principali includono lo sviluppo dello schema corporeo, la motricità, l'espressione creativa e l'educazione alla cura di sé.

Competenze attese al termine della scuola dell'infanzia

- Maturare una prima padronanza della propria corporeità, nella consapevolezza delle sue potenzialità espressive, comunicative ed artistiche.
- Produrre gesti, condotte, sequenze motorie, psico-motorie e coreutiche, individuali 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.
- Saper assumere comportamenti e atteggiamenti rispettosi della propria salute e di quella altrui, avendo cura di sé e degli altri.
- Sviluppare un corretto e completo schema corporeo.
- Riconoscere i segnali e i ritmi di funzionamento del proprio corpo, le

Obiettivi specifici al termine della scuola dell'infanzia

- Sapersi esprimere e comunicare attraverso il corpo, per migliorare le proprie capacità percettive e la conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente.
- Orientarsi nello spazio, sapersi muovere e coordinare con gli altri, provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico.
- Controllare l'esecuzione dei propri gesti e movimenti corporei, anche attraverso esperienze ludiche, psicomotorie e coreutiche, valutandone il rischio e imparando a interagire con rispetto con gli altri.
- Sperimentare una pluralità di schemi posturali e motori, all'interno di giochi individuali o di gruppo, con l'utilizzo di semplici attrezzi e alternando lo svolgimento in spazi interni e spazi esterni.
- Riconoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti, imparando a rappresentarlo da fermo e in movimento.

differenze sessuali e di sviluppo.	• Attuare corrette pratiche di cura di sé, di igiene e di alimentazione, apprese in modalità ludica attraverso narrazioni, canti, filastrocche, ecc. • Percepire e saper comunicare i propri malesseri, dolori e difficoltà legati al corpo.
---	---

Campo di esperienza: IL CORPO E IL MOVIMENTO

Obiettivi specifici 3 anni	Conoscenze/Esperienze 3 anni	Obiettivi specifici 4 anni	Conoscenze/Esperienze 4 anni	Obiettivi specifici 5 anni	Conoscenze/Esperienze 5 anni
- Imitare e ripetere movimenti e gesti dell'insegnante. - Acquisire fiducia nelle proprie capacità motorie di base. - Riconoscere e denominare le varie parti del corpo. - Eseguire percorsi seguendo indicazioni date dall'insegnante. - Assumere positive abitudini igienico sanitarie.	- I giochi per la conoscenza reciproca supportata da filastrocche. - La sperimentazione ludica di diverse andature. - I giochi psicomotori, per il controllo del proprio movimento. - Le filastrocche e giochi sulle parti del corpo. - La realizzazione di semplici percorsi motori. - Le esperienze pratiche relative alla cura di sé nella routine scolastica.	- Rispettare il proprio turno di azione nel gioco. - Variare il movimento in relazione ai limiti spaziali. - Mettere alla prova le abilità visive-percettive. - Conoscere ed utilizzare adeguatamente oggetti di igiene personale. - Rafforzare l'autonomia. - Riconoscere la propria identità sessuale.	- I giochi motori per consolidare i legami tra i bambini. - I giochi motori finalizzati alla sperimentazione corporea delle relazioni spaziali dentro/fuori. - Gli esercizi per lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale (motricità fine). - Le esperienze pratiche relative alla cura di sé nelle routine scolastiche. - I giochi di simulazione relativi alla cura e al	- Identificare gli amici in base alle loro caratteristiche fisiche. - Variare, organizzare e controllare gli spostamenti in relazione ai cambi di direzione. - Controllare l'equilibrio e la velocità del movimento. - Simbolizzare la lateralità. - Comunicare una situazione un'esperienza mediante l'espressività corporea.	- I giochi senso-percettivi di riconoscimento dei compagni. - Le esperienze motorie in cui sperimentare diverse direzioni. - I giochi di simulazione sul comportamento degli animali. - I giochi psico-motori per il controllo del proprio movimento. - La realizzazione di percorsi motori e successiva rielaborazione.

- Conosce il proprio corpo. - Saper discriminare ed utilizzare gli organi di senso. - Acquisire le prime conoscenze basilari utili ad una corretta gestione del proprio corpo. - Coordinare i movimenti in relazione allo spazio. - Imitare alcuni movimenti. - Sperimentare e utilizzare alcuni gesti comunicativi. - Riconoscere e indicare le parti del corpo su di sé e sugli altri. - Sviluppare la coordinazione oculo-manuale. - Assumere diverse posizioni del corpo nello spazio.	- Le attività sensoriali. - I giochi individuali di coordinazione (percorsi). - L'invenzione di gesti per accompagnare una canzone o una filastrocca. - Il percorso misto sui principali schemi motori. - La creazione di ritmi con singole parti del corpo (mani, piedi, bocca...). - Le filastrocche e giochi sulle varie parti del corpo. - Le esperienze pratiche relative alla cura di sé nelle routine scolastiche. - I giochi finalizzati a consolidare il lancio e la presa. - I giochi motori finalizzati a sperimentare le diverse posizioni del corpo in relazione allo spazio.	- Assumere ruoli, compiti e responsabilità - Compiere movimenti con diverse andature su percorsi definiti. - Imitare movimenti complessi. - Muoversi a ritmo di musica. - Denominare e disegnare le parti complete del corpo.	funzionamento del corpo umano. - I giochi di esplorazione senso-percettiva e riconoscimento di parti del corpo. - Le filastrocche e giochi sulle parti del corpo. - I giochi di società. - Le attività di gioco con regole e turni. - I giochi per vivere lo spazio con movimenti e posture diverse (sotto/ sopra, dentro/fuori, davanti/dietro). - La drammatizzazione di un racconto. - L'esecuzione di movimenti liberi seguendo il ritmo di musiche diverse. - I giochi con la musica. - Eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare, battere le mani con ritmo.	- Mantenere l'equilibrio corporeo in situazioni statiche e dinamiche. - Camminare, correre, saltare su comando in varie direzioni. - Saper riconoscere e rispettare i propri e altrui spazi. - Denominare e disegnare in modo completo le parti del corpo.	- I giochi da fermi e in movimento per il superamento di piccoli ostacoli/ dislivelli. - I disegni con pennarelli, pastelli e matite colorate. - Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio.
--	--	---	--	---	--

- Percepire, riconoscere le principali parti del corpo.			-Riprodurre il corpo umano con varie tecniche.		
---	--	--	--	--	--

METODOLOGIE:	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA:
● Apprendimento Esperienziale: Il bambino impara facendo, scoprendo il mondo e se stesso attraverso il movimento attivo. ● Psicomotricità e Gioco: Attività ludico-motorie (individuali o di gruppo) per sviluppare coordinazione, equilibrio, lateralità e organizzazione spazio-temporale. ● Espressione Corporea: Utilizzo del corpo per comunicare emozioni e creatività. ● Sfondo Integratore: Utilizzo di narrazioni o tematiche fantastiche per strutturare le attività ● Metodo coding: Approccio didattico basato sul pensiero computazionale per sviluppare logica, creatività e capacità di risoluzione dei problemi (Problem solving). ● Coding unplugged: Coding senza computer usando giochi di ruolo o carte per imparare le basi della logica algoritmica ● Approccio ludico e pratico dove la teoria è minima a favore della pratica	📖 Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti. 📖 Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare: Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità di imparare ad imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire conflitto in un contesto favorevole e inclusivo

Campo di esperienza: IMMAGINI, SUONI, COLORI

FINALITA': sviluppare la creatività e l'espressività dei bambini tramite linguaggi artistici, musicali e multimediali. Promuove l'esplorazione dei materiali, il senso del bello e la manipolazione creativa, favorendo la comunicazione, l'identità e la cittadinanza attiva.

Competenze attese al termine della scuola dell'infanzia	Obiettivi specifici al termine della scuola dell'infanzia
• Padroneggiare i principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico-pittorico, plastico, ecc.), sperimentandoli in diversi ambiti e modalità a seconda dei propri talenti e potenzialità. • Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, attraverso diversi linguaggi espressivi, come la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le attività manipolative, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative. • Sviluppare ed esprimere interesse nei confronti della fruizione di opere artistiche di vario genere, maturando un proprio gusto estetico personale. • Maturare una prima competenza critico-riflessiva rispetto ai messaggi veicolati dalle produzioni artistiche. • Familiarizzare con i primi alfabeti musicali e i simboli di notazione informale per codificare e riprodurre suoni, sviluppando sensibilità e interesse per il paesaggio sonoro e le opere musicali. • Partecipare con interesse e piacere a spettacoli (teatrali, musicali, di animazione, ecc.). • Ampliare le proprie modalità espressive attraverso l'esplorazione, mediata dall'insegnante, delle potenzialità offerte dalle tecnologie multimediali.	• Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali. • Narrare le proprie esperienze, o semplici storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali (musica, drammatizzazione, disegno, pittura, manipolazione, ecc.). • Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette teatrali, ecc.), sperimentando le varie possibilità di apprendimento offerte dal proprio corpo e dalla propria voce. • Utilizzare materiali e strumenti di varia natura, tecniche espressive e creative, per esprimere e comunicare emozioni, sentimenti, stati d'animo, sogni e desideri a bambini e adulti. • Sviluppare interesse per l'ascolto della musica, la fruizione di opere d'arte e la pratica coreutica. • Sperimentare e combinare elementi musicali di base, attraverso la produzione di semplici sequenze sonore con l'impiego della voce, del corpo e degli oggetti come strumenti. • Esplorare i primi alfabeti artistici, grafico-pittorici, plastici e musicali, utilizzando anche semplici simboli di notazione informale. • Interfacciarsi, con la mediazione didattica dell'insegnante, ai nuovi linguaggi della comunicazione.

Campo di esperienza: IMMAGINI, SUONI, COLORI

<i>Obiettivi specifici 3 anni</i>	<i>Conoscenze/Esperienze 3 anni</i>	<i>Obiettivi specifici 4 anni</i>	<i>Conoscenze/Esperienze 4 anni</i>	<i>Obiettivi specifici 5 anni</i>	<i>Conoscenze/Esperienze 5 anni</i>
- Raccontare il proprio vissuto utilizzando molteplici linguaggi espressivi. - Sperimentare e percepire i colori, manipolare e costruire con materiali diversi. - Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi e di animazione). - Sviluppa interesse per l'ascolto - Ascoltare e riconoscere le realtà sonore che lo circondano. - Riprodurre semplici ritmi con il corpo.	- Conversazioni libere o guidate in piccolo o grande gruppo. - Il gioco libero in angoli strutturati (casetta, angolo lettura). - La lettura di racconti e storie. - I giochi psicomotori. - La stampa di mani, piedi, con tempera. - Le produzioni grafiche con colori a dita. - L'utilizzo di materiali di manipolazione: pasta di sale, didò, farine, pasta, sementi...	- Narrare e rappresentare il proprio vissuto attraverso il gioco simbolico e diverse tecniche espressive e costruttive. - Acquisire nuove tecniche pittoriche e manipolative. - Utilizzare in modo adeguato i materiali proposti (colla, forbici, pennelli). - Riconoscere i colori primari e secondari. - Riconoscere lo schema corporeo. - Sviluppare capacità di ascolto e attenzione.	- Le conversazioni in piccolo o grande gruppo. - La lettura di storie e racconti con relative elaborazioni grafico pittoriche (disegno, pittura, cartelloni, ecc...). - La costruzione di plastici, utilizzando materiali vari. - Il gioco libero nell'angolo casetta, con materiali per i travestimenti e il gioco simbolico. - Il disegno libero o su consegna con matite, pennarelli, tempere, pastelli a cera. - I giochi allo specchio. - I giochi psicomotori.	- Esprimere, realizzare rappresentare attraverso il gioco simbolico e fantastico, sentimenti ed emozioni. - Costruire storie ed elaborati partendo da uno stimolo dato. - Consolidare le tecniche pittoriche e manipolative. - Utilizzare in modo adeguato i materiali proposti: forbici, colla, pennelli, ecc... - Denominare e riconoscere i colori primari, secondari e terziari. - Consolidare la conoscenza dello schema corporeo.	- Le conversazioni in piccolo o grande gruppo. - I giochi di ruolo. - I travestimenti. - Le narrazioni di storie e racconti. - Il gioco libero nell'angolo casetta con materiali per il travestimento e il gioco simbolico. - Le attività di pregrafismo. - La realizzazione di cartelloni e scenografie. - La costruzione di libri con materiali vari. - La costruzione di oggetti tridimensionali con materiali vari.

- Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo e al movimento corporeo.	- L'utilizzo di carte diverse, fogli piccoli, grandi, cartelloni. - La lettura di immagini. - L'ascolto di musiche. - Le attività teatrali e di drammatizzazione. - La visione di filmati. - I giochi ritmici. - Le produzioni di semplici ritmi associati a canti. - L'associazione di un suono ad un oggetto e la sua provenienza.	- Mostrare curiosità nei confronti di molteplici linguaggi espressivi. - Riconoscere suoni diversi e la loro provenienza. - Riconoscere alcuni strumenti musicali. - Ascoltare e prestare attenzione. - Sviluppare abilità mnemoniche.	- La ricostruzione della figura umana con l'utilizzo di: puzzle, ritagli da riviste, cartoncini, disegno libero. - Le sagome. - L'utilizzo di materiali vari e plastici per assemblaggio. - Le attività di drammatizzazione. - L'ascolto di brani e musiche. - Gli spettacoli teatrali. - Le canzoni, l'ascolto di brani. - La costruzione di strumenti musicali con materiale di recupero. - La sonorizzazione di storie.	- Consolidare nuove tecniche artistiche attraverso l'utilizzo di strumenti tecnologici. - Consolidare la capacità di ascolto e di attenzione. - Sviluppare interesse di molteplici linguaggi espressivi. - Riconoscere e denominare i suoni. - Conoscere e catalogare gli strumenti musicali (a corda, fiato e percussione). - Seguire un ritmo con il corpo.	- I giochi didattici di seriazione, associazione... - La visione di sequenze fotografiche. - L'ascolto di brani e musiche. - Gli spettacoli teatrali. - Le drammatizzazioni. - La visione di opere d'arte e la loro rielaborazione grafica e pittorica. - L'ascolto di canzoni e brani musicali: musica classica, etnica e moderna. - La costruzione di strumenti con materiali vari e di recupero. - La sonorizzazione di storie.
---	---	--	--	--	--

METODOLOGIE:	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA:
Esplorazione Grafico-Pittorica e Manipolativa: ● Utilizzo di diverse tecniche: pittura a dita, pennelli, gessetti, collage. ● Manipolazione di materiali come creta, pongo, pasta di sale, farine per creare forme e volumi. ● Sperimentazione di colori primari e secondari, loro mescolanze e gradazioni.	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo

- Disegno spontaneo per rappresentare la realtà e le emozioni.

Educazione al Suono e alla Musica:

- Esplorazione del paesaggio sonoro: distinzione tra suoni, rumori, ritmo e silenzio.
- Produzione sonora con il corpo (battito mani, piedi), la voce e piccoli strumenti (percussioni, fiato).
- Ascolto attivo di brani musicali e giochi di associazione ritmo-movimento.

Espressione Corporea e Drammatizzazione:

- Uso del corpo per comunicare emozioni e interpretare storie.
- Giochi di travestimento, costruzione di maschere e drammatizzazione di brevi storie o favole.
- Piccole sequenze ritmico-sonore e danze di gruppo.

Metodologie Operative:

- **Apprendimento Cooperativo:** Lavori di gruppo per la creazione condivisa.
- **Approccio Sensoriale:** Sperimentazione diretta con i materiali.
- **Utilizzo delle tecnologie:** Visione di brevi filmati o uso di software didattici per arricchire l'esperienza visiva.

nella società in una serie di modi e contesti.

? Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale:

Capacità di esprimere creativamente idee, esperienze ed emozioni, attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE

FINALITA': sviluppare la competenza comunicativa integrale del bambino. Finalità centrali sono l'uso corretto della lingua italiana, la padronanza di vari linguaggi (verbali e non), l'arricchimento del lessico, la narrazione e la scoperta della lingua scritta, promuovendo pensiero critico e relazionalità.

Competenze attese al termine della scuola dell'infanzia

- Padroneggiare la lingua italiana, mostrando di comprendere e di produrre enunciati semplici incontrati nella propria esperienza quotidiana.
- Raccontare le proprie esperienze esprimendo in maniera appropriata emozioni, sentimenti, gusti, interessi, desideri.
- Ascoltare con attenzione narrazioni e racconti, rielaborare contenuti e inventare storie.
- Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzione di parole, riconoscendo analogie tra suoni e significati.
- Utilizzare il linguaggio per interagire con gli altri, collaborare nelle attività di gruppo e contribuire alla definizione di regole e progetti condivisi.
- 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 al termine della scuola dell'infanzia

- Saper utilizzare la lingua italiana in maniera appropriata.
- Comprendere parole e discorsi.
- Padroneggiare un patrimonio lessicale progressivamente più ricco ed esteso.
- Esprimere attraverso il linguaggio verbale emozioni, sentimenti, gusti, interessi, desideri.
- Elaborare ipotesi circa i significati di parole sconosciute o inventate, cogliendo somiglianze e analogie tra suoni e significati.
- Chiedere e offrire spiegazioni a partire da esperienze comunicative reali.
- Giocare con le parole e i loro componenti, anche inventando nuove sequenze verbali.
- Apprendere e praticare rime, filastrocche, drammatizzazioni.
- Ascoltare narrazioni e imparare a narrare, anche lasciando spazio all'immaginazione.
- Scoprire l'esistenza e la diversità di altre lingue rispetto all'italiano.

che anticipano la scrittura	• Familiarizzare con una lingua diversa dall'italiano. • Incontrare e sperimentare le prime forme di linguaggio scritto.
-----------------------------	---

Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE

<i>Obiettivi specifici 3 anni</i>	<i>Conoscenze/Esperienze 3 anni</i>	<i>Obiettivi specifici 4 anni</i>	<i>Conoscenze/Esperienze 4 anni</i>	<i>Obiettivi specifici 5 anni</i>	<i>Conoscenze/Esperienze 5 anni</i>
-Strutturare una frase minima. - Riconoscere significato di alcune parole. - Conoscere le parole legate alle emozioni. - Sperimentare semplici forme comunicative. - Ascoltare, memorizzare semplici filastrocche, canti e poesie. - Raccontare una storia attraverso le immagini.	-L'ascolto e la comprensione di semplici consegne. - I giochi cantati. - I giochi guidati. - Le verbalizzazioni e le conversazioni in "circle-time". - I giochi per la stimolazione del linguaggio verbale: • I giochi simbolici • I giochi mimico- gestuali: proponiamo semplici rime e filastrocche accompagnate da gesti da ripetere, passando poi a giochi più interattivi e dialoghi mimati.	-Arricchire il lessico e l'articolazione delle frasi. - Ipotizzare il significato di parole nuove. - Esprimere i propri pensieri, comunicare le emozioni personali manifestate in un vissuto. - Sperimentare e condividere il piacere della recitazione accompagnata dalla gestualità. - Prestare attenzione a un racconto, comprendere e raccontare una narrazione.	- Le conversazioni. - Le attività inerenti alla comunicazione in tutte le sue molteplici connessioni. - I giochi con le parole. - Scioglilingua per il miglioramento della pronuncia di lettere, suoni. - Raccontare il proprio vissuto familiare e scolastico. - Mimare stati d'animo. - Le attività di memorizzazione, di filastrocche, poesie e rime. - Le drammatizzazioni. - I giochi con i burattini	- Utilizzare nuovi termini in modo appropriato. - Acquisire abilità di dialogo per mettersi in relazione con pari e adulti. - Riconoscere ed esprimere stati d'animo ed emozioni. - Intervenire in modo pertinente nella conversazione. - Produrre semplici composizioni in rima. - Migliorare competenze fonologiche e semantiche. - Individuare personaggi, tempi e luoghi di un racconto.	- L'ascolto e la comprensione di consegne. - Le conversazioni guidate. - I giochi liberi e guidati. - I giochi cantati. - I giochi linguistici. - Le conversazioni, scambio di domande, informazioni, impressioni e sentimenti. - Il racconto di esperienze personali. - Usare il disegno per raccontare e descrivere. - L'ascolto, la memorizzazione e la produzione di poesie, canti, filastrocche, rime, scioglilingua, indovinelli.

- Porsi in atteggiamento di ascolto per brevi periodi. -Assimilare ed utilizzare nuovi termini.	- La memorizzazione di brevi poesie. - I giochi con burattini che facilitano la drammatizzazione di esperienze di gioco, di momenti quotidiani, di situazioni interattive. - La lettura di immagini: memory, domino, libri, foto per stimolare la memoria, la verbalizzazione e l'attenzione chiedendo loro di individuare oggetti e caratteristiche. - I giochi di esplorazione e di scoperta: giochiamo con il corpo davanti allo specchio manipoliamo materiali ed oggetti verbalizzando poi le esperienze vissute. - I giochi di potenziamento vocale: giochiamo con il respiro, giochi di soffio con i palloncini, cannucce, oggetti leggeri da spostare nello spazio soffiando. - Le tombole sonore. - Le attività coordinazione oculo- manuale. - Percorso tattile/visivo.	- Formulare ipotesi personali su alcuni elementi della storia ascoltata. - Stabilire la successione temporale delle sequenze di una narrazione ascoltata -Sperimentare forme comunicative. - Utilizzare diversi codici linguistici. - Riconoscere la funzione comunicativa della scrittura. - Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura. - Distinguere il codice orale da quello scritto. INGLESE: ▣ Familiarizzare con i primi suoni della lingua inglese. ▣ Comprendere semplici parole ed espressioni ▣ Ascoltare ed eseguire semplici comunicazioni dell'insegnante	- I travestimenti. - I giochi sull'intensità della voce: bisbiglio, intensità normale-grido-silenzio - I giochi sul tono e sul timbro. - Le storie disegnate dopo l'ascolto di racconti narrati dall'adulto. - Usare il disegno, fatto con varie tecniche, per raccontare e descrivere. - Le attività dell'angolo della biblioteca di classe. - Cura e rispetto del libro, manipolare, sfogliare le pagine, analizzare le figure, non solo guardare. - Le conversazioni, scambi. - I giochi linguistici. - I giochi fonetici. - I giochi di ascolto e memorizzazione semplici parole in altra lingua. - Le attività per lo sviluppo della motricità fine grafismo.	- Riferire e rappresentare narrazioni e letture di storie. - Sperimentare l'uso di termini linguistici diversi da quelli della propria lingua materna. - Imparare alcuni vocaboli legati alla famiglia. - Imparare i nomi delle parti del corpo. -Associare segno iconico alla parola scritta. INGLESE: ▣ Familiarizzare con i primi suoni della lingua inglese. ▣ Comprendere semplici parole ed espressioni ▣ Ascoltare ed eseguire semplici comunicazioni dell'insegnante attraverso i momenti di routine ▣ Ascoltare e ripetere filastrocche, canzoni, giochi motori	- I giochi linguistici. -Le drammatizzazioni. - I giochi di finzione. - L'ascoltare e rielaborare storie, fiabe, favole. - La ricostruzione di una storia con ordine di successione dei personaggi. - La realizzazione di storie inventate e disegnate dai bambini sotto forma d'immagini sequenziali. - La lettura di immagini. - La realizzazione di libri. - La costruzione di cartelloni. - I giochi di ruolo. - I giochi con le parole. - I giochi linguistici e l'analisi sillabica (battere le mani, fare salti). - I giochi di assonanza tra le parole. - Le attività di ascolto e conoscenza di vocaboli e frasi di altra lingua. - Le rielaborazioni personali e grafiche. - L'attività di scrittura libera
--	--	--	---	---	--

	- I giochi di ricerca: contrassegni/simboli	attraverso i momenti di routine □ Ascoltare e ripetere filastrocche, canzoni, giochi motori	- I giochi di codificazione e decodificazione. - La lettura d'immagini, codici, messaggi simbolici. - Le riproduzioni di simboli.	□ Memorizzare colori e oggetti	
--	---	--	---	--------------------------------	--

METODOLOGIE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA:
● Narrazione e Ascolto: Lettura ad alta voce, narrazione di storie, uso di libri illustrati e drammatizzazione (gioco del "far finta di") per stimolare la comprensione e l'invenzione. ● Conversazione Guidata: Circle time per allenare la capacità di ascolto, il rispetto dei turni e la rielaborazione di esperienze personali. ● Giochi Linguistici: Giochi con rime, filastrocche, indovinelli e analisi della sillaba iniziale/finale per esplorare la struttura sonora delle parole. ● Avvicinamento alla Lingua Scritta: Esplorazione del segno grafico, scrittura spontanea, riconoscimento del proprio nome e distinzione tra disegno e scrittura. ● Conversazione e Racconto: Utilizzo di mappe, cartelloni e sequenze logiche per organizzare il pensiero e il linguaggio	□ Competenza alfabetica funzionale: Esprimere ed interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale e scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) ed interagire adeguatamente ed in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali. □ Competenza multilinguistica: Capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in una gamma di contesti sociali e culturali. Capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione.

Campo di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO

FINALITA': sviluppare la curiosità, esplorazione e il pensiero critico. Finalità principali sono l'esplorazione attiva della realtà, l'avvio al pensiero logico-matematico, la comprensione di fenomeni naturali e l'introduzione alle STEM attraverso un approccio concreto.

Competenze attese al termine della scuola dell'infanzia

- Avere una prima consapevolezza del ciclo di vita, delle stagioni, dei principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, delle modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana.
- Saper collocare le proprie azioni nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferire correttamente eventi di un passato recente e sapersi confrontare con eventi prevedibili in un futuro immediato e prossimo.
- Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia.
- Rappresentare con il disegno o comunicare verbalmente alcuni aspetti di spazi vissuti e osservati, anche esprimendo il legame emotivo con luoghi e spazi conosciuti.
- Riconoscere semplici forme geometriche.
- Avviarsi al concetto di numero e operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione, confronto.
- Maturare le prime competenze in ambito logico.

Obiettivi specifici al termine della scuola dell'infanzia

- Imparare ad osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e il loro habitat, i fenomeni naturali e artificiali, per riconoscerne i principali processi di cambiamento.
- Conoscere il ritmo delle diverse fasi della giornata scolastica, imparando ad utilizzare le categorie di prima/dopo, precedente/successivo, ecc.
- 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.
- Orientarsi nello spazio strutturato della scuola conoscendo la posizione, la denominazione e la funzione degli spazi, per arrivare poi all'esplorazione guidata di luoghi fuori dalla scuola e alla loro rappresentazione attraverso il disegno.
- Imparare ad eseguire un percorso nello spazio a partire da semplici indicazioni verbali, avvalendosi anche del coding con la mediazione didattica dell'insegnante.
- Eseguire semplici misurazioni dello spazio con varie tipologie di strumenti.
- Osservare e distinguere semplici forme geometriche.
- Saper raggruppare, confrontare e ordinare oggetti e materiali di vario genere secondo differenti criteri.
- Imparare a operare con piccole quantità per effettuare semplici misurazioni di lunghezza, larghezza, quantità, peso, ecc., e utilizzare simboli per registrarne i risultati.

Campo di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO

<i>Obiettivi specifici 3 anni</i>	<i>Conoscenze/Esperienze 3 anni</i>	<i>Obiettivi specifici 4 anni</i>	<i>Conoscenze/Esperienze 4 anni</i>	<i>Obiettivi specifici 5 anni</i>	<i>Conoscenze/Esperienze 5 anni</i>
- Riconoscere uguaglianze e differenze di forme, colori e dimensioni. - Orientarsi nella giornata scolastica, riconoscendo i momenti salienti. - Riconoscere le scansioni temporali riferite a momenti di vita scolastica. - Osservare e riconoscere alcune caratteristiche del proprio corpo, degli esseri viventi, degli ambienti e dei fenomeni naturali. - Favorire un primo approccio all'utilizzo di strumenti tecnologici e non. - Conoscere il nome dei numeri e cominciare a percepire che esistono quantità diverse.	- I giochi e la manipolazione di oggetti e materiali. - Le attività di classificazione: colori primari, forma (cerchio, quadrato) e dimensioni (grande/piccolo lungo/corto, alto/basso). - Le attività di routine: conoscere il proprio simbolo per registrare la propria presenza. - Lo svolgimento di compiti relativi alla vita quotidiana che implicano conte. - La costruzione del calendario degli eventi - La descrizione a grandi linee del proprio vissuto.	- Classificare in base ad uno o più criteri. - Percepire e riconoscere quantità (pochi, tanti, uno). - Riferire i momenti salienti della giornata scolastica. - Riferire eventi del passato recente (presente- passato) contestualmente in una conversazione. - Riconoscere e individuare alcune semplici caratteristiche del proprio corpo, degli esseri viventi, degli ambienti e dei fenomeni naturali. - Memorizzare l'ordine di successione logica	- Le attività di raggruppamento e quantificazione. - La costruzione di insiemi con materiali vari. - Le attività di classificazione: colori derivati, forme geometriche (quadrato, cerchio, triangolo), dimensioni (piccolo/medio/grande). - La riproduzione di alcune forme geometriche (cerchio, quadrato). - Il riconoscimento delle quantità: uno, pochi, tanti. - La distinzione dei ritmi della scansione della giornata scolastica. - La realizzazione del calendario delle presenze, giorni, settimane.	- Ordinare e raggruppare oggetti e materiali mettendoli in relazione, fare corrispondenze. - Conoscere le fasi della giornata scolastica, i giorni della settimana, le stagioni. - Riferire eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale. - Riconoscere, descrivere e rappresentare caratteristiche semplici relative al proprio corpo, agli esseri viventi, agli ambienti e ai fenomeni naturali - Esplorare e individuare le possibili funzioni e usi degli strumenti tecnologici.	- Le attività di raggruppamento e quantificazione di tipo numerico fino a dieci. - Confrontare quantità, misure, grandezze, pesi e spessori. - Le attività di classificazione: colori derivati, forme geometriche principali (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo.) - Collegare oggetti in corrispondenza logica. - Giocare e operare con i numeri. - Il riconoscimento e la produzione grafica delle principali forme geometriche. - La formulazione di ipotesi e la soluzione di eventi.

- Orientarsi all'interno dello spazio sezione. - Riconoscere i concetti sopra/sotto, dentro/fuori, aperto/chiuso.	-Attività di conoscenza delle stagionalità e degli ambienti sole, pioggia, nuvole. - I concetti topologici: vicino/ lontano, aperto/ chiuso, dentro//fuori; spaziali (sopra/sotto); di quantità (uno, pochi, tanti). - Le attività di ordinamento logico-temporali (prima e dopo; giorno e notte). - I giochi individuali e di gruppo. - I canti per denominare riconoscere le parti del corpo. - I giochi motori di esplorazione dello spazio	- delle fasi di un' esperienza. - Scoprire l'utilizzo degli strumenti tecnologici e non. -Cogliere la presenza dei numeri nelle proprie esperienze. - Orientarsi all'interno dello spazio scuola. - Conoscere i termini relativi a concetti topologici: davanti/ dietro, sopra/sotto. -Imparare ad eseguire un percorso nello spazio a partire da semplici indicazioni verbali per un primo approccio al coding.	- Il racconto in successione logica di un avvenimento. - Il riconoscimento del cambiamento delle stagioni - Percepire e riprodurre il proprio corpo. - Coordinare il proprio corpo in situazione statico e dinamico. - La comprensione delle relazioni spaziali: davanti/dietro, dentro/ fuori, vicino/lontano. - Le attività di ordinamento logico-temporali (prima/ durante/ dopo; giorno/ notte/mattina/pomeriggio; ieri /oggi/ domani). - L'esecuzione di un percorso seguendo le indicazioni.	- Produrre semplici elaborati. - Contare gli oggetti e far seguire ad ogni numero una sequenza motoria. - Orientarsi e muoversi all'interno dello spazio scuola con sicurezza. - Conoscere i termini relativi a concetti topologici: davanti/ dietro, sopra/sotto, destra/sinistra. -Imparare ad eseguire un percorso nello spazio a partire da semplici indicazioni verbali avvalendosi anche del coding con la mediazione didattica dell'insegnante. -Esplorare ed individuare le possibili funzioni e usi degli strumenti tecnologici.	-L'osservazione delle trasformazioni dell'ambiente naturale. -La denominazione delle stagioni, i giorni della settimana e le parti del giorno. - L'orientamento negli spazi scolastici interni ed esterni. - Le attività di ordinamento logico-temporali prima/ durante/dopo; giorno/ notte; mattina/ pomeriggio). - Le attività topologiche: sinistra/ destra, davanti/dietro. - L'ordine posizionale: primo, ultimo, in mezzo. - La rappresentazione grafica di un percorso in base alle indicazioni.
--	---	---	--	--	---

METODOLOGIA:	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA:
● Esplorazione Sensoriale e Manipolazione: I bambini apprendono esplorando l'ambiente, osservando animali e piante, e maneggiando materiali naturali e non. ● Approccio Scientifico e Logico: Si favorisce la formulazione di ipotesi, la classificazione (forma, colore, dimensione), la seriazione, la quantificazione e il raggruppamento. ● Attività di Routine: La scansione temporale della giornata (prima-dopo, giorno-notte) aiuta a strutturare il pensiero logico-temporale. ● Concetti Spaziali e Geometrici: Attraverso percorsi corporei e grafici, i bambini apprendono le relazioni spaziali (dentro/fuori, alto/basso) e riconoscono forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo). ● Mediazione e Rappresentazione: L'utilizzo di foto, disegni e grafici aiuta a passare da una conoscenza percettiva a una concettualizzazione più astratta. ● Tecnologie: Introduzione all'uso di strumenti tecnologici per scoprirne le funzioni.	2 Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: Le competenze di base in campo scientifico e tecnologico riguardano la padronanza, l'uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale. 2 Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie: Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane, ponendo l'accento sugli aspetti del processo, delle attività e della conoscenza. 2 Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: competenza trasversale di costruire la propria capacità di apprendere. Consiste nell'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento sia a livello individuale sia in gruppo. Comporta la consapevolezza dei metodi e delle opportunità dell'apprendere. 2 Competenze sociali e civiche in materia di cittadinanza: competenza trasversale che individua le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. Definisce le competenze personali, interpersonali e interculturali. E' collegata al benessere personale e sociale. 2 Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni delle conoscenze e metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per spiegare il mondo che ci circonda e per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. Implica la comprensione di cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino. 2 Competenza digitale: Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

PRIMARIA

ITALIANO	
Competenze in chiave europee: - competenza alfabetico funzionale, - competenza in materia di cittadinanza, - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali, - competenza digitale, - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare, - competenza imprenditoriale	<u>Obiettivi generali:</u> 1- Acquisire in maniera sicura l'alfabetizzazione funzionale. 2- Conoscere e usare la punteggiatura. 3- Imparare parole nuove e riconoscere le parole. 4- Riflettere sulla lingua che si usa. 5- Acquisire le necessarie conoscenze metalinguistiche. 6- Leggere 7- Raccontare 8- Dialogare 9- Interpretare 10- Comprendere 11- Scrivere 12- Imparare le regole della classe per una convivenza comunitaria 13- Saper descrivere azioni di cura per l'ambiente e le persone utilizzando un lessico legato alla natura e collaborazione 14- Dare istruzioni per compiere azioni 15- Esplorare dispositivi digitali per differenti scopi
Obiettivi specifici classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
SCRITTURA - Conoscere i simboli alfabetici (grafemi). - Riconoscere le sillabe. - Mettere in corrispondenza grafemi e fonemi per scrivere parole. - Saper scrivere brevi testi. - Saper esprimere propri vissuti ed emozioni attraverso la scrittura.	- Scrivere sotto dettatura o copiare semplici parole o frasi - Produrre semplici frasi/testi anche con l'ausilio di immagini

- Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. - Riconoscere che esistono diverse forme di scrittura confrontando i segni dell'alfabeto italiano con altri codici comunicativi.	
LETTURA - Individuare il significato globale di un breve testo. - Eseguire la sintesi sillabica, leggere parole, frasi e brevi testi.	- Leggere parole bisillabe e/o piane in stampato maiuscolo. - Leggere ad alta voce e comprendere frasi minime anche con l'aiuto di illustrazioni.
ASCOLTO E PARLATO - Ascoltare e comprendere semplici testi e consegne. - Esprimersi rispettando i turni di parola. - Conoscere le regole per intervenire in una conversazione. - Riferire una semplice esperienza vissuta utilizzando anche linguaggi diversi (parole, disegni, gesti o strumenti digitali) imparando a comprendere e rispettando i modi di comunicare di ciascuno. - Interagire nello scambio comunicativo di classe raccontando fatti personali e imparando a riconoscere e a dare un nome alle proprie emozioni e a quelle degli altri. - Saper dare e scrivere semplici istruzioni per far compiere azioni, distinguendo tra intelligenza delle persone e funzionamento delle macchine. -	- Ascoltare e comprendere l'argomento affrontato in classe. - Cogliere il senso di una comunicazione verbale (lettura, semplici istruzioni).

LESSICO E RIFLESSIONE SULLA LINGUA - Conoscere l'ordine logico delle parole in una frase. - Comprendere in brevi testi il significato di parole di uso corrente. - Conoscere il significato di semplici parole di uso comune. - Usare le parole in modo adeguato allo scopo e in base al contesto.	- Conoscere il significato di parole di uso comune.
--	---

LINGUA INGLESE	
Competenze in chiave europee: - competenza alfabetica funzionale; - competenza multilinguistica; - competenza digitale; - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; - competenza imprenditoriale; - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	<u>Obiettivi generali:</u> 1- Comprensione e produzione linguistica 2-Interazione comunicativa 3-Consapevolezza culturale 4-Metacognizione e valutazione 5- Integrazione interdisciplinare e digitale

Obiettivi specifici classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
LISTENING - Comprendere semplici istruzioni dell'insegnante legate alle routine della classe. - Individuare oggetti nominati oralmente e abbinarli a immagini o oggetti reali. - Comprendere semplici istruzioni e parole chiave legate a attività pratiche-manipolative di costruzione di oggetti e di esplorazione supportate da immagini, gesti o materiali concreti.	- Comprendere semplici parole e istruzioni dell'insegnante con il supporto di gesti o immagini.
SPEAKING - Produrre vocaboli riferiti a situazioni note.	- Ripetere parole riferite a situazioni note.

STORIA	
Competenze in chiave europee: - competenza alfabetico funzionale, - competenza in materia di cittadinanza, - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali, - competenza digitale, - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare,	<u>Obiettivi generali:</u> Indicazioni nazionali + disciplina 1- Concetto di tempo e successione 2- Familiarizzare con la dimensione del passato 3- Sapersi approcciare alla dimensione narrativa e comunicativa 4- Costruzione dell'identità e della cittadinanza 5-Analisi dei contesti e della complessità 6- Studio del mondo antico attraverso l'intreccio e la contemporaneità della civiltà 7- Utilizzo del metodo scientifico per la ricostruzione storica 8- Analizzare i sistemi tecnologici nel tempo 9- Esplorazione e narrazione digitale della storia

- competenza imprenditoriale	
Obiettivi specifici classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
USO DELLE FONTI - Saper distinguere il presente dal passato attraverso l'esperienza personale	- Acquisire la consapevolezza del trascorrere del tempo e della successione temporale: parti della giornata, giorni della settimana.
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI - Ascoltare narrazioni di vicende umane e saperle riferire rispettando un ordine cronologico. - Saper utilizzare la linea del tempo per organizzare informazioni e conoscenze. - Saper riconoscere semplici successioni lineari e cicliche.	- Ascoltare semplici e brevi narrazioni, ricostruendo rispettando l'ordine cronologico - Porre in ordine temporale sequenze e fatti - Utilizzare gli indicatori temporali prima/dopo, ora, infine.
CITTADINANZA IDENTITARIA E RELAZIONALE - Maturare la consapevolezza della propria identità di persona all'interno di una piccola comunità (scuola/famiglia). - Osservare che la realtà sociale è fatta di persone con ragioni diverse.	- Riconoscere il proprio nome, la propria classe e i compagni. - Conoscere le principali regole dello star bene in classe e a scuola

GEOGRAFIA	
Competenze in chiave europee: - competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; - competenza digitale; - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - competenza imprenditoriale;	<u>Obiettivi generali:</u> 1-Orientamento e spazio 2-Linguaggio 3-Paesaggio e territorio 4-Relazioni e dinamiche 5-Organizzazione regionale

- competenza alfabetica funzionale; - competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	6-Promuovere il benessere di tutti e di ciascuno attraverso la cura dell'ambiente. 7-Maturare autonomia nell'organizzare e portare a termine il proprio apprendimento sia individualmente sia in gruppo. 8-Interiorizzare i valori della convivenza pacifica e della solidarietà per contribuire al bene comune, esprimendo le proprie opinioni nel rispetto altrui. 9-Manifestare spirito di iniziativa nell'ideare progetti creativi, assumendosi la responsabilità delle proprie scelte e affrontando in modo riflessivo le novità e gli imprevisti per orientare consapevolmente il proprio percorso di crescita. 10-Conoscere le espressioni (lingua, patrimonio, tradizioni) progressivamente più ampie - locali, regionali, nazionali, europee e mondiali - della propria cultura. 11-Comprendere l'influenza reciproca tra culture e sulle idee dei singoli individui. 12-Maturare consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio storico e geografico all'interno di un mondo caratterizzato da diversità.
Obiettivi specifici classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
ORIENTAMENTO - Riconoscere gli ambienti scolastici e associarli alle relative funzioni. Comprendere e rispettare le regole di comportamento legate a ciascuno spazio per muoversi in autonomia e sicurezza. - Orientarsi nello spazio circostante utilizzando riferimenti corporei e spaziali. - Rappresentare graficamente percorsi e spazi vissuti utilizzando una vista "dall'alto".	- Identificare e utilizzare punti di riferimento per muoversi negli spazi principali della scuola. - Utilizzare i concetti topologici in situazioni concrete. - Descrivere e rappresentare graficamente un'esperienza di movimento.

LINGUAGGIO - Descrivere e rappresentare luoghi noti attraverso disegni, descrizioni e cartografie utilizzando operatori topologici.	- Descrivere verbalmente la posizione di oggetti e persone utilizzando un corretto linguaggio topologico.
PAESAGGIO E TERRITORIO - Riconoscere elementi naturali e antropici nel proprio ambiente. - Identificare gli elementi naturali del territorio vicino.	- Riconoscere e distinguere elementi naturali e artificiali nell'ambiente circostante.
RELAZIONI E DINAMICHE - Conoscere lo spazio scuola come "bene comune" e riconoscere sensazioni ed emozioni legate ai luoghi. - Riconoscere che il rispetto dello spazio è il primo passo per il rispetto della comunità. - Terra come sistema in cui ogni parte è interconnessa con il tutto e in cui ciò che accade in un luogo ha ripercussioni in tutto il resto del pianeta.	- Riconoscere e rispettare i comportamenti nei vari ambienti di vita per una convivenza sicura, associando semplici emozioni. - Empatia e senso di responsabilità: sviluppare una comprensione dei valori dell'ambiente e della biodiversità.
ORGANIZZAZIONE REGIONALE - Riconoscere la forma dell'Italia e capire che è circondata dal mare anche tramite supporti digitali.	- Muoversi nello spazio utilizzando gli indicatori topologici - Eseguire percorsi - Definire le posizioni di oggetti in un reticolo

MATEMATICA

Competenze in chiave europee:

- competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
- competenza digitale;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza imprenditoriale;
- competenza alfabetica funzionale;
- competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Obiettivi generali:

- 1- Numeri.
- 2-Spazio e figure.
- 3-Relazione e funzioni.
- 4-Dati e probabilità.
- 5-Linguaggio matematico e prospettiva storica.
- 6-Dati, algoritmo e programmazione.
- 7-Risoluzione di problemi (Problem solving).
- 8-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.
- 9-Utilizzare il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.
- 10-Avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano situazioni complesse.
- 11-Sviluppare la capacità di osservare la realtà applicando strumenti matematici e scientifici per esaminare fatti oggettivi e valutare criticamente le informazioni quantitative.
- 12-Esercitare il pensiero logico per risolvere problemi quotidiani.
- 13-Accostarsi alle tecnologie digitali con responsabilità, imparando a interagire con gli altri attraverso i mezzi di comunicazione più adeguati al contesto.
- 14-Promuovere il benessere attraverso la cura di sé, degli altri e dell'ambiente, maturando autonomia nell'organizzare e portare a termine il proprio apprendimento sia individualmente sia in gruppo.
- 15-Interiorizzare i valori della convivenza pacifica e della solidarietà per contribuire al bene comune, esprimendo le proprie opinioni nel rispetto altrui.
- 16-Manifestare spirito di iniziativa nell'ideare progetti creativi, assumendosi la responsabilità delle proprie scelte e affrontando in modo riflessivo le novità e gli imprevisti per orientare consapevolmente il proprio percorso di crescita.

Obiettivi specifici classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
NUMERI - Utilizzare la sequenza dei numeri naturali per contare oggetti ed eventi, oralmente e mentalmente. - Leggere, scrivere e rappresentare numeri naturali in notazione decimale sviluppando la consapevolezza del valore posizionale delle cifre. - Riconoscere e denominare i numeri naturali in ordine crescente e decrescente comprendendo i concetti di precedente e successivo e stabilendo la corrispondenza tra nome, cifra e quantità. - Sviluppare la capacità di confrontare, ordinare e rappresentare i numeri naturali utilizzando la linea dei numeri come strumento di riferimento. - Padroneggiare le strategie di calcolo mentale e scritto utilizzando addizione e sottrazione (con o senza l'utilizzo di rappresentazioni grafiche).	- Saper contare e riordinare i numeri anche con l'ausilio di strumenti. - Operare con addizione e sottrazione.
SPAZIO E FIGURE - Percepire la propria posizione nello spazio sapendo comunicare la posizione di oggetti rispetto a sé e ad altre persone o oggetti. - Riconoscere e denominare le principali figure geometriche piane (quadrato, rettangolo, triangolo, cerchio) e individuarle negli oggetti dell'ambiente che lo circonda.	- Riconoscere e denominare le principali figure geometriche piane. - Riconoscere la propria posizione nello spazio anche attraverso domande guida. - Conoscere e utilizzare gli indicatori spaziali. - Saper eseguire semplici sequenze di azioni.

- Riconoscere e disegnare linee aperte e chiuse; regioni interne, esterne e di confine; saper eseguire semplici percorsi partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. - Descrivere un percorso e dare semplici istruzioni per permettere ad altri di seguirlo utilizzando correttamente gli indicatori spaziali. - Riconoscere semplici sequenze di azioni nella vita quotidiana e nelle attività scolastiche comprendendo l'ordine e la logica dei passaggi, come primi elementi di pensiero algoritmico.	
RELAZIONE DATI E PREVISIONI - Raggruppare numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà comuni utilizzando semplici rappresentazioni grafiche (insiemi, tabelle) e fornendo brevi spiegazioni verbali sulle scelte effettuate. - Leggere, organizzare e rappresentare semplici relazioni e dati attraverso tabelle, diagrammi e schemi utilizzandoli anche per comprendere e risolvere problemi. - Riconoscere e utilizzare semplici quantificatori logici. - Confrontare e ordinare grandezze (lunghezze, pesi, capacità) ed eventi temporali relativi alla realtà quotidiana, effettuando misurazioni con unità di misura non convenzionali. - Cenni alle giornate nazionali e internazionali della matematica.	- Riconoscere le relazioni che esistono tra numeri, oggetti e figure. - Riconoscere e utilizzare semplici quantificatori logici. - Effettuare misurazioni con unità di misura non convenzionali.

TECNOLOGIA

Competenze in chiave europee:

- competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
- competenza digitale;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza imprenditoriale;
- competenza alfabetica funzionale;
- competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Obiettivi generali:

- 1-Vedere e osservare.
- 2-Prevedere e immaginare.
- 3-Intervenire e trasformare.
- 4-Comprendere discorsi legati alla tecnologia, collegando aspetti concreti e concetti astratti per costruire spiegazioni consapevoli. Utilizzare materiali in modo creativo e responsabile, scegliendo strumenti adeguati per esplorare e comunicare idee. Sperimentare la tecnologia in contesti diversi, riconoscendone il ruolo nella vita quotidiana e impegnarla per esprimersi, collaborare e risolvere problemi.
- 5-Comprendere come funzionano strumenti, dispositivi e sistemi tecnologici, collegando osservazioni pratiche e concetti più astratti per costruire spiegazioni chiare e motivate.
- 6-Utilizzare in modo creativo e consapevole risorse visive, sonore e digitali per esplorare, rappresentare e comunicare informazioni.
- 7-Sperimentare la tecnologia in diversi contesti di vita, riconoscendone rischi, utilità e potenzialità e impegnarla per esprimersi, collaborare e affrontare problemi reali.
- 8-Promuovere il benessere attraverso la cura di sé, degli altri e dell'ambiente, maturando autonomia nell'organizzare e portare a termine il proprio apprendimento sia individualmente sia in gruppo.
- 9-Interiorizzare i valori della convivenza pacifica e della solidarietà per contribuire al bene comune, esprimendo le proprie opinioni nel rispetto altrui.
- 10-Manifestare spirito di iniziativa nell'ideare progetti creativi, assumendosi la responsabilità delle proprie scelte e affrontando in modo riflessivo le novità e gli imprevisti per orientare consapevolmente il proprio percorso di crescita.

Obiettivi specifici classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
VEDERE E OSSERVARE - Riconoscere elementi artificiali, strumenti tecnologici ed individuare usi dei dispositivi digitali. - Osservare semplici trasformazioni della materia nella vita quotidiana, riconoscere i cambiamenti e riflettere su comportamenti di consumo responsabile sviluppando atteggiamenti consapevoli verso l'ambiente.	- Riconoscere alcuni strumenti tecnologici. - Osservare semplici trasformazioni della materia nella vita, riflettere su comportamenti di consumo responsabile sviluppando atteggiamenti consapevoli verso l'ambiente.
PREVEDERE E IMMAGINARE - Realizzare semplici modelli e manufatti seguendo una sequenza di operazioni guidate con strumenti digitali elementari collaborando con i compagni. - Rilevare e registrare informazioni sull'ambiente scolastico con strumenti digitali e non imparando a rispettare l'ambiente scolastico. - Riconoscere comportamenti corretti e scorretti nella vita quotidiana, partecipare a giochi di ruolo e sviluppare atteggiamenti di rispetto e sicurezza.	Invariati.
INTERVENIRE E TRASFORMARE - Esplorare e manipolare materiali diversi in contesti laboratoriali, riconoscendone le proprietà sensoriali, confrontandoli e descrivendo le percezioni collaborando in modo rispettoso e consapevole. - Curare il proprio materiale scolastico e gli strumenti, inclusi quelli digitali, utilizzandoli in modo corretto e sicuro collaborando alla gestione degli spazi comuni.	

SCIENZE

Competenze in chiave europee:

- competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
- competenza digitale;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza imprenditoriale;
- competenza alfabetica funzionale;
- competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Obiettivi generali:

- 1-Esplorare e osservare il mondo naturale.
- 2-Materia e trasformazioni.
- 3-Esperimenti sui movimenti, forze e fenomeni fisici.
- 4-Esseri viventi e corpo umano.
- 5-Consapevolezza ambientale e impatto della scienza.
- 6-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.
- 7-Utilizzare il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.
- 8-Avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano situazioni complesse.
- 9-Sviluppare la capacità di osservare la realtà applicando strumenti scientifici per esaminare fatti oggettivi e valutare criticamente le informazioni.
- 10-Esercitare il pensiero logico per risolvere problemi quotidiani.
- 11-Accostarsi alle tecnologie digitali con responsabilità, imparando a interagire con gli altri attraverso i mezzi di comunicazione più adeguati al contesto.
- 12-Promuovere il benessere attraverso la cura di sé, degli altri e dell'ambiente, maturando autonomia nell'organizzare e portare a termine il proprio apprendimento sia individualmente sia in gruppo.
- 13-Interiorizzare i valori della convivenza pacifica e della solidarietà per contribuire al bene comune, esprimendo le proprie opinioni nel rispetto altrui.

	14-Manifestare spirito di iniziativa nell'ideare progetti creativi, assumendosi la responsabilità delle proprie scelte e affrontando in modo riflessivo le novità e gli imprevisti per orientare consapevolmente il proprio percorso di crescita. 15-Promuovere il benessere di tutti e di ciascuno attraverso la cura dell'ambiente. 16-Maturare autonomia nell'organizzare e portare a termine il proprio apprendimento sia individualmente sia in gruppo. 17-Conoscere le espressioni (lingua, patrimonio, tradizioni) progressivamente più ampie - locali, regionali, nazionali, europee e mondiali - della propria cultura. 18-Comprendere l'influenza reciproca tra culture e sulle idee dei singoli individui. 19-Maturare consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio storico e geografico all'interno di un mondo caratterizzato da diversità.
Obiettivi specifici classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
ESPLORARE E OSSERVARE IL MONDO NATURALE - Sviluppare capacità di osservazione degli organismi viventi e dei materiali naturali attraverso attività guidate, utilizzando anche supporti visivi e strumenti digitali semplici per l'osservazione delle caratteristiche. - Riconoscere la presenza degli esseri viventi nei diversi ambienti e sviluppare una prima consapevolezza del rispetto della natura. - Esprimere prime previsioni guidate e documentare le osservazioni dirette attraverso strumenti di raccolta dati semplificati anche digitali. - Sviluppare progressivamente competenze di osservazione e registrazione dei fenomeni atmosferici utilizzando semplici serie di dati.	- Identificare e nominare i principali elementi naturali del mondo circostante. - Riconoscere alcuni cambiamenti degli esseri viventi nel tempo. - Riconoscere e raggruppare oggetti comuni in base ad una proprietà. - Partecipare alle conversazioni di gruppo - Conoscere alcuni elementi dei fenomeni atmosferici - Riconoscere alcune caratteristiche stagionali che si ripetono nel tempo.

- Osservare la ciclicità dei fenomeni naturali e riconoscere regolarità e cambiamenti nel tempo.	
MATERIA E TRASFORMAZIONI - Utilizzare materiali diversi in attività progettuali e sviluppare consapevolezza delle loro proprietà. - Esplorare materiali diversi in attività pratiche guidate. - Osservare e riconoscere cambiamenti della materia in situazioni quotidiane.	- Riconoscere la funzione principale di oggetti e materiali di uso quotidiano e utilizzarli in modo appropriato per svolgere attività semplici.
ESSERI VIVENTI E CORPO UMANO - Riconoscere e nominare le principali parti del corpo attraverso attività guidate e concrete. - Conoscere semplici abitudini di igiene e cura del proprio corpo.	- Individuare le principali parti del corpo. - Riconoscere e mettere in atto semplici comportamenti che favoriscono il benessere e la salute.
CONSAPEVOLEZZA AMBIENTALE E IMPATTO DELLA SCIENZA - Riconoscere che le proprie azioni influenzano l'ambiente e adottare comportamenti adeguati e rispettosi a scuola e nella natura. - Osservare e riconoscere, attraverso esperienze pratiche, alcune semplici scoperte scientifiche e il loro utilizzo nella vita quotidiana.	- Riconoscere e rispettare semplici regole di comportamento a scuola e negli spazi condivisi. - Riconoscere ciò che si incontra e si utilizza nella vita di tutti i giorni.

Materia: MUSICA

Competenze in chiave europee:

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

Obiettivi generali:

- 1-Promuovere lo sviluppo integrale dello studente attraverso la sensibilità musicale e l'ascolto consapevole.
- 2-Educare al gusto estetico e alla bellezza, avvicinando gli studenti al patrimonio musicale della tradizione e della contemporaneità.
- 3-Favorire il giudizio critico e la comprensione storica attraverso l'analisi musicale, contestualizzando le opere nel loro periodo storico e culturale.
- 4-Stimolare il lavoro di squadra e la collaborazione attraverso pratiche di ensemble, come orchestre scolastiche e cori, che promuovono il rispetto reciproco, l'ascolto attivo e la condivisione dei ruoli.
- 5-Favorire l'inclusione e il benessere tramite l'esperienza musicale corale e strumentale, che aiuta gli studenti a gestire le emozioni, migliorare la concentrazione e sviluppare una consapevolezza interculturale.

Obiettivi specifici classe PRIMA

Obiettivi minimi PRIMA

PERCEZIONE, ASCOLTO, ANALISI

Ascolto attivo:

- distinguere suono e silenzio e comprendere come il silenzio sia uno spazio di attesa e ascolto
- Riconoscere la provenienza di un suono (oggetti, strumenti, voci, suoni della natura)

- Identificare il silenzio in opposizione al suono; riconosce almeno 2 suoni naturali e 2 della città tra quelli proposti.

ALFABETIZZAZIONE E GRAMMATICA MUSICALE

- Utilizzare segni grafici scelti dai bambini (punti, linee, colori) per rappresentare la durata o l'intensità di un suono.

- Associare un segno grafico (punto, linea, scarabocchio) a un suono.

CREATIVITA', ESECUZIONE E INTERPRETAZIONE

- Capire che la musica può raccontare una storia, descrivere un ambiente o esprimere un'emozione.

- Riprodurre brevi frammenti o il ritornello di un canto collettivo utilizzando la voce per imitare semplici suoni.

RITMO, MOVIMENTO ED ESPRESSIONE CORPOREA - Muoversi liberamente nello spazio seguendo stimoli sonori e musicali.	- Muoversi quando c'è musica e fermarsi quando cessa; adeguare il passo al ritmo.

ARTE E IMMAGINE	
Competenze in chiave europee: - competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; - competenza digitale; - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; - competenza imprenditoriale; - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	Obiettivi generali: 1-Favorire le potenzialità espressive e creative. 2-Sviluppare competenze artistiche. 3-Alfabetizzare ai saperi estetici attraverso opere d'arte. 4-Promuovere la crescita cognitiva ed emozionale. 5-Sensibilizzare al valore storico dei beni artistici ed artigianali del Paese. 6-Formare ad una cittadinanza attiva.
Obiettivi specifici classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
ESPRESSIVITA'/PRODUZIONE - Esplorare il segno (linee, punti, tratteggi) usando materiali diversi.	- Tracciare segni semplici (linee e punti) utilizzando almeno due strumenti diversi in modo controllato.
COMUNICAZIONE - Distinguere i colori primari; associare colori caldi/freddi a emozioni semplici (gioia/tristezza).	- Identificare i colori primari; utilizzare un colore specifico per riempire una forma associata a un'emozione.

OSSERVAZIONE/LETTURA - Osservare e descrivere immagini, oggetti e semplici elementi naturali individuandone forme, colori e caratteristiche visive principali.	- Indicare correttamente il personaggio o l'oggetto principale in un'illustrazione chiara.
ANALISI/INTERPRETAZIONE - Riconoscere un prodotto artigianale, un'opera d'arte o un monumento famoso del proprio territorio.	- Riconoscere l'immagine del monumento/opera scelta anche se presentato tra immagini non pertinenti.

EDUCAZIONE MOTORIA	
Competenze in chiave europee: - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; - competenza imprenditoriale;	<u>Obiettivi generali:</u> 1-Competenza Motoria. 2-Efficienza Fisica. 3-Adattamento Percettivo. 4-Autonomia. 5-Prevenzione. 6-Funzioni Esecutive. 7-Intelligenza Emotiva. 8-Competenze Sociali.
Obiettivi specifici classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
DIMENSIONE MOTORIA - Eseguire gli schemi motori di base in situazioni di gioco e percorsi.	- Camminare e correre in modo coordinato seguendo una direzione data (anche se con velocità ridotta). - Strisciare e rotolare in uno spazio delimitato (es. su un tappeto), con un'esecuzione globale del movimento anche se non perfettamente fluida. - Portare a termine un semplice percorso motorio con il supporto verbale dell'insegnante.

DIMENSIONE COGNITIVA - Comprendere e rispettare i segnali di stop/via e le direzioni spaziali.	- Reagire correttamente al segnale di Stop (arresto del movimento) e di Via (ripresa), anche con un lieve ritardo di reazione. - Eseguire il comando "dentro" e "fuori" riferito al proprio corpo rispetto a un contenitore o spazio fisico molto chiaro (es. un cerchio a terra).
DIMENSIONE SOCIALE E RELAZIONALE - Partecipare al gioco collettivo rispettando il proprio turno e i compagni.	- Accettare di stare insieme ai compagni durante il gioco, senza disturbare l'attività altrui. - Rispettare l'attesa del proprio turno se guidato o sollecitato dall'adulto (attesa mediata). - Rimanere nel gruppo per l'intera durata dell'attività proposta.
STILI DI VITA SANI - Riconoscere le principali parti del corpo e l'importanza del movimento per la salute.	- Indicare su di sé le parti del corpo principali se nominate. - Partecipare all'attività motoria riconoscendola come un momento distinto dal riposo o dal pasto.

SECONDARIA DI I GRADO

ITALIANO

Competenze chiave europee

- competenza alfabetica funzionale
- competenza multilinguistica
- competenza digitale
- competenza personale, sociale e imparare a imparare
- competenza in materia di cittadinanza
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Educazione civica - Raccordi con l'UDA d'istituto

- comprensione e analisi di testi su diritti, legalità, ambiente, rispetto, identità e inclusione;
- potenziamento dell'ascolto attivo e della discussione regolata;
- produzione di testi espositivi, argomentativi e riflessivi su temi civici;
- uso consapevole e responsabile della parola, anche nei contesti digitali.

Classe prima: sostenibilità, tutela dell'ambiente, beni comuni, Agenda 2030, lessico della sostenibilità, testi descrittivi e relazioni sul progetto del giardino sostenibile.

Internazionalizzazione

- lettura di testi italiani e stranieri;
- confronto tra esperienze culturali differenti;
- valorizzazione delle biografie linguistiche degli alunni;
- attenzione alla lingua dello studio anche per alunni non italofoni;
- apertura al dialogo interculturale e al confronto tra punti di vista.

STEAM

- comprensione dei linguaggi specifici delle discipline;
- lettura e produzione di testi espositivi, regolativi e argomentativi;

- interpretazione di dati, tabelle, grafici e materiali multimodali;
- progettazione di prodotti digitali, podcast, presentazioni, relazioni e testi per compiti autentici.

Obiettivi generali:

- **Padroneggiare strategie di lettura e di analisi:** applicare diverse tecniche di lettura, esplorativa, analitica e selettiva, per comprendere testi complessi, individuando lo scopo comunicativo, il destinatario, le informazioni rilevanti e il registro linguistico.
- **Interpretare il significato nel contesto:** analizzare il contesto di un messaggio scritto, orale o visivo per ricavarne il significato implicito, cogliendo sfumature e intenzioni comunicative.
- **Pensare in modo flessibile:** esaminare un argomento da più punti di vista, esplorare diverse strategie di interpretazione e argomentare le proprie posizioni in modo motivato.
- **Elaborare informazioni complesse:** collegare informazioni provenienti da diverse fonti, anche digitali, per giungere a una comprensione ampia e articolata del tema studiato.
- **Comunicare in modo efficace e consapevole:** organizzare il proprio patrimonio lessicale e produrre testi orali e scritti complessi, utilizzando un linguaggio preciso, ricco e appropriato al contesto.

Obiettivi specifici classe PRIMA	Conoscenze classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
Lessico Comprendere il significato di parole nuove attraverso il contesto. Utilizzare il dizionario per individuare significato e categoria grammaticale Riconoscere e utilizzare sinonimi e contrari Ampliare il lessico di base nella produzione orale e scritta Riconoscere semplici relazioni tra parole e famiglie lessicali Fonologia e ortografia Applicare correttamente le regole di divisione in sillabe	Lessico In prima si lavora sul consolidamento del lessico di base, sia quotidiano sia scolastico. Gli alunni imparano a comprendere le parole in contesto e ad applicare strategie di chiarificazione, evitando interpretazioni intuitive. Si introducono le principali relazioni di significato, come sinonimia e opposizione, il riconoscimento di famiglie lessicali e i processi più trasparenti di formazione delle parole, in particolare derivazione e alterazione. Il dizionario viene usato per	Comprendere il contenuto essenziale di un testo semplice Leggere in modo corretto e comprensibile Scrivere frasi semplici corrette ortograficamente Riconoscere le principali parti del discorso Individuare soggetto e predicato Esporre oralmente un contenuto semplice in modo comprensibile

Riconoscere e utilizzare l'accento in modo corretto Applicare in modo sistematico le principali regole ortografiche Utilizzare la punteggiatura per rendere chiaro il significato del testo. <i>Grammatica</i> (morfologia) Riconoscere e classificare le parti del discorso Analizzare nome, aggettivo e verbo nelle loro caratteristiche fondamentali Utilizzare correttamente articoli, preposizioni e congiunzioni Utilizzare correttamente i verbi nei tempi e modi studiati Individuare e correggere errori grammaticali ricorrenti Struttura della frase Individuare soggetto e predicato Distinguere predicato verbale e nominale Costruire frasi semplici corrette e complete Ascolto e parlato Comprendere il contenuto essenziale di spiegazioni e consegne Individuare informazioni esplicite durante l'ascolto Raccontare esperienze in ordine logico-cronologico Intervenire rispettando turni e regole Esporre semplici contenuti di studio con supporto	individuare lemma, significato e categoria grammaticale. Fonologia e ortografia Si consolida il rapporto tra suono e grafia, per ridurre gli errori ortografici e rendere più consapevole la scrittura. Si lavora sulla sillaba, sulla divisione in sillabe, sull'accento tonico e grafico e sul riconoscimento di parole piane, tronche e sdrucciole. Si affrontano elisione e troncamento, insieme alle principali regole ortografiche: uso dell'h, doppie, grafie complesse, suoni duri e dolci. La punteggiatura di base è trattata come strumento per organizzare il significato del testo. Grammatica — morfologia Il percorso grammaticale è centrato sulla morfologia, intesa come riconoscimento, classificazione e uso consapevole delle parti del discorso. Particolare attenzione è riservata al verbo, studiato nelle sue caratteristiche fondamentali: persona, numero, modi e tempi principali dell'indicativo e dell'imperativo. La riflessione grammaticale non resta classificatoria, ma viene collegata all'uso nei testi e nella produzione scritta.	
--	---	--

Essere in grado di prendere appunti in modo guidato Lettura Leggere ad alta voce in modo corretto e comprensibile Leggere in modalità silenziosa i testi, applicando tecniche di comprensione (sottolineatura, note a margine) e usando strategie di lettura (lettura selettiva, orientativa, analitica). Comprendere il significato globale di un testo Individuare informazioni esplicite Riconoscere gli elementi fondamentali del testo narrativo Scrittura Scrivere testi corretti dal punto di vista ortografico Produrre testi narrativi e descrittivi coerenti con la consegna Organizzare le informazioni in sequenza logica Riassumere testi semplici selezionando le informazioni principali	Struttura della frase Si introduce la frase semplice come unità di significato, con attenzione agli elementi essenziali della frase e ai principali sintagmi, in particolare sintagma nominale, verbale e preposizionale. L'analisi logica ha una funzione orientativa: serve a comprendere la struttura della frase e a produrre enunciati corretti. Ascolto e parlato Si consolidano ascolto attivo e partecipazione alla comunicazione orale: comprensione di consegne e spiegazioni, rispetto dei turni di parola, pertinenza degli interventi. Gli alunni esercitano il racconto orale di esperienze e contenuti noti, ordinando le informazioni in modo logico-cronologico. Si avvia anche una prima presa di appunti guidata, basata su parole chiave e semplici schemi. Lettura La lettura è curata sia nella correttezza esecutiva sia nella comprensione. Gli alunni imparano a cogliere il significato globale del testo e a individuare le informazioni esplicite.	
---	---	--

	Si lavora sui principali tipi testuali: narrativo, descrittivo e prime forme di testo poetico, con attenzione a personaggi, tempo, luogo, sequenze e strategie di comprensione. Rientrano nel percorso fiaba, favola, mito e prime forme di epica. Scrittura La scrittura è impostata come attività guidata e progressiva. Gli alunni imparano a costruire testi narrativi e descrittivi, organizzando le informazioni in modo coerente. Si lavora sul riassunto guidato, sulla selezione delle informazioni principali, sull'uso di connettivi di base e sulla revisione degli errori più frequenti.	
--	---	--

LEL - Non presente per le classi prime

LINGUA INGLESE

Competenze chiave europee

Competenza multilinguistica.

Competenza digitale.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.

Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Educazione civica - Raccordi con l'UDA d'istituto

Approfondire il lessico ambientale e sostenibile in lingua straniera.

Imparare e utilizzare termini relativi alla sostenibilità, alle piante e alla progettazione in lingua straniera.

Collaborare alla stesura di una breve presentazione del progetto, spiegando l'importanza della sostenibilità in contesto internazionale.

Obiettivi generali:

- **Comprensione e produzione linguistica.** Sviluppare la capacità di comprendere e produrre testi orali e scritti su argomenti familiari, scolastici e culturali; ciò include la comprensione sia di testi relativi alla civiltà dei Paesi anglofoni sia dei Paesi in cui sono in uso varietà dell'inglese globale, nonché la descrizione di situazioni personali e di studio.
- **Interazione comunicativa.** Favorire l'interazione orale e scritta con interlocutori su argomenti noti, utilizzando un registro linguistico adeguato e curando l'intonazione e la pronuncia.

- **Consapevolezza culturale.** Promuovere la conoscenza degli elementi multiculturali sia dei paesi anglofoni sia dei Paesi in cui sono in uso varietà dell'inglese globale, comprese le convenzioni sociali, le espressioni e i registri linguistici adeguati alle diverse situazioni e contesti comunicativi.
- **STEAM: Integrazione interdisciplinare e digitale.** Integrare l'apprendimento della lingua inglese con altri ambiti disciplinari, inclusi temi legati alla sostenibilità (GreenComp, Agenda 2030) e all'uso degli strumenti digitali per favorire l'acquisizione linguistica, in linea con il quadro Digicomp 2.2.
- **Metacognizione e valutazione.** Sviluppare, la capacità di riflettere sul proprio processo di apprendimento dell'inglese, favorendo i processi cognitivi legati al linguaggio e stimolando l'intelligenza emotiva; promuovere l'autovalutazione e lo sviluppo progressivo delle competenze linguistiche e comunicative.

Obiettivi specifici classe PRIMA	Conoscenze classe PRIMA	Obiettivi minimi classe PRIMA
Struttura e fonologia della lingua inglese: - Il suono /h/; - il suono /ð/; - Intonazione ascendente e discendente nelle domande e risposte brevi; - I suoni /s/, /z/ and /iz/; - La pronuncia di /dʒu/ nelle domande; - La pronuncia di /kən/ e /ka:nt/; - Il suono /ŋ/ Funzioni comunicative e interazione linguistica: salutare, presentare e presentarsi, parlare di date, scambiare domande e risposte su informazioni personali, parlare di quantità, parlare della casa vera o ideale, chiedere il prezzo di qualcosa e pagare, parlare di oggetti personali e familiari, chiedere e fare proposte, parlare del tempo libero, parlare di	Ascolto (Comprensione orale) Comprendere parole familiari ed espressioni molto semplici riferite a se stessi, alla famiglia e al proprio ambiente purché espresso lentamente e chiaramente. Individuare informazioni chiave da mezzi audiovisivi utilizzando le informazioni date dalle immagini e conoscenze personali. Parlato (Produzione e Interazione Orale) Descrivere persone, situazioni ed esperienze; esprimersi in modo semplice riguardo alle attività quotidiane e preferenze personali. Interagire in conversazioni quotidiane. Scambiare informazioni in modo semplice. Esprimere opinioni e preferenze; comunicare idee e preferenze personali fornendo semplici motivazioni. Partecipare a dialoghi	Ascolto l'alunno comprende gli elementi essenziali di un intervento orale se esso è accuratamente articolato e se contiene lunghe pause. Parlato l'alunno usa frasi molto semplici su persone e luoghi, fa domande semplici e risponde in modo adeguato sulla presentazione personale, la famiglia e le preferenze.. Strutture grammaticali e morfosintattiche. Riconosce ed usa alcune strutture in frasi note. Lettura l'alunno legge e comprende frasi molto semplici su persone e luoghi relativi ad ambiti noti.

quello che ci piace e che non ci piace, esprimere i propri gusti sul cibo, parlare di abilità, scambiare domande e risposte sugli sport, fare acquisti in un negozio di abbigliamento. Lessico e comprensione testuale: per esprimersi nei seguenti ambiti lessicali: paesi e nazionalità, famiglia, casa e mobili, ciò che si possiede, daily routine, cibo e bevande, sport, abbigliamento Strutture grammaticali e morfosintattiche. Verbi avere ed essere (tutte le forme); principali verbi regolari (tempi presente e imperativo); verbi modali più ricorrenti; pronomi personali, interrogativi (Wh questions); preposizioni di tempo, luogo e moto; aggettivi possessivi e dimostrativi; concordanza in genere e numero degli aggettivi e dei sostantivi; genitivo sassone. Cultura e civiltà dei Paesi anglofoni e dei Paesi in cui sono in uso varietà dell'inglese globale Gli argomenti verranno scelti in base alla programmazione interdisciplinare del consiglio di classe con particolare riferimento all'ed.civica e/o ad eventuali progetti di istituto (eTwinning).	relativi alla vita quotidiana; comprendere e rispondere ai punti chiave della conversazione, esprimendo semplici idee. Lettura (Comprensione Scritta) Individuare le informazioni principali in semplici testi di interesse quotidiano ed email. Ricerca informazioni in testi di breve lunghezza; estrapolare semplici dettagli su argomenti di interesse personale. Scrittura (Produzione Scritta) Scrivere brevi e semplici testi su argomenti familiari; redigere messaggi brevi e semplici. Produrre semplici e brevi testi strutturati come email su aspetti della vita personale e familiare. Sviluppare semplici presentazioni e materiali scritti con supporto digitale. Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento Riconoscere differenze e somiglianze tra strutture linguistiche dell'inglese e della propria lingua madre. Analizzare differenze culturali; riflettere sugli aspetti culturali legati all'uso della lingua inglese.	Cultura e civiltà dei Paesi anglofoni e dei Paesi in cui sono in uso varietà dell'inglese globale Conosce i nomi dei Paesi che costituiscono il Regno Unito con le relative capitali e curiosità sul mondo anglosassone. Lessico relativo agli argomenti di ed. civica e progetto eTwinning. Scrittura : l'alunno scrive semplici frasi seguendo un modello dato. Scrive semplici presentazioni. Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento Riconosce, solo se guidato, differenze o somiglianze tra la lingua madre e la lingua inglese. Usa mappe e schemi per confrontare le due lingue e viene guidato nell'acquisizione di un approccio consona allo studio della lingua straniera.
---	---	---

	Iniziare a riconoscere i propri metodi di studio e individuare strategie efficaci per migliorare l'apprendimento della lingua.	
--	--	--

SECONDA LINGUA COMUNITARIA

Competenze chiave europee

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

Educazione civica - Raccordi con l'UDA d'istituto

- Approfondire il lessico ambientale e sostenibile in lingua straniera: imparare e utilizzare lessico relativo alla sostenibilità, alle piante e alla progettazione in lingua straniera.
- Collaborare alla stesura di una breve presentazione in lingua straniera: realizzare una breve presentazione del progetto del giardino, spiegando l'importanza della sostenibilità in contesto internazionale.
- Adottare comportamenti sostenibili e responsabili verso l'ambiente e i beni comuni.

STEAM: Integrazione interdisciplinare e digitale: favorire l'apprendimento trasversale integrando l'acquisizione della seconda lingua ai diversi ambiti disciplinari e alle diverse tematiche utilizzando strumenti digitali in modo creativo e responsabile.

Obiettivi generali:

- **Comunicazione di base.** Sviluppare le prime capacità di espressione orale e scritta per interagire in modo semplice e funzionale. Utilizzare espressioni familiari e formule comuni per soddisfare bisogni concreti, presentarsi, porre e rispondere a domande su dati personali.
- **Comprensione e produzione linguistica.** Acquisire le prime capacità di comprensione della lingua parlata e scritta a livello basilare. Sviluppare progressivamente il repertorio lessicale, le strutture morfosintattiche e le funzioni comunicative necessarie per esprimersi con chiarezza e coerenza.
- **Interazione e scambio.** Imparare a comunicare con interlocutori disposti a collaborare, sviluppando strategie per farsi comprendere e per comprendere l'altro. Sperimentare l'uso della lingua in situazioni autentiche e interazioni di vita quotidiana.
- **Riflessione sulla lingua.** Promuovere la consapevolezza del funzionamento della lingua studiata, confrontandola con la lingua madre per sviluppare un approccio più efficace all'apprendimento. Stimolare l'autovalutazione e la capacità di monitorare i propri progressi.
- **Cultura e interculturalità.** Avvicinarsi alle culture legate alla lingua di studio attraverso testi, materiali audiovisivi e strumenti digitali. Comprendere il valore del plurilinguismo e dell'interculturalità come opportunità di comunicazione e scambio con altre civiltà e società.

Obiettivi specifici classe PRIMA	Conoscenze classe PRIMA	Obiettivi minimi classe PRIMA
Ascolto (comprensione orale) Imparare a distinguere i suoni della lingua e gli schemi intonativi Comprendere espressioni e brevi conversazioni di uso quotidiano. Saper riconoscere i registri linguistici formali e informali. Saper individuare parole chiave e	Ascolto (comprensione orale) Strutture fonetiche (intonazione, ritmo, pronuncia) e funzioni lessicali e comunicative di base. Parlato (produzione e interazione orale) Saper riprodurre i suoni e l'intonazione della LS. Saper presentarsi e presentare un'altra persona.	Ascolto (comprensione orale) Comprendere istruzioni ed espressioni di uso quotidiano, riconoscere i segni grafici non presenti nella lingua italiana. Comprendere in modo globale testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto. Parlato (produzione e interazione orale) presentarsi e presentare qualcuno.

informazioni specifiche. Parlato (produzione e interazione orale) Saper presentare se stessi e gli altri. Saper descrivere se stessi e gli altri. Saper interagire in semplici dialoghi relativi alla propria vita quotidiana. Lettura (comprensione scritta) Riconoscere i segni grafici non presenti nella lingua italiana. Comprendere in modo globale testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto. Scrittura (produzione e interazione scritta) Scrivere testi brevi e semplici anche con errori formali che non compromettano però la comprensibilità del messaggio. Interazione e scambio comunicativo Comunicare oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari.	Saper produrre brevi dialoghi relativi al contesto quotidiano. Saper usare i registri linguistici formali e informali. Lettura (comprensione scritta) Strutture grammaticali elementari. Elementi di civiltà dei paesi in cui si parla la lingua. Dialoghi e semplici testi per presentarsi e descrivere sé stessi e la famiglia, la scuola e il tempo libero. Scrittura (produzione e interazione scritta) Conoscere e riutilizzare le strutture grammaticali e lessicali elementari per produrre semplici testi e messaggi. Cittadinanza globale e plurilinguismo Gli argomenti verranno scelti in base ai contenuti specifici della seconda lingua con particolare attenzione alla programmazione interdisciplinare e di educazione civica.	Lettura (comprensione scritta) Riconoscere i segni grafici e singole parole del lessico familiare. Scrittura (produzione e interazione scritta) completare moduli, brevi descrizioni, dialoghi guidati. Interazione e scambio comunicativo Comunicare oralmente in attività che richiedono uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari. Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento: rilevare semplici analogie d'uso e differenze con la lingua madre.
---	--	---

Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento Rilevare semplici analogie d'uso e differenze con la lingua madre. Riconoscere i propri errori e le proprie strategie per apprendere la lingua.		
--	--	--

STORIA

Competenze chiave europee

La disciplina contribuisce in particolare a:

- competenza alfabetica funzionale,
- competenza personale, sociale e imparare a imparare
- competenza in materia di cittadinanza
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
- competenza digitale
- competenza imprenditoriale

Educazione civica - Raccordi con l'UDA d'istituto

- comprendere la nascita e l'evoluzione di diritti, istituzioni e costituzioni;
- leggere i processi storici che hanno prodotto libertà, disuguaglianze, conflitti e conquiste civili;
- collegare eventi del passato a temi attuali come democrazia, totalitarismi, inclusione, pace e partecipazione;
- educare al pensiero critico attraverso il confronto tra fonti, interpretazioni e problemi del presente.

Classe prima: sostenibilità, rapporto tra società, risorse e trasformazione dell'ambiente; sviluppo economico e responsabilità verso il territorio.

Internazionalizzazione

- costante collegamento tra vicenda italiana, europea e mondiale;
- studio di incontri, scambi, conflitti e contaminazioni tra civiltà;

- attenzione a colonialismo, decolonizzazione, guerra fredda, globalizzazione;
- comprensione dei grandi processi che spiegano l'attualità in chiave europea e globale.

STEAM

- analizza il rapporto tra scoperte scientifiche, innovazioni tecniche e trasformazioni sociali;
- studia le rivoluzioni scientifiche e industriali e i loro effetti storici;
- utilizza linee del tempo, mappe, fonti iconografiche, dati e strumenti digitali;
- sviluppa lettura critica dell'impatto della tecnologia sulla società.

Obiettivi generali:

1. **Orientarsi nel tempo storico e nello spazio geostorico:** collocare eventi, processi e trasformazioni sulla linea del tempo e sulle carte geostoriche, riconoscendo successioni, durate, contemporaneità, periodizzazioni e relazioni tra spazio e storia.
2. **Comprendere e connettere fatti, processi e contesti storici:** analizzare i principali eventi e fenomeni storici individuando cause, conseguenze, permanenze, rotture e relazioni tra aspetti politici, sociali, economici, culturali e territoriali.
3. **Utilizzare fonti e tracce del passato:** leggere, interrogare e confrontare fonti diverse, scritte, iconografiche, materiali, orali e digitali, distinguendo informazioni esplicite, inferenze, punti di vista e limiti della fonte.
4. **Organizzare e comunicare le conoscenze storiche:** selezionare le informazioni rilevanti, ordinarle in quadri cronologici e tematici, costruire sintesi, schemi, mappe e narrazioni coerenti, esponendo oralmente e per iscritto con lessico storico appropriato.
5. **Comprendere il presente attraverso il passato:** utilizzare le conoscenze storiche per interpretare problemi del mondo contemporaneo, riconoscendo la complessità dei fenomeni, la pluralità dei punti di vista e le radici storiche di istituzioni, diritti, conflitti, identità e forme di cittadinanza.

Obiettivi specifici classe PRIMA	Conoscenze classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
Conoscenza storica: Collocare eventi e processi sulla linea del tempo; descrivere le caratteristiche della società medievale; spiegare cause e	Tempo storico: Periodizzazione, linea del tempo, concetto di Medioevo Formazione dell'Europa: Caduta Impero romano, regni romano-barbarici	Collocare i principali eventi sulla linea del tempo. Comprendere informazioni essenziali di un testo storico semplificato.

conseguenze di eventi (es. crociate, scoperte geografiche) Uso delle fonti: Distinguere fonti (materiali, scritte, iconografiche); ricavare informazioni esplicite da fonti semplici. Riconoscere e distinguere i segni del passato nel proprio contesto urbano e paesistico, in Italia e non solo. Organizzazione delle informazioni : Costruire mappe e schemi. Individuare relazioni causa-effetto. Distinguere evento e processo. Comunicazione storica: Esporre eventi in ordine cronologico. Utilizzare lessico specifico (feudo, impero, riforma, città medievale). Cittadinanza e relazione passato-presente: Riconoscere elementi medievali nel territorio; Collegare scoperte geografiche alla globalizzazione	Strutture sociali: Feudalesimo (rapporti di potere, economia curtense) Rinascita dell'Occidente: Comuni, città, mercanti Mediterraneo: Crociate, scambi, contatti tra culture Cultura medievale: Ruolo della Chiesa, visione del mondo Crisi del Trecento: Peste, crisi economica e sociale Nascita della modernità: Umanesimo e Rinascimento, scoperte geografiche, Riforma e Controriforma, monarchie europee e Guerra dei Trent'anni.	Riconoscere concetti base: feudalesimo, città medievale, Chiesa. Esporre oralmente in modo semplice ma comprensibile. Ricavare informazioni esplicite da fonti semplici (immagini, brevi testi).
---	--	---

GEOGRAFIA

Competenze chiave europee

- competenza alfabetica funzionale
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- competenza digitale
- competenza personale, sociale e imparare a imparare
- competenza in materia di cittadinanza
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Educazione civica - Raccordi con l'UDA d'istituto

- studio del paesaggio come bene da conoscere, tutelare e valorizzare;
- comprensione del territorio come spazio vissuto e trasformato;
- analisi delle relazioni tra ambiente, economia, società e cultura;
- educazione alla sostenibilità, alla responsabilità ambientale e alla cura dei beni comuni;
- lettura di problemi contemporanei come cambiamento climatico, urbanizzazione, migrazioni e squilibri territoriali.

Internazionalizzazione

- passaggio costante dal locale al globale;
- studio dell'Italia, dell'Europa, dell'area mediterranea e dei continenti;
- attenzione alle relazioni tra territori, culture, economie e assetti politici;
- comprensione dell'Unione europea e delle grandi dinamiche mondiali;
- confronto tra modelli territoriali e culturali diversi.

STEAM

- uso di carte, coordinate, scale e carte tematiche;
- lettura di dati statistici, grafici, immagini e fonti multimediali;
- analisi dei sistemi naturali e antropici e delle loro interazioni;
- studio del cambiamento climatico, delle risorse, della sostenibilità e delle trasformazioni territoriali;
- realizzazione di prodotti laboratoriali e digitali: mappe, presentazioni, podcast, dossier, elaborati multimediali.

Obiettivi generali:

1. **Orientarsi nello spazio e leggere rappresentazioni geografiche:** utilizzare carte geografiche, carte tematiche, coordinate, scale, grafici, immagini e strumenti digitali per localizzare luoghi, riconoscere forme del territorio e interpretare fenomeni spaziali.
2. **Padroneggiare il linguaggio della geografia:** comprendere e utilizzare il lessico geografico specifico e il codice della geo-graficità per descrivere, rappresentare e spiegare paesaggi, territori, ambienti, popolazioni, attività economiche e fenomeni globali.
3. **Analizzare paesaggi e territori:** distinguere elementi naturali e antropici, riconoscere il valore culturale, ambientale e identitario del paesaggio e interpretare gli esiti delle interazioni tra attività umane e sistema-Terra.
4. **Comprendere relazioni e dinamiche territoriali:** analizzare le relazioni tra ambiente, economia, società, cultura e politica, spiegando processi di trasformazione dei territori a scala locale, nazionale, europea e mondiale, con attenzione a sostenibilità, migrazioni, urbanizzazione, cambiamento climatico, disuguaglianze e globalizzazione.
5. **Interpretare l'organizzazione dei territori alle diverse scale:** confrontare regioni, Stati, aree geografiche e organismi sovranazionali, comprendendo il ruolo delle diversità fisiche, politiche, economiche, sociali e culturali nelle relazioni tra Italia, Europa, area mediterranea e mondo.
6. **Sviluppare cittadinanza territoriale consapevole:** riconoscere il legame tra spazio vissuto, appartenenza, beni comuni e responsabilità individuale e collettiva, utilizzando le conoscenze geografiche per partecipare in modo più consapevole alla cura del territorio e dell'ambiente.

Obiettivi specifici classe PRIMA	Conoscenze classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
<i>Orientamento</i> Orientarsi nello spazio utilizzando punti cardinali e riferimenti Leggere carte geografiche individuando scala, legenda e simboli Localizzare elementi geografici su carte semplici <i>Linguaggio della geografia</i>	<i>Orientamento e strumenti della geografia</i> In classe prima gli alunni acquisiscono le basi dell'orientamento nello spazio e della rappresentazione geografica. Imparano a utilizzare i punti cardinali e sistemi di riferimento per orientarsi nello spazio reale e su carta. Si sviluppa la capacità di leggere e interpretare carte geografiche di diverso tipo, comprendendo gli elementi fondamentali	Orientarsi utilizzando i punti cardinali Leggere una carta semplice individuando informazioni essenziali Comprendere e usare termini geografici di base Descrivere un ambiente in modo semplice Riconoscere relazioni elementari tra ambiente e attività umane

Comprendere e utilizzare il lessico geografico di base Descrivere un ambiente utilizzando termini specifici Interpretare semplici rappresentazioni cartografiche e grafiche Impiegare immagini, carte geografiche, dati statistici, testi e audiovisivi per analizzare fenomeni geografici. <i>Paesaggio e ambiente</i> Descrivere un paesaggio individuando elementi fisici e antropici Comprendere la differenza tra spazio naturale e territorio modificato dai gruppi umani. Riconoscere le caratteristiche dei principali ambienti naturali Mettere in relazione elementi naturali e attività umane Confrontare ambienti diversi individuando analogie e differenze <i>Relazioni e dinamiche</i> Riconoscere come l'uomo organizza e trasforma il territorio Collegare attività umane a caratteristiche ambientali Individuare semplici relazioni tra fenomeni locali e contesti più ampi <i>Organizzazione dello spazio geografico</i>	della rappresentazione: scala, legenda, simboli, riduzione cartografica. Si introduce una prima familiarità con strumenti digitali come mappe interattive e immagini satellitari. <i>Linguaggio della geografia</i> Gli alunni acquisiscono il lessico specifico della disciplina, indispensabile per comprendere e descrivere lo spazio geografico. Il lavoro riguarda elementi fisici, elementi antropici e concetti chiave come territorio, paesaggio e ambiente. <i>Paesaggio e ambiente</i> Il concetto di paesaggio è introdotto come risultato dell'interazione tra elementi naturali e intervento umano. Si analizzano i principali ambienti naturali (montagna, collina, pianura, fiume, mare), individuandone caratteristiche fisiche e climatiche e osservando come vengono trasformati dalle attività umane. Si richiama il valore del paesaggio così come riconosciuto dalla Costituzione Italiana (art. 9). L'osservazione parte dal contesto vicino e si estende progressivamente a contesti più ampi, favorendo una prima lettura a scale diverse.	
--	--	--

Utilizzare le categorie di territorio e regione per descrivere uno spazio Individuare sulla carta i principali elementi del territorio italiano Descrivere un'area mettendo in relazione elementi fisici e attività umane Distinguere tra spazio naturale e spazio antropizzato Collocare un territorio all'interno di uno spazio geografico più ampio.	<i>Relazioni tra uomo e territorio</i> Gli alunni comprendono che il territorio è organizzato in funzione dei bisogni dell'uomo e delle caratteristiche ambientali. Si analizzano in forma introduttiva attività economiche di base, distribuzione degli insediamenti e trasformazioni del territorio. <i>Organizzazione dello spazio geografico</i> Lo studio dell'organizzazione dello spazio geografico ha la funzione di far acquisire le categorie fondamentali della disciplina e di applicarle alla lettura del territorio. Gli alunni apprendono a utilizzare concetti come territorio, regione geografica e distinzione tra spazio naturale e spazio antropizzato, applicandoli allo studio del territorio italiano.	
--	--	--

MATEMATICA

Competenze chiave europee

- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- Competenza digitale (uso di fonti e strumenti digitali) - STEAM: Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza

Educazione civica - Raccordi con l'UDA d'istituto

- Interpretare gli effetti del progresso scientifico-tecnologico su persone, ambienti e territori e formulare ipotesi di soluzioni sostenibili per la salvaguardia della biodiversità e degli ecosistemi.
- Analizzare e comprendere i sistemi di tutela e le norme che regolano la salvaguardia dei beni artistici, culturali e ambientali, riconoscendone l'importanza per la conservazione del patrimonio comune.
- Mettere in relazione gli stili di vita delle persone e delle comunità con il loro impatto sociale, economico ed ambientale.

Internazionalizzazione

- La matematica quale linguaggio universale che supera le differenze linguistiche, culturali e storiche.
- La matematica come il linguaggio in cui sono scritte le leggi della Natura.
- Ruolo della matematica nello sviluppo dell'informatica, delle nuove tecnologie e dell'intelligenza artificiale.
- La matematica quale strumento per analizzare dati e fornire previsioni in diversi ambiti a livello globale (ambiente, demografia, finanza)
- Conoscenza ed uso del Sistema Internazionale di Misura

Obiettivi generali:

- Integrazione Conoscenze-Competenze
- Innovazione Scientifica
- Orientamento

- *Numeri*. Sviluppare la comprensione dei numeri e delle operazioni fondamentali.
- *Spazio e figure*. Esplorare le proprietà delle figure geometriche del piano e dello spazio. Saper rappresentare misurare lunghezze, aree e angoli, anche attraverso il disegno.
- *Relazioni e funzioni*. Acquisire la capacità di riconoscere e analizzare relazioni tra grandezze, comprendendo i concetti di proporzionalità, simmetria e le prime nozioni di funzione. Saper applicare questi concetti a situazioni concrete.
- *Dati e probabilità*. Saper raccogliere, rappresentare e interpretare dati tramite tabelle, grafici e diagrammi. Comprendere le nozioni di media, moda, mediana e utilizzarle per analizzare fenomeni e fare previsioni.
- *Linguaggio matematico e prospettiva storica*. Saper utilizzare correttamente il linguaggio matematico, comprendendo simboli ed espressioni. Sviluppare la capacità di comunicare in modo chiaro e preciso soluzioni matematiche, sia verbalmente che per iscritto. Scoprire l'evoluzione dei concetti matematici nel tempo e come le idee e le scoperte si siano sviluppate, intrecciate e influenzate.
- *Dati, algoritmi e programmazione. Informatica*. Rappresentare informazioni strutturate attraverso dati e relazioni tra di essi. Formulare semplici algoritmi. Usare in modo semplice la programmazione informatica. Riflettere sulla correttezza di algoritmi e programmi in relazione all'obiettivo.
- *Risoluzione di problemi (Problem solving)*. Sviluppare competenze di problem solving, applicando in modo creativo le conoscenze matematiche e informatiche per affrontare e risolvere problemi concreti, anche in situazioni interdisciplinari e legate al quotidiano

Obiettivi specifici classe PRIMA	Conoscenze classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
----------------------------------	-------------------------	------------------------

Numeri • Operare nell'insieme N (addizioni sottrazioni, moltiplicazione, divisione ed elevamento a potenza) • Risoluzione di problemi in N • Operare con i numeri decimali • Matematizzazione • Introduzione all'insieme Q Spazio e figure • Operare nel piano utilizzando gli opportuni strumenti • Conoscere definizioni e proprietà delle principali figure piane. • Descrivere figure e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri Relazioni e funzioni • Rappresentare insiemi di dati anche facendo uso di un foglio elettronico • Matematizzare Dati e previsioni • Tabulare dati • Costruire tabelle di frequenza • Rappresentare dati con i grafici • Leggere e comprendere grafici	Numeri • Numeri naturali, numeri interi, numeri decimali e loro rappresentazione sulla retta. • Operazioni con i numeri conosciuti; divisibilità; il concetto di frazione e il riconoscimento dei diversi tipi di frazioni; scale graduate. Spazio e figure • Enti e figure geometriche nel piano; piano cartesiano. Dati e previsioni • Rappresentazioni di insiemi di dati, introduzione alla statistica. Storia della matematica • Tappe fondamentali della storia della matematica; i più importanti matematici della storia e i loro contributi. Informatica • Rappresentazione di dati strutturati; significato e concetto di algoritmo; diagrammi di flusso; • Codificare semplici algoritmi in linguaggio di programmazione a scopi didattici (scratch, code.org) verifica della correttezza degli algoritmi.	Numeri • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. • Eseguire le quattro operazioni e risolvere semplici espressioni e problemi. • Elevare a potenza e applicare le relative proprietà. • Scomporre un numero in fattori primi • Calcolare m.c.m e M.C.D. tra due numeri • Conoscere il concetto di frazione e riconoscere i diversi tipi di frazione Spazio e figure • Disegnare e riconoscere gli enti geometrici utilizzando gli opportuni strumenti. • Riconoscere le principali figure geometriche piane Dati e previsioni • Leggere e comprendere rappresentazioni grafiche di dati • Rapprendere insiemi di dati, anche facendo uso di semplici software Informatica • Leggere e comprendere semplici diagrammi di flusso
---	---	--

Informatica • Comprendere e utilizzare il concetto di algoritmo come strumento per la risoluzione di problemi • Utilizzare strumenti informatici per rappresentare e implementare semplici algoritmi. • Esaminare un algoritmo o un programma per capirne il comportamento, identificarne eventuali difetti e correggerli (debug). • Scrivere semplici programmi con strutture di controllo e condizioni.		• Codificare semplici algoritmi in linguaggio di programmazione a scopi didattici (scratch, code.org) a partire da una lista di istruzioni
---	--	--

TECNOLOGIA	
Competenze chiave europee • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza in materia di cittadinanza • Competenza imprenditoriale Educazione civica - Raccordi con l'UDA d'istituto • Interpretare gli effetti del progresso scientifico-tecnologico su persone, ambienti e territori e formulare ipotesi di soluzioni sostenibili per la salvaguardia della biodiversità e degli ecosistemi. • Analizzare e comprendere i sistemi di tutela e le norme che regolano la salvaguardia dei beni artistici, culturali e ambientali, riconoscendone l'importanza per la conservazione del patrimonio comune.	

- Mettere in relazione gli stili di vita delle persone e delle comunità con il loro impatto sociale, economico ed ambientale

Internazionalizzazione:

Visione di video e tutorial in lingua straniera.

Utilizzo di piattaforme digitali internazionali.

Conoscenza delle innovazioni tecnologiche nel mondo.

Sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale globale.

Obiettivi generali:

- Sviluppare la capacità di **analizzare sistemi tecnologici e contesti tecnologici**.
- Promuovere la **cultura tecnica** e la comprensione delle opportunità e dei limiti delle tecnologie.
- Favorire la comprensione del **ruolo della tecnologia** nella società contemporanea.
- Superare la visione della tecnologia come semplice strumento, sviluppando una **visione interdisciplinare** in relazione con scienze e altre discipline.
- Valorizzare l'importanza delle **tecnologie informatiche** nella formazione del primo ciclo scolastico.
- Sviluppare competenze attraverso i nuclei operativi: **osservare e sperimentare, prevedere e progettare, intervenire e produrre**.
- Promuovere una **didattica orientata alla sperimentazione** e all'apprendimento attivo.
- Educare a un **uso responsabile e rispettoso delle piattaforme digitali** nelle interazioni online.
- Sviluppare la consapevolezza del **valore dei dati e dell'impatto dei big data** sulla società.
- Promuovere la comprensione del rapporto tra **tecnologia informatica e società**.

Obiettivi specifici classe PRIMA	Conoscenze classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
• Usare correttamente strumenti del disegno. • Costruire figure geometriche piane. • Effettuare misurazioni e semplici calcoli. • Conoscere proprietà e classificazione dei materiali. • Comprendere cicli produttivi di base. • Conoscere i principi di sostenibilità e riciclo.	• Disegno tecnico e rappresentazione grafica: le figure piane. • Materiali e loro proprietà. • Produzione e riciclo dei materiali. • Informatica.	Eseguire semplici costruzioni geometriche. • Saper usare i principali strumenti del disegno. • Riconoscere materiali di base. • Usare programmi per scrivere e salvare file.

• Utilizzare strumenti digitali (testo, presentazioni, file). • Organizzare file e cartelle. • Uso consapevole delle tecnologie (sicurezza base, password, dati).		
---	--	--

SCIENZE

Competenze chiave europee

- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
- Competenza digitale (uso di fonti e strumenti digitali) - STEAM: Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Educazione civica - Raccordi con l'UDA d'istituto

- Interpretare gli effetti del progresso scientifico-tecnologico su persone, ambienti e territori e formulare ipotesi di soluzioni sostenibili per la salvaguardia della biodiversità e degli ecosistemi.
- Analizzare e comprendere i sistemi di tutela e le norme che regolano la salvaguardia dei beni artistici, culturali e ambientali, riconoscendone l'importanza per la conservazione del patrimonio comune.
- Mettere in relazione gli stili di vita delle persone e delle comunità con il loro impatto sociale, economico ed ambientale

Internazionalizzazione

- Riconoscimento del valore internazionale delle scoperte scientifiche e dell'importanza della loro condivisione per il progresso dell'umanità
- Uso della lingua inglese come lingua della comunicazione scientifica

- Conoscenza degli enti che promuovono lo sviluppo della conoscenza e tutelano gli aspetti educativi, sanitari e scientifici a livello internazionale (ONU, UNICEF, FAO, OMS)
- Conoscenza dei grandi centri di ricerca internazionali (es CERN, ESA, NASA) e la storia di ricercatori e ricercatrici che hanno contribuito alle scoperte scientifiche lavorando in diversi paesi

Obiettivi generali

- Integrazione Conoscenze-Competenze
- Orientamento
- Far apprendere concetti e procedure della fisica e delle scienze naturali.
- Costruire relazioni e concetti a partire dall'osservazione e dall'esplorazione di semplici fenomeni.
- Attivare l'attenzione verso i fenomeni naturali e di origine antropica e verso i loro effetti.
- Sviluppare le capacità di sperimentazione e di progressiva astrazione.
- Sviluppare le capacità di analisi e di sintesi.
- Saper collegare le scienze alla Storia e alle discipline di ambito artistico e umanistico.
- Acquisire la capacità di leggere, analizzare e comprendere testi scientifici.
- Acquisire la capacità di argomentare, spiegare e motivare, in forma scritta e orale e con linguaggio appropriato.
- Acquisire consapevolezza dell'importanza della diversificazione delle fonti energetiche e dell'ottimizzazione dell'uso delle risorse.
- Acquisire consapevolezza del ruolo sociale, economico e culturale delle scienze e della tecnologia.
- Acquisire una visione positiva della scienza e della tecnologia e la fiducia nelle capacità degli esseri umani di superare le sfide di una società in rapida evoluzione.

Obiettivi specifici classe PRIMA	Conoscenze classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
Fisica e Chimica • Utilizzare i concetti fisici fondamentali di lunghezza, massa, peso, densità, superficie, materia, pressione, calore, temperatura.	• Chimica. Materia e trasformazioni, stati di aggregazione, passaggi di stato. • Biologia. La cellula, riproduzione e cenni sullo sviluppo degli organismi pluricellulari; differenze morfologiche e funzionali tra	Fisica e Chimica • Eseguire semplici esperimenti • Schematizzare le fasi del metodo scientifico • Riconoscere i vari stati della materia

• Realizzare semplici esperimenti quali vasi comunicanti, fusione del ghiaccio, dilatazione dei corpi, tensione superficiale Scienze della Terra • Osservare e interpretare i fenomeni legati a idrosfera, atmosfera, e litosfera; riconoscere e spiegare le interazioni tra essi • Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili, rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali Biologia • Riconoscere le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie di viventi • Comprendere il senso delle grandi classificazioni • Modellizzare i diversi tipi di cellula • Sviluppare la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare	piante e animali; fotosintesi; ecologia ed ecosistemi; ciclo del carbonio; • Fisica e astronomia. Grandezze e misura; termodinamica, energia e interazioni; gravità,	• Definire i concetti di massa, peso, volume, densità, lunghezza, tempo, calore e temperatura Scienze della Terra • Descrivere il ciclo dell'acqua • Spiegare l'importanza dei gas dell'atmosfera per la vita • Illustrare le principali caratteristiche del suolo • Comprendere le problematiche inerenti all'inquinamento di aria, acqua e suolo. • Rispettare la biodiversità Biologia •Sviluppare semplici schematizzazioni e realizzare modelli sulle cellule animali e vegetali •Classificare gli esseri viventi
---	---	---

MUSICA

Competenze in chiave europee:

Competenza alfabetica funzionale;

Competenza digitale;

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;

Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

ED CIVICA UDA

Sviluppo sostenibile: Ri-creando si impara

- Sensibilizzare all'ambiente attraverso la musica: Esplorare il rapporto tra suono e natura, studiando come i giardini possono essere progettati per creare ambienti acusticamente piacevoli.
- Creazione di colonne sonore per l'ambiente naturale: Comporre o selezionare musiche che possano accompagnare l'esperienza sensoriale di un giardino sostenibile.

INTERNAZIONALIZZAZIONE

- Sviluppare consapevolezza interculturale attraverso l'ascolto e il confronto di brani di diverse culture.

STEAM

- L'importanza della tecnologia nella musica e i software legati ai progetti multimediali.

Obiettivi generali:

- Centralità della persona e benessere: Sviluppo cognitivo, emotivo e relazionale dell'alunno, con attenzione al benessere in aula e inclusione.
- Integrazione Conoscenze-Competenze: Superamento del solo approccio per competenze, valorizzando le conoscenze disciplinari come base per la formazione.
- Orientamento: le professioni della musica; le opzioni e i percorsi possibili per il successivo ciclo di studi.
- Continuità Verticale: Strutturazione di un percorso di apprendimento unitario e progressivo dalla scuola dell'infanzia al termine del primo ciclo

Obiettivi specifici classe PRIMA	Conoscenze classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
• Eseguire semplici brani musicali con la voce, body percussion o con strumenti rispettando il ritmo; • Riconoscere durante l'ascolto le qualità del suono (timbro, altezza e durata); • Leggere semplici frasi musicali con la voce o con lo strumento; • Interpretare. Interpretare semplici brani musicali con l'uso della voce, degli strumenti e con il corpo; • Improvvisare. Creare brevi sequenze ritmiche; • Partecipare. Semplici performance collettive corali o strumentali. • Conoscere la storia della musica. Descrivere le caratteristiche principali degli strumenti musicali dell'orchestra. L'evoluzione della musica dalla preistoria. • Analizzare e classificare gli strumenti musicali e riconoscere il loro timbro.	• La voce e gli strumenti L'apparato fonatorio e la voce. Strumenti musicali: Aerofoni, cordofoni, membranofoni, idiofoni, elettrofoni. Gli organici strumentali, dall'ensemble da camera all'orchestra. • Storia della Musica Evoluzione storica della musica (dalla preistoria alle antiche civiltà). • Teoria musicale Teoria musicale di base: notazione, durata, altezza, ritmi semplici. Utilizzo di Digital Audio Workstation (DAW) e strumenti di videoscrittura. • Pratica strumentale Esecuzione di semplici melodie con lo strumento nell'ambito di un'ottava. Esecuzione pratica di brani strumentali con o senza basi musicali. Esecuzioni di canti ad una o più voci da repertori polifonici semplici. Riproduzione di semplici sequenze ritmiche con la body percussion.	• Saper classificare gli strumenti musicali attraverso schemi e mappe. • Saper riconoscere in modo semplice le caratteristiche del suono. • Saper collocare sulla linea del tempo la musica nelle prime civiltà. • Saper riconoscere i principali segni di notazione musicale. • Esecuzione di semplici brani vocali o eseguiti con ausilio di strumento o body percussion.

STRUMENTO MUSICALE

Competenze in chiave europee:

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

Obiettivi generali:

-Sviluppo della “Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali “ descritta nella Raccomandazione del Consiglio dell’Unione europea del 22 maggio 2018

-Sviluppo e interiorizzazione di pratiche transdisciplinari che investono la scuola italiana quali le pratiche inclusive, il contrasto alla dispersione scolastica, la prevenzione alle azioni di bullismo, il recupero dell’individualità del soggetto che pensa e comunica

- Far acquisire competenze tecniche di base. Padroneggiare le tecniche fondamentali per l’esecuzione di brani musicali adeguati al livello di studio.
- Far sviluppare l’ascolto attivo. Riconoscere e analizzare elementi costitutivi del linguaggio musicale in vari contesti culturali e stilistici.
- Educare alla pratica d’insieme. Collaborare in ensemble strumentali, valorizzando il lavoro di gruppo e il rispetto reciproco.
- Promuovere la creatività musicale. Esplorare modalità di espressione personale attraverso l’improvvisazione e l’interpretazione creativa.
- Valorizzare il patrimonio musicale. Comprendere e apprezzare il repertorio musicale italiano e internazionale, favorendo il dialogo interculturale e la continuità tra tradizione e innovazione.

Obiettivi specifici classe PRIMA	Conoscenze classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
CLARINETTO apprendere la lettura in chiave di violino in tempi semplici	CLARINETTO la struttura e la manutenzione dello strumento	CLARINETTO apprendere elementi di base della lettura e del ritmo

apprendere emissione e controllo dei suoni del registro di chalumeu e passaggio agli armonici superiori apprendimento del colpo di lingua per lo staccato FLAUTO respirare consapevolmente attraverso il controllo dei processi inspiratorio ed espiratorio; controllare la postura e la posizione della mano; conoscere le posizioni cromatiche dello strumento in una estensione di una ottave e acquisire una sicura tecnica "digitale" impostare e utilizzare morbidamente il labbro in rapporto alla posizione del foro del bocchino (flauto); acquisire la capacità di controllo del suono e di intonazione; acquisire consapevolezza della funzione dei segni dinamici, agogici ed espressivi e della loro realizzazione ed interpretazione;	tecniche di emissione di base la lettura in chiave di sol e le basi della teoria , della ritmica e della percezione. inizia a distinguere alcuni principali stili musicali FLAUTO processi inspiratorio ed espiratorio; le posizioni cromatiche dello strumento in una estensione di una ottava; rapporto della posizione tra labbro e foro; intonazione; consapevolezza della funzione dei segni dinamici, agogici ed espressivi e della loro realizzazione ed interpretazione; conoscere le articolazioni PIANOFORTE la struttura Il funzionamento di base della meccanica del pianoforte la lettura delle chiavi di basso e di violino	acquisire un corretto assetto psicofisico allo strumento (postura, rilassamento, consapevolezza delle funzioni motorie nell'esecuzione) FLAUTO respirare consapevolmente controllare la postura e la posizione della mano; conoscere le posizioni di base impostare e utilizzare morbidamente il labbro in rapporto alla posizione del foro del bocchino (flauto); acquisire una capacità di controllo del suono e di intonazione basiche. PIANOFORTE apprendimento della corretta postura al pianoforte (regolazione di distanza e altezza dello sgabello, corretta posizione di braccio, polso e dita) apprendimento della tecnica di base a mano chiusa e (5 note, scale, bicordi, triadi,) apprendimento dei principali tocchi (staccato, legato, tecnica mista)
--	--	---

controllare consapevolmente le "articolazioni". PIANOFORTE apprendimento della corretta postura al pianoforte (regolazione di distanza e altezza dello sgabello, corretta posizione di braccio, polso e dita) apprendimento di un approccio allo strumento armonico e rilassato apprendimento delle principali tecniche di studio (applicazione di varianti al testo, ripetizione mirata, collegamenti, osservazione della struttura del testo) apprendimento della tecnica di base a mano chiusa e a mano larga (5 note, scale, bicordi, triadi, ottave) apprendimento dell'indipendenza delle mani, nelle strutture per moto retto e moto contrario apprendimento dei principali tocchi (staccato, legato, tecnica mista) apprendimento dei principali segni dinamici e agogici	la lettura in tempi semplici principali segni dinamici e agogici Riconosce i principali stili musicali (antico, classico, romantico, moderno, contemporaneo) VIOLINO La funzione della mano destra, la corretta impostazione, le strategie di correzione e potenziamento. Conosce la simbologia e la modalità di produzione dei colpi d'arco di base le disposizioni di base della mano sinistra e quando si utilizzano la corretta intonazione relativa alle disposizioni fondamentali della mano sinistra e le modalità di correzione le modalità per ottenere dinamiche (forte e piano) e il timbro pizzicato simbologia e modalità di produzione di diteggiature, arcate, dinamiche e velocità	VIOLINO Il controllo per una corretta condotta dell'arco e ed eseguire colpi d'arco basilari. conoscere ed utilizzare la disposizione di base delle dita della mano sinistra Saper controllare e correggere l'intonazione nell'utilizzo delle disposizioni fondamentali delle dita della mano sinistra conoscere e riprodurre con lo strumento varietà dinamiche e timbriche fondamentali applicare in modo guidato diteggiature, arcate, indicazioni dinamiche e scelte dei tempi di esecuzione relative ai brani del repertorio in corso di studio.
---	--	--

apprendimento delle tecniche di spostamento per salto sulla tastiera apprendimento delle tecnica del passaggio del pollice apprendimento dei movimenti a mani incrociate apprendimento della tecnica di sostituzione del dito nel legato e del ribattuto VIOLINO Il controllo per una corretta condotta dell'arco e ed eseguire colpi d'arco basilari. Conoscere ed utilizzare la disposizione di base delle dita della mano sinistra Saper controllare e correggere l'intonazione nell'utilizzo delle disposizioni fondamentali delle dita della mano sinistra Conoscere e riprodurre con lo strumento varietà dinamiche e timbriche fondamentali Applicare in modo guidato diteggiature, arcate, indicazioni dinamiche e scelte dei tempi di esecuzione relative ai brani del repertorio in corso di studio.		
---	--	--

ARTE E IMMAGINE

Competenze chiave europee

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
- Competenza digitale (uso di fonti e strumenti digitali)
- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Educazione civica - Raccordi con l'UDA d'istituto

Analizzare e comprendere i sistemi di tutela e le norme che regolano la salvaguardia dei beni artistici, culturali e ambientali, riconoscendone l'importanza per la conservazione del patrimonio comune.

Internazionalizzazione

Sviluppare sensibilità, rispetto e consapevolezza interculturale attraverso il confronto di manufatti e forme artistiche di diverse culture.

STEAM

Uso nel mondo contemporaneo della tecnologia per la realizzazione di opere e progetti digitali e multimediali.

Obiettivi generali:

- Favorire le potenzialità espressive e creative
- Sviluppare competenze artistiche
- Alfabetizzare ai saperi estetici attraverso opere d'arte
- Promuovere la crescita cognitiva ed emozionale
- Sensibilizzare al valore storico dei beni artistici ed artigianali del Paese
- Formare ad una cittadinanza attiva

Obiettivi specifici classe PRIMA	Conoscenze classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
Riconosce le opere trattate e la loro funzione. Riconosce gli elementi del linguaggio visivo. Sa utilizzare le principali tecniche grafico-pittoriche. Analizza le opere d'arte dell'epoca trattata. Riconosce i principali monumenti del proprio territorio. Conosce le opere d'arte dell'epoca trattata Utilizza le principali tecniche.	Conoscere i diversi periodi artistici, storico, culturali e le loro caratteristiche. • L'Età paleolitica e neolitica • L'arte in Mesopotamia • L'arte in Egitto • L'arte cretese e micenea • L'arte greca • L'arte etrusca • L'arte romana • L'arte cristiana • L'arte bizantina • L'arte barbarica Leggere e comprendere i principali monumenti storico-artistici del proprio territorio Conoscere e analizzare opere e artisti del passato Conoscere gli elementi del codice del linguaggio visivo • Il punto • La linea • La superficie e la texture • Il colore e i contrasti cromatici Conoscere gli strumenti e le tecniche affrontate: La matita, I pastelli, I pennarelli	Riconosce alcune opere trattate. Riconosce i principali elementi del codice visivo. Sa utilizzare alcune tecniche trattate. Riconosce alcuni elementi delle opere dell'epoca trattata. Riconosce alcuni monumenti del proprio territorio. Conosce alcune opere dell'epoca trattata. Utilizza alcune tecniche trattate.

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE - Ed. Fisica

Competenze chiave europee

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Competenza in materia di cittadinanza

Competenza alfabetica funzionale

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Educazione civica - Raccordi con l'UDA d'istituto

Sensibilizzare all'ambiente attraverso la musica: Esplorare il rapporto tra suono e natura, studiando come i giardini possono essere progettati per creare ambienti acusticamente piacevoli

Apprendere pratiche di giardinaggio sostenibile attraverso il movimento: Collaborare alla realizzazione fisica del giardino, acquisendo abilità pratiche e manuali

Internazionalizzazione

Saper utilizzare una lingua straniera per interagire in attività motorie e sportive, comprendere il lessico specifico e confrontarsi su tematiche di cittadinanza globale, rispetto delle diversità e sostenibilità

STEAM

Analisi biomeccanica dei movimenti sportivi, applicazione di concetti fisici (forza, equilibrio, velocità)

Utilizzare tecnologie per analizzare il movimento e i parametri corporei, sviluppando consapevolezza, pensiero critico e inclusione

Obiettivi generali:

Consolidare e sviluppare le abilità motorie e sportive, attraverso il controllo consapevole del corpo, l'acquisizione di schemi motori, tattiche e strategie nelle attività ludico-sportive.

Promuovere il benessere psicofisico e stili di vita attivi e sostenibili, mediante lo sviluppo delle componenti della fitness e della consapevolezza del proprio corpo in relazione alla salute.

Favorire lo sviluppo delle competenze relazionali e socio-emotive, attraverso la collaborazione, il rispetto delle regole, la gestione dei conflitti, l'autocontrollo e la regolazione emotiva.

Sviluppare autonomia, flessibilità cognitiva e capacità decisionali, adattando il movimento ai diversi contesti e partecipando attivamente e in modo inclusivo alle attività motorie e sportive. motoria, adattando i movimenti in relazione a traiettorie, distanze, ritmi e direzioni.

Obiettivi specifici classe PRIMA	Conoscenze classe PRIMA	Obiettivi minimi PRIMA
Utilizzare gli schemi motori fondamentali (correre, saltare, lanciare, afferrare) come base per il consolidamento delle abilità motorie. Muoversi nello spazio in relazione agli altri, iniziando a sviluppare controllo del proprio corpo in situazioni semplici di gioco Partecipare a giochi motori e sportivi semplificati, rispettando le regole di base	Esercizi e percorsi a corpo libero, con piccoli e grandi attrezzi, per il consolidamento degli schemi motori di base Giochi ed attività sportive semplici, finalizzate allo sviluppo delle competenze cognitive, relazionali e socio-emotive Giochi di ruolo e attività cooperative e collaborative inclusive, per favorire la partecipazione e il rispetto delle regole	Eseguire gli schemi motori di base in situazioni semplici, anche con piccoli e grandi attrezzi Partecipare a giochi ed attività sportive semplificate, comprendendo le regole essenziali Collaborare in attività di gruppo guidate, rispettando compagni, regole e spazi di gioco Svolgere semplici percorsi motori a corpo libero

Collaborare con i compagni in attività motorie guidate, sperimentando le prime forme di interazione attiva e rispettosa Riconoscere e gestire in modo iniziale le emozioni nelle situazioni di gioco e confronto	Attività espressivo-motorie per la comunicazione attraverso il corpo e il movimento.	Partecipare ad attività espressivo-motorie di base, utilizzando il corpo per comunicare in modo semplice
--	---	---