MINISTERO DELL' ISTRUZIONE E DEL MERITO
Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio
ISTITUTO COMPRENSIVO VIA DELL'AEROPORTO
Via dell'Aeroporto, 115 - 00175 ROMA - Tel. 067615957
C.F. 97712970587
email: rmic8gh00r@istruzione.it PEC: rmic8gh00r@pec.istruzione.it

ALLEGATO AL PTOF 2025/2028
Delibera CD n. del
Delibera CdI n. del

DECRETO N° 221 del 9 dicembre 2025

Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e il Primo Ciclo di Istruzione con entrata in vigore in data 11 febbraio 2026 – primo aggiornamento del curricolo AS 2026/2027

INTRODUZIONE

Il presente curricolo d'istituto è elaborato alla luce delle Indicazioni Nazionali 2025 per la Scuola dell'Infanzia e il Primo Ciclo di Istruzione e rappresenta l'aggiornamento del curricolo verticale già costruito secondo le Indicazioni 2012.
Esso costituisce la cornice pedagogica e organizzativa che orienta l'azione educativa dai 3 ai 14 anni, garantendo continuità, coerenza e progressione dell'apprendimento.
Nella Scuola dell'Infanzia, il curricolo valorizza i campi di esperienza, promuove lo sviluppo globale del bambino e predispone percorsi di continuità verso la Scuola Primaria.
Nella classe prima della Scuola Primaria, sostiene l'ingresso degli alunni nel nuovo ordine di scuola, favorisce l'acquisizione delle prime competenze di base e consolida le capacità personali e relazionali.
Nel primo anno della Scuola Secondaria di Primo Grado, accompagna gli studenti nel passaggio alla dimensione disciplinare, potenzia il pensiero critico, il metodo di studio, la cittadinanza e le competenze digitali.
Il curricolo è inteso come strumento dinamico, da contestualizzare nelle classi e nei team docenti, con particolare attenzione all'inclusione, ai bisogni educativi specifici e alla valorizzazione dei talenti individuali.
L'obiettivo è assicurare a tutti gli alunni un percorso formativo unitario, graduale e significativo, in linea con le finalità della scuola del primo ciclo.

FINALITÀ

L'Istituto Comprensivo Via dell'Aeroporto, in attuazione delle Indicazioni Nazionali per la Scuola dell'Infanzia e il Primo Ciclo di Istruzione (DM 221/2025), persegue le seguenti finalità educative e formative:
1. Promuovere lo sviluppo integrale della persona: sostenere la crescita armonica di ogni alunno nei suoi aspetti cognitivi, emotivi, relazionali, corporei, estetici e morali, riconoscendo la singolarità di ciascuno e valorizzandone le potenzialità.
2. Garantire il benessere e la qualità dell'esperienza scolastica: assicurare un ambiente accogliente, sicuro, motivante e inclusivo, in cui ogni bambino e ragazzo possa sentirsi rispettato, ascoltato e accompagnato nel proprio percorso di apprendimento.
3. Favorire l'acquisizione delle competenze essenziali: guidare gli alunni verso l'acquisizione delle competenze di base, disciplinari e trasversali, che costituiscono il fondamento per la costruzione del pensiero critico, della creatività, della capacità di risolvere problemi e del metodo di studio.
4. Sviluppare competenze di cittadinanza responsabile: promuovere la partecipazione attiva, la consapevolezza dei diritti e dei doveri, la cura del bene comune, l'educazione alla legalità, alla sostenibilità, alla convivenza civile e al rispetto delle diversità.
5. Educare alla cittadinanza digitale: accompagnare gli alunni a un utilizzo consapevole, sicuro e critico delle tecnologie digitali, sviluppando competenze comunicative, informative e collaborative adeguate ai contesti contemporanei.
6. Rafforzare il senso di identità e di appartenenza: sostenere la formazione dell'identità personale e sociale attraverso esperienze significative, relazioni positive e la partecipazione attiva alla vita scolastica, favorendo il dialogo tra culture e generazioni.
7. Promuovere l'inclusione e la partecipazione di tutti: garantire pari opportunità di apprendimento, adottando metodologie inclusive e flessibili, attenzione ai bisogni educativi specifici e valorizzazione dei talenti individuali.
8. Favorire la continuità educativa e didattica: assicurare un percorso coerente e progressivo dai 3 ai 14 anni, curando i passaggi tra i diversi ordini di scuola e costruendo un curricolo unitario che accompagni gli alunni nel loro sviluppo graduale.
9. Sostenere la creatività, l'espressione e l'immaginazione: incoraggiare linguaggi diversi — verbali, artistici, corporei, digitali — come strumenti di comunicazione, conoscenza e crescita personale.

10. Costruire un'alleanza educativa con le famiglie e il territorio: collaborare con le famiglie, gli enti locali, le realtà culturali e associative del territorio, valorizzando il contributo di tutti nella costruzione di una comunità educante.

RIFERIMENTI NORMATIVI E CULTURALI

➢ Decreto n. 221 del 9 dicembre 2025 recante le Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo di Istruzione pubblicato in Gazzetta Ufficiale il 27 gennaio 2026 con entrata in vigore in data 11 febbraio 2026.
➢ Legge 1° ottobre 2024, n. 150 – Revisione della disciplina della valutazione e indirizzi scolastici differenziati.
➢ Ordinanza Ministeriale n. 3 del 9 gennaio 2025 – Nuova valutazione nella scuola primaria e valutazione del comportamento nella scuola secondaria di primo grado.
➢ Decreto Ministeriale n. 183 del 7 settembre 2024 – Linee guida per l'insegnamento trasversale dell'Educazione civica.
➢ Legge 20 agosto 2019, n. 92 – Insegnamento dell'Educazione civica.
➢ Regolamento recante norme in materia di obbligo di istruzione (D.M. 139/2007).
➢ Regolamento per la valutazione degli alunni (D.P.R. 122/2009).
➢ Regolamento sull'autonomia scolastica (D.P.R. 275/1999).
➢ D. Lgs. 13/2013 – Sistema nazionale di certificazione delle competenze.
➢ C.M. 13 febbraio 2015 – Linee guida per la certificazione delle competenze al termine del primo ciclo.
➢ Linee guida per l'orientamento (D.M. 328/2022).
➢ Piano Scuola 4.0 – PNRR Missione 4 "Istruzione e ricerca" (2021).
➢ Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione (Legge 107/2015).
➢ Normativa sull'inclusione: Legge 104/1992 e disposizioni vigenti per l'inclusione scolastica.
➢ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18 dicembre 2006 (2006/962/CE) – Competenze chiave.
➢ Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 22 maggio 2018 – Competenze chiave per l'apprendimento permanente.
➢ Quadro di riferimento INVALSI del I ciclo – Italiano e Matematica

TABELLA COMPARATIVA

ASPETTO/ DIMENSIONE	INDICAZIONI NAZIONALI 2012	INDICAZIONI NAZIONALI 2025
Finalità generali / visione della scuola	Centralità della persona, cultura, scuola; promozione di cittadinanza, umanesimo, formazione integrale.	Mantenimento del profilo integrale della persona, ma con un più esplicito richiamo a competenze contemporanee: cittadinanza responsabile, cittadinanza digitale, pensiero critico, creatività, inclusione.
Organizzazione del curricolo	Struttura per aree disciplinari / discipline; continuità fra ordini di scuola; traguardi di competenza e obiettivi di apprendimento.	Conserva il principio della continuità e unitarietà del curricolo, ma con maggiore flessibilità e con obiettivi generali del processo formativo declinati per grado.
Rapporto tra conoscenze e competenze	Enfasi su cultura di base, alfabetizzazione culturale fondamentale, saperi disciplinari strutturati.	Ribadito l'equilibrio conoscenze-competenze: le conoscenze restano fondamentali, ma sono poste all'interno di un approccio per competenze attuali (pensiero critico, interdisciplinarità, cittadinanza, digitalità).
Inclusione, differenziazione, intercultura	Presenza di impegno per scuola "di tutti e di ciascuno"; comunità educativa; attenzione ai bisogni educativi; continuità educativa.	Esplicitazione rafforzata di misure per accoglienza e integrazione, con riferimento a modelli teorici e operativi (es. UDL, ICF), maggiore attenzione all'intercultura, inclusione, equità e personalizzazione degli interventi.
Didattica, metodo, approccio educativo	Organizzazione disciplinare tradizionale; aree di apprendimento distinte; forte presenza delle discipline classiche	Si valorizzano metodi attivi, interdisciplinarità; promozione dell'approccio laboratoriale — soprattutto per le discipline

	(lingua, matematica, scienze, storia, arte, musica, motoria, tecnologia ecc.).	STEM; valorizzazione della creatività, del pensiero critico, delle competenze trasversali.
Ruolo dell'insegnante e della comunità educativa	L'insegnante come guida all'educazione: comunità educativa, collaborazione con le famiglie, ruolo formativo.	Rafforzata la figura dell'insegnante come "magister" nel senso di guida educativa e culturale: ruolo centrale nella motivazione, crescita degli studenti, collaborazione con famiglie e comunità, nel nuovo contesto formativo.
Obiettivi trasversali e nuovi temi educativi	Fondamentali: cittadinanza, cultura, conoscenza del mondo, alfabetizzazione di base, visione umanistica.	Oltre agli aspetti tradizionali, nuovi focus su: empatia e rispetto (in particolare rispetto della donna), educazione civica aggiornata, cittadinanza digitale, pensiero critico, interdisciplinarità, STEM, inclusione e cura della diversità.
Continuità e verticalità del percorso educativo	Principio di continuità tra scuola dell'infanzia e primo ciclo, tra ordini — curricolo verticale pensato come percorso unitario.	Il curricolo verticale viene rivisto e aggiornato con maggiore chiarezza su obiettivi per ogni grado; l'articolazione per fasce d'età e per ordini di scuola mira a garantire un passaggio più consapevole e un percorso coerente e integrato.

INDICAZIONI NAZIONALI 2025 – CORNICE GENERALE 1

Ambito	Cosa cambia	Significato pedagogico	Ricadute pratiche per la scuola
Centralità delle conoscenze	Valorizzazione delle conoscenze come base per sviluppare competenze.	Le competenze non nascono dal "fare" generico, ma da saperi solidi e organizzati.	Selezionare contenuti essenziali e costruire percorsi che collegano sapere e saper fare.
Principio "Non multa, sed multum"	Meno contenuti, ma più approfonditi e significativi.	Apprendimento duraturo e consapevole.	Privilegiare nuclei fondanti disciplinari e attività di approfondimento.
Qualità delle conoscenze	Le conoscenze devono essere: rilevanti, significative, essenziali.	Connessione tra cultura, scienza e formazione della persona.	Progettare curricoli basati su contenuti culturalmente fondanti.
Reintegrazione delle conoscenze nel curricolo	Quadro di riferimento più chiaro per il curricolo verticale.	Continuità educativa tra i diversi ordini di scuola.	Costruzione condivisa del curricolo verticale nel rispetto dell'autonomia scolastica.
Approccio elicoidale	Apprendimento progressivo e ricorsivo dalla Scuola dell'Infanzia al primo ciclo.	Le competenze si consolidano nel tempo attraverso riprese e approfondimenti.	Riprendere gli stessi nuclei tematici con livelli di complessità crescente.
Didattica laboratoriale	Rafforzamento dell'apprendimento attivo e sperimentale.	Lo studente costruisce conoscenze attraverso l'esperienza.	Aumentare attività pratiche, esperimenti, problem solving e cooperative learning.

INDICAZIONI NAZIONALI 2025 – CORNICE GENERALE 2

Ambito	Cosa cambia	Significato pedagogico	Ricadute pratiche per la scuola
Introduzione dell'Informatica	Informatica fin dalla scuola primaria.	Sviluppo del pensiero computazionale e cittadinanza digitale.	Inserire coding, logica e uso consapevole delle tecnologie nel curricolo.
Potenziamento STEM	Maggior spazio ad attività scientifiche e tecnologiche.	Preparazione alle sfide future e alle professioni emergenti.	Laboratori STEM, esperimenti, progettazione e

			thinkering.
Educazione civica integrata	Coordinamento con le Linee guida dell'educazione civica.	Formazione del cittadino responsabile e consapevole.	Progetti interdisciplinari su sostenibilità, legalità, cittadinanza digitale.
Visione culturale integrata	Integrazione tra ambito umanistico, scientifico e tecnologico.	Superamento della frammentazione disciplinare.	Progettare UDA interdisciplinari e compiti di realtà.
Professionalità docente	Centralità della collegialità e della formazione continua.	Docente come progettista e facilitatore dell'apprendimento.	Lavoro in team, dipartimenti, aggiornamento professionale continuo.
Autonomia e creatività degli studenti	Curricolo orientato a sviluppare autonomia e desiderio di apprendere.	Studente protagonista del proprio percorso.	Metodologie attive, scelta guidata, spazi di creatività e ricerca.

STRUTTURA DELLE INDICAZIONI NAZIONALI 2025 PER ORDINI DI SCUOLA

Ordine di scuola	Elementi prescrittivi	Elementi suggeriti	Novità / Integrazioni	Note pedagogiche
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza come struttura di riferimento	Percorsi educativi flessibili e contestualizzati	Educazione civica Sostenibilità Apertura al mondo digitale Dimensione multilingue	Continuità con le Indicazioni 2012: struttura pedagogica confermata e arricchita per rispondere alle sfide contemporanee.
Scuola Primaria	Competenze attese al termine della classe V Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe V	Conoscenze (suggerite, non obbligatorie)	--	Struttura progressiva del curricolo; le conoscenze orientano la progettazione senza vincoli prescrittivi.
Scuola Secondaria di 1^ grado	Competenze attese al termine della classe III Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III	Contenuti e percorsi opzionali	Introduzione del Latino per l'Educazione Linguistica (LEL) attivabile in II e III Educazione Civica (L. 92/2019) trasversale	LEL attivabile negli spazi di autonomia e ampliamento dell'offerta formativa.

SCANSIONE TEMPORALE DI ENTRATA IN VIGORE - INDICAZIONI NAZIONALI 2025

Anno scolastico	2026/2027	2027/2028	2028/2029	2029/2030	2030/2031
Classe 1	**Primaria I**	**Primaria II**	**Primaria III**	**Primaria IV**	**Primaria V**
Classe 2	Primaria II	Primaria III **Storia**	Primaria IV **Storia**	Primaria V **Storia**	**Secondaria I**
Classe 3	Primaria III	Primaria IV	Primaria V	**Secondaria I**	**Secondaria II**
Classe 4	Primaria IV	Primaria V	**Secondaria I**	**Secondaria II**	**Secondaria III**
Classe 5	Primaria V	**Secondaria I**	**Secondaria II**	**Secondaria III**	
Secondaria I	**Secondaria I**	**Secondaria II**	**Secondaria III**		
Secondaria II e III (opz. LEL)	Secondaria II e III **(opz. LEL)**	Secondaria III **(LEL)**			

In verde l'adozione delle Indicazioni Nazionali 2025

IL CURRICOLO della SCUOLA DELL'INFANZIA

Premessa

La scuola dell'infanzia rappresenta un segmento fondamentale del sistema educativo, ponendosi come primo ambiente formativo intenzionale in cui il bambino costruisce progressivamente la propria identità, autonomia e competenza. In coerenza con le Nuove Indicazioni Nazionali, essa promuove uno sviluppo armonico e integrale della persona, valorizzando le dimensioni affettiva, relazionale, cognitiva ed espressiva.

Il percorso educativo si fonda su un'idea di bambino attivo, competente e protagonista del proprio apprendimento, sostenuto in un contesto accogliente e ricco di esperienze significative. La scuola favorisce la maturazione dell'identità personale, la conquista dell'autonomia, lo sviluppo delle competenze e l'avvio al pensiero riflessivo, attraverso esperienze di gioco, esplorazione, relazione e scoperta.

In questo quadro di riferimento, il curricolo si configura come un percorso unitario e intenzionale, che si sviluppa in continuità verticale con i successivi gradi di istruzione e in continuità orizzontale con il contesto familiare e territoriale. Esso è orientato a promuovere il "saper essere" e il "saper fare", valorizzando i campi di esperienza come ambiti privilegiati di apprendimento.

Particolare rilevanza assume la dimensione dell'apprendimento esperienziale (learning by doing), che riconosce nel fare, nel sentire e nel partecipare le modalità principali attraverso cui il bambino costruisce conoscenze e competenze. Il gioco, in tutte le sue forme, costituisce lo strumento privilegiato di apprendimento e relazione, favorendo creatività, immaginazione e cooperazione.

Il curricolo si fonda inoltre su una visione educativa che integra conoscenze, abilità e competenze, promuovendo la crescita di cittadini consapevoli e responsabili. Assumono valore centrale l'educazione alla cittadinanza, lo sviluppo delle competenze linguistiche e comunicative, l'attenzione alle esperienze in ambito STEM, l'uso consapevole delle tecnologie digitali, nonché la promozione della dimensione multilinguistica, attraverso la valorizzazione della pluralità linguistica e culturale, e dell'educazione alla sostenibilità ambientale, in coerenza con gli obiettivi dell'Agenda 2030.

In merito al curricolo digitale nella scuola dell'infanzia, esso si configura come parte integrante dell'esperienza educativa, orientata a favorire un primo approccio consapevole alle tecnologie in contesti ludici ed esperienziali. Non si tratta di insegnare l'uso degli strumenti in senso tecnico, ma di promuovere lo sviluppo del pensiero logico, della creatività, della cittadinanza digitale e delle capacità di esplorazione e di risoluzione di problemi (problem solving), in continuità con i campi di esperienza e in coerenza con una didattica attiva e centrata sul bambino.

La scuola dell'infanzia, attraverso un'attenta osservazione e una documentazione sistematica dei processi di apprendimento, accompagna ciascun bambino nel proprio percorso di crescita, valorizzandone potenzialità, interessi e unicità, in un'ottica inclusiva e orientata al benessere.

I Campi di esperienza e le Competenze chiave europee

Nel curricolo della scuola dell'infanzia, i campi di esperienza rappresentano gli ambiti privilegiati attraverso cui il bambino sviluppa competenze, costruisce significati e organizza le proprie conoscenze. Essi costituiscono il contesto entro cui si promuove un apprendimento globale e unitario, fondato sull'esperienza, sulla relazione e sull'azione.

Campo di esperienza	
Il sé e l'altro	per imparare a costruire la propria identità personale nelle sue molteplici dimensioni e a riconoscere l'altro nelle sue differenze, che lo rendono unico.
Il corpo e il movimento	per apprendere a stare bene con il proprio corpo, inteso come unità integrata alle altre dimensioni della persona umana e canale per entrare in interazione e in relazione con gli altri da sé.
Immagini, suoni, colori	per imparare a riconoscere le qualità tattili, sensoriali, formali di oggetti e materiali, anche di uso comune, apprezzandone la fruizione artistica, espressiva, creativa e il valore estetico.
I discorsi e le parole	per apprendere ad ascoltare, comunicare, farsi capire e saper dialogare, relazionarsi e confrontarsi con gli altri (bambini e adulti), negoziare, collaborare

	nell'esecuzione di un compito, riconoscere e ricomporre piccoli conflitti.
La conoscenza del mondo	per imparare a esplorare e a rappresentare il mondo, a riflettere e a socializzare le proprie esperienze attraverso la narrazione e l'utilizzo di molteplici linguaggi (corporei, espressivi, verbali, matematico-scientifici, visuali, grafico-pittorici, plastici, musicali, coreutici, tecnologici), a osservare il mondo naturale e sociale ponendosi interrogativi, formulando ipotesi, suggerendo risposte e risolvendo problemi.

In coerenza con le Competenze chiave europee per l'apprendimento permanente, come definite dalla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018, i campi di esperienza contribuiscono allo sviluppo progressivo delle competenze personali, sociali e cognitive del bambino, ponendo le basi per la costruzione del futuro cittadino responsabile e consapevole. In particolare, attraverso esperienze significative e intenzionalmente progettate, la scuola dell'infanzia favorisce:

Competenza	Definizione
Competenza alfabetica funzionale	È la capacità di identificare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, sia oralmente sia per iscritto, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali in diversi contesti.
Competenza multilinguistica	È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace per comunicare. Si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta in contesti sociali e culturali diversi.
Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)	- Competenza matematica: capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane. - Competenze in scienze, tecnologie e ingegneria: capacità di spiegare il mondo naturale utilizzando conoscenze e metodologie scientifiche, comprese osservazione, sperimentazione e uso di strumenti tecnologici.
Competenza digitale	È la capacità di utilizzare in modo consapevole le tecnologie digitali per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Include alfabetizzazione informatica, comunicazione, creazione di contenuti, e problem solving.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	È la capacità di riflettere su sé stessi, gestire efficacemente il tempo e le informazioni, lavorare con gli altri in modo costruttivo, mantenere la resilienza e gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

Competenza in materia di cittadinanza	È la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, basandosi sulla comprensione dei concetti e delle strutture sociali, economiche, giuridiche e politiche, nonché degli sviluppi globali e della sostenibilità
Competenza imprenditoriale	È la capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valore per gli altri. Si fonda su creatività, pensiero critico, iniziativa, perseveranza e capacità di lavorare in modo collaborativo.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	È la capacità di comprendere ed esprimere idee e significati in diverse forme culturali e artistiche, e di sviluppare la propria identità culturale nel rispetto delle diversità.

I campi di esperienza, pertanto, non si configurano come ambiti separati, ma come dimensioni interconnesse del percorso educativo, all'interno delle quali le competenze chiave europee trovano una prima, significativa e concreta attuazione, nel rispetto dei tempi, degli interessi e delle potenzialità di ciascun bambino.

Campo di esperienza		**Finalità formative**		**Competenze chiave europee**
Il sé e l'altro	⇨	Favorire la costruzione dell'identità personale, la consapevolezza di sé e il riconoscimento dell'altro, valorizzando le differenze come risorsa. Promuovere relazioni positive, rispetto e appartenenza al gruppo, anche attraverso un primo approccio consapevole agli strumenti digitali come mezzi di comunicazione condivisi	⇦	**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza digitale**
Il corpo e il movimento	⇨	Sviluppare la consapevolezza corporea, il benessere psicofisico e le abilità motorie. Utilizzare il corpo come strumento di espressione, relazione e conoscenza, anche in integrazione con semplici strumenti tecnologici che favoriscano il movimento, l'esplorazione e il coordinamento	⇦	**Competenza personale, sociale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**
Immagini, suoni, colori	⇨	Stimolare la percezione sensoriale e la creatività attraverso linguaggi espressivi diversi (artistici, musicali, visivi). Favorire la fruizione e la produzione estetica, anche mediante l'uso guidato di strumenti digitali e multimediali, promuovendo forme espressive innovative	⇦	**Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; Competenza digitale**
I discorsi e le	⇨	Promuovere lo sviluppo del linguaggio	⇦	**Competenza alfabetica**

parole	orale per comunicare, comprendere, narrare e dialogare. Favorire la relazione, la collaborazione e la gestione dei conflitti attraverso la parola, anche in contesti mediati da strumenti digitali, sostenendo prime esperienze di comunicazione consapevole.		**funzionale; Competenza multi linguistica; Competenza digitale**
La conoscenza del mondo	⇨ Sostenere l'esplorazione, l'osservazione e la rappresentazione della realtà. Stimolare il pensiero logico, scientifico e riflessivo attraverso esperienze, ipotesi e problem solving, anche mediante l'utilizzo di semplici strumenti tecnologici e attività di tipo STEM.	⇦	**Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM); Competenza digitale; Competenza imprenditoriale**

Articolazione del curricolo nei Campi di esperienza
La progettazione curricolare della scuola dell'infanzia si sviluppa attraverso i campi di esperienza definendo obiettivi, percorsi e metodologie coerenti con le Indicazioni Nazionali e con le Competenze chiave europee, promuovendo uno sviluppo armonico e integrale del bambino.
I traguardi per lo sviluppo delle competenze costituiscono riferimenti essenziali per la progettazione educativa e didattica e delineano, al termine del percorso della scuola dell'infanzia, i livelli di sviluppo del bambino in relazione all'autonomia, alla partecipazione e alle competenze relazionali e ai processi di apprendimento.
La progettazione si realizza attraverso esperienze significative, fondate su gioco, esplorazione e relazione, in un contesto inclusivo e attento ai tempi e ai bisogni di ciascun bambino, sostenuta da osservazione e documentazione sistematica.

IL SÉ E L'ALTRO

NUCLEI FONDANTI

Questo campo di esperienza pone al centro la costruzione dell'identità personale del bambino, promuovendo la progressiva acquisizione di autonomia e la capacità di entrare in relazione con gli altri in modo positivo e rispettoso. Attraverso le esperienze quotidiane, il bambino impara a riconoscere e gestire le proprie emozioni, a comprendere quelle altrui e a sviluppare un senso di appartenenza al gruppo.
I nuclei fondanti si orientano quindi verso la costruzione di relazioni significative, il rispetto delle regole condivise e le prime forme di cittadinanza attiva, favorendo la partecipazione alla vita della comunità scolastica. Si promuove, inoltre, anche un primo approccio consapevole agli strumenti digitali come mezzi di relazione, comunicazione e partecipazione, favorendo comportamenti corretti e responsabili.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, riconoscendo emozioni, bisogni e caratteristiche proprie
- Sa instaurare relazioni positive con pari e adulti, manifestando atteggiamenti di fiducia e collaborazione.
- Partecipa alla vita di gruppo, rispettando regole condivise e beni comuni, con attenzione alla cura degli spazi, dei materiali, e dell'ambiente.
- Riconosce le differenze e le valorizza, in un'ottica di inclusione e rispetto reciproco.
- Matura le prime forme di cittadinanza attiva e responsabile, sviluppando atteggiamenti di rispetto,

collaborazione e partecipazione

- Partecipa a semplici esperienze comunicative in lingue diverse in contesti ludici e guidati.
- Utilizza in modo guidato strumenti digitali per comunicare e partecipare.

Età	Competenze attese	Obiettivi operativi	Competenze chiave europee
3 anni	• Avvia la costruzione della propria identità personale. • Riconosce emozioni semplici (gioia, tristezza, rabbia). • Inizia a relazionarsi con i pari e con l'adulto. • Partecipa alla vita di gruppo con il supporto dell'adulto. • Inizia comportamenti rispettosi verso l'ambiente e gli spazi comuni. • Inizia a sperimentare semplici strumenti digitali in modo guidato per comunicare e condividere esperienze	• Riconoscere e nominare le emozioni di base. • Accettare il distacco dalla famiglia e inserirsi nel gruppo. • Giocare accanto agli altri iniziando a condividere spazi e materiali. • Rispettare semplici regole della sezione. • Esprimere bisogni e vissuti attraverso il linguaggio verbale e non verbale. • Sperimentare con la guida dell'adulto, l'uso di semplici strumenti digitali (es. immagini, suoni)	• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; • Competenza in materia di cittadinanza; • Competenza digitale
4 anni	• Rafforza l'identità personale e l'autostima. • Riconosce e rispetta l'altro. • Partecipa in modo più attivo alla vita di gruppo. • Inizia a gestire piccoli conflitti. • Utilizza in modo guidato semplici strumenti digitali per esprimere esperienze e condividere attività con il gruppo	• Esprimere e raccontare emozioni ed esperienze personali. • Collaborare nei giochi e nelle attività di gruppo. • Rispettare turni e regole condivise. • Confrontarsi con i pari e iniziare a risolvere piccoli conflitti. • Riconoscere somiglianze e differenze tra sé e gli altri. • Sperimentare l'uso di strumenti digitali per raccontare esperienze (immagini, suoni, brevi attività guidate)	• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; • Competenza in materia di cittadinanza; • Competenza digitale
5 anni	• Ha consapevolezza della propria identità personale e sociale. • Si relaziona in modo positivo	• Riflettere e dialogare su esperienze personali e temi condivisi. • Gestire in autonomia	• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;

	e cooperativo con gli altri. • Riconosce e rispetta regole, ruoli e diversità. • Mostra prime forme di cittadinanza attiva. • Adotta comportamenti rispettosi verso l'ambiente e gli spazi comuni. • Utilizza semplici strumenti digitali in modo sempre più autonomo per comunicare, collaborare e partecipare ad attività di gruppo.	semplici conflitti. • Collaborare per un obiettivo comune. • Comprendere e rispettare regole della vita sociale. • Riconoscere elementi della propria cultura e di altre culture. • Orientarsi nelle prime nozioni di passato, presente e futuro. • Utilizzare strumenti digitali per rappresentare esperienze e collaborare con i pari (es. attività guidate, giochi interattivi) • Riconoscere e adottare comportamenti corretti e responsabili nell'uso delle tecnologie • Partecipa a semplici attività in lingua straniera, attraverso giochi, canti e routine.	• Competenza in materia di cittadinanza; • Competenza digitale

Esperienze e processi di apprendimento

Nel campo di esperienza *Il sé e l'altro* assume un ruolo centrale la costruzione di relazioni sociali positive, a partire dal confronto con i pari, e l'acquisizione delle principali regole della convivenza civile.
Attraverso momenti di condivisione in piccolo gruppo, la narrazione di esperienze personali e il dialogo guidato, i bambini sono sostenuti nell'esprimere emozioni, pensieri e vissuti, sviluppando al contempo capacità di ascolto e di confronto.
Le attività di vita quotidiana, come la gestione delle routine, l'assunzione di piccoli incarichi e la cura degli spazi comuni, rappresentano occasioni concrete per esercitare autonomia e responsabilità. Le dinamiche di peer tutoring e di aiuto reciproco favoriscono atteggiamenti collaborativi e il senso di appartenenza al gruppo. Il dialogo costruttivo e le esperienze di scambio interculturale contribuiscono a promuovere il rispetto delle differenze e la valorizzazione di ogni individuo.
L'utilizzo di strumenti digitali, in modo guidato e intenzionale, contribuisce ad arricchire le esperienze di apprendimento, favorendo la narrazione, la documentazione e la condivisione dei vissuti, nel rispetto di un uso consapevole e adeguato all'età.

Metodologia	**Strumenti**
• Didattica esperienziale e partecipativa • Circle time e conversazione guidata • Educazione emotiva e relazionale • Cooperative learning • Valorizzazione delle routine e delle regole condivise • Approccio inclusivo e interculturale • Uso guidato di strumenti digitali in contesti	• Storie, albi illustrati e racconti sulle emozioni • Giochi simbolici e di ruolo • Carte delle emozioni, immagini e supporti visivi • Materiali per attività di gruppo • Strumenti digitali per la narrazione (Digital board, tablet, audio, video) • Applicazioni educative per attività guidate (giochi

educativi significativi • Apprendimento attivo anche attraverso attività digitali e multimediali (es. storytelling, coding unplugged e digitale)	logici, sequenze, classificazioni) • Risorse multimediali (immagini, suoni, brevi video) • Strumenti per la documentazione (foto, registrazioni, elaborati digitali)

IL CORPO E IL MOVIMENTO

NUCLEI FONDANTI

Il corpo rappresenta per il bambino il primo strumento di conoscenza e relazione con il mondo. Questo campo di esperienza promuove lo sviluppo della consapevolezza corporea, delle abilità motorie e della coordinazione, sostenendo al contempo l'autonomia nelle routine quotidiane. Le esperienze proposte favoriscono la scoperta dello schema corporeo, la percezione sensoriale e l'espressione attraverso il movimento. Anche l'utilizzo guidato di strumenti digitali e multimediali può supportare le esperienze motorie, favorendo il ritmo, l'imitazione, la coordinazione e la consapevolezza corporea, in contesti adeguati all'età.

I nuclei fondanti riguardano quindi il benessere psicofisico, la cura di sé e l'utilizzo del corpo come mezzo di comunicazione ed espressione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, sviluppando autonomia e consapevolezza di sé.
- Controlla e coordina i movimenti, sperimentando schemi motori di base e complessi.
- Utilizza il corpo come strumento di espressione e comunicazione.
- Adotta comportamenti adeguati per la salute, il benessere e l'ambiente.
- Partecipa ad attività motorie individuali e di gruppo, rispettando regole e turni
- Riconosce il proprio corpo e adotta comportamenti orientati al benessere, alla sicurezza e alla cura di sé.

Età	Competenze attese	Obiettivi operativi	Competenze chiave europee
3 anni	• Prende gradualmente consapevolezza del proprio corpo. • Si muove nello spazio in modo spontaneo e sperimentale. • Utilizza il corpo per esprimersi attraverso semplici gesti e movimenti. • Inizia a orientarsi negli spazi della sezione. • Partecipa ai giochi motori rispettando semplici regole.	• Esprimersi attraverso il corpo con movimenti spontanei e imitativi. • Muoversi nello spazio in modo libero, iniziando a coordinarsi con gli altri, anche seguendo stimoli musicali o visivi proposti anche tramite strumenti digitali. • Sperimentare semplici schemi motori di base (camminare, correre, saltare). • Riconoscere le principali	• Competenza personale, sociale • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

	• Sperimenta il movimento attraverso semplici stimoli sonori e visivi, anche mediante supporti digitali guidati	parti del corpo. • Partecipare a giochi motori rispettando semplici regole. • Partecipare ad attività motorie guidate con supporti multimediali (musica, immagini, video) • Riconoscere sensazioni di benessere o disagio legate al proprio corpo	
4 anni	• Rafforza la consapevolezza della propria corporeità e delle sue potenzialità espressive. • Esegue movimenti e semplici sequenze motorie in modo più controllato. • Si orienta nello spazio in relazione agli altri e all'ambiente. • Utilizza il corpo per comunicare ed esprimersi in modo più intenzionale. • Rispetta regole nei giochi motori e collabora con i pari. • Utilizza stimoli sonori e visivi, anche digitali per coordinare il movimento	• Utilizzare il corpo per comunicare ed esprimersi in modo più intenzionale. • Orientarsi nello spazio e coordinarsi con i compagni nei giochi. • Eseguire movimenti e semplici sequenze motorie con maggiore controllo. • Sperimentare attività psicomotorie e coreutiche. • Riconoscere e adottare comportamenti adeguati per la cura di sé. • Iniziare a riconoscere emozioni e sensazioni legate al movimento. • Seguire sequenze motorie guidate da musica o video	• Competenza personale, sociale; • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
5 anni	• Matura una buona consapevolezza del proprio corpo nelle sue potenzialità espressive, comunicative e artistiche. • Controlla e coordina movimenti e sequenze motorie, anche in attività strutturate. • Si orienta nello spazio in modo sicuro, in relazione agli altri e all'ambiente. • Consolida lo schema corporeo e utilizza il corpo in modo consapevole. • Adotta comportamenti adeguati per la salute e il benessere, rispettando sé	• Esprimersi e comunicare attraverso il corpo in modo consapevole. • Coordinare movimenti e sequenze motorie anche in attività strutturate. • Orientarsi nello spazio in relazione agli altri e all'ambiente. • Seguire percorsi motori risolvendo semplici situazioni (ostacoli, direzioni) • Conoscere il proprio corpo e adottare corretti stili di vita (igiene, alimentazione,	• Competenza personale, sociale • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

	stesso e gli altri. • Utilizza in modo consapevole stimoli digitali nelle attività motorie e espressive	movimento). • Riconoscere e gestire emozioni e sensazioni legate al benessere psicofisico. • Riprodurre sequenze motorie osservate anche tramite supporti digitali • Utilizzare musica e ritmo (anche digitale) per esprimersi e coordinarsi	

Esperienze e processi di apprendimento

Le attività educative relative al campo di esperienza *Il corpo e il movimento* si realizzano prevalentemente in forma ludica, nel rispetto delle caratteristiche evolutive dei bambini dai 3 ai 6 anni, favorendo ricadute positive sul piano cognitivo, relazionale ed espressivo.

La scuola promuove la sperimentazione di diverse forme di gioco motorio (libero, strutturato, simbolico, imitativo e di regole), valorizzando il movimento come strumento privilegiato di apprendimento e comunicazione. L'insegnante svolge un ruolo di regia educativa, predisponendo ambienti accoglienti, sicuri e stimolanti, con materiali adeguati e diversificati.

L'utilizzo guidato di strumenti digitali e multimediali può sostenere e arricchire le esperienze motorie, offrendo stimoli sonori, visivi e ritmici utili a favorire coordinazione, imitazione, espressione corporea e partecipazione attiva, nel rispetto dei tempi e delle caratteristiche evolutive dei bambini.

Metodologia	Strumenti
• Attività psicomotorie strutturate e libere • Apprendimento attraverso il movimento e il gioco • Percorsi motori e giochi di coordinazione • Educazione al benessere e alla cura di sé • Approccio inclusivo e personalizzato • Utilizzo di stimoli sonori e visivi, anche digitali per favorire ritmo, coordinazione ed espressione corporea • Attività motorie guidate anche attraverso supporti multimediali (musica, video, sequenze imitate**)**	• Attrezzi motori (cerchi, palloni, percorsi, tappeti) • Materiali per giochi di equilibrio e coordinazione • Musica e supporti sonori • Materiali per attività di motricità fine • Strumenti digitali per la riproduzione musicale e ritmica (Digital board, casse, tablet) • Brevi video o sequenze motorie guidate (imitazione di movimenti, percorsi) • Risorse audio e multimediali per attività ritmiche e di espressione corporea

IMMAGINI, SUONI, COLORI

NUCLEI FONDANTI

Questo campo valorizza i linguaggi espressivi come strumenti privilegiati di comunicazione e creatività. Il bambino è guidato a esplorare, sperimentare e utilizzare diversi materiali, tecniche e forme espressive, sviluppando immaginazione e sensibilità estetica. Le attività grafico-pittoriche, manipolative e musicali permettono di rielaborare esperienze e vissuti personali. Anche l'utilizzo guidato di strumenti digitali e multimediali arricchisce le possibilità espressive, consentendo ai bambini di esplorare linguaggi visivi e sonori contemporanei, produzioni artistiche e sonore, anche di culture diverse.

I nuclei fondanti si concentrano sull'espressione creativa, sulla produzione e fruizione di messaggi visivi e sonori e sulla capacità di comunicare attraverso linguaggi non verbali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino comunica ed esprime emozioni attraverso i diversi linguaggi espressivi (grafico, pittorico, corporeo, sonoro e musicale).
- Sperimenta materiali, tecniche e strumenti, sviluppando creatività e immaginazione.
- Osserva e fruisce immagini, opere e produzioni artistiche e musicali, mostrando interesse e curiosità.
- Partecipa ad attività musicali e ritmiche, sviluppando capacità di ascolto e coordinazione.
- Mostra curiosità e interesse verso espressioni artistiche e musicali provenienti da culture diverse
- Utilizza, in modo guidato, strumenti digitali e multimediali per esprimersi, rappresentare e rielaborare esperienze.

Età	Competenze attese	Obiettivi operativi	Competenze chiave europee
3 anni	• Utilizza semplici linguaggi espressivi (grafico, corporeo, sonoro) in modo spontaneo. • Sperimenta materiali e strumenti in modo libero. • Esprime emozioni e vissuti attraverso il disegno, il colore e il movimento. • Mostra interesse per suoni, musica e immagini. • Inizia a fruire semplici contenuti digitali (immagini, suoni) come stimolo all'espressione	• Esplorare materiali, colori e strumenti in modo libero. • Esprimersi attraverso il disegno, il colore, il corpo e il suono. • Ascoltare suoni e semplici brani musicali. • Partecipare a giochi simbolici e di imitazione. • Sperimentare diverse modalità espressive non verbali. • Osservare immagini e ascoltare suoni anche attraverso supporti digitali	• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; • Competenza digitale
4 anni	• Utilizza diversi linguaggi espressivi in modo più intenzionale. • Sperimenta materiali e tecniche, anche in attività guidate. • Esprime emozioni, idee ed esperienze attraverso produzioni personali. • Mostra curiosità e interesse verso opere artistiche, musicali e visive. • Partecipa ad attività espressive anche con l'uso di	• Riconoscere e discriminare diversi stimoli sensoriali. • Narrare esperienze e semplici storie attraverso linguaggi espressivi (disegno, movimento, musica). • Realizzare produzioni grafico-pittoriche e manipolative utilizzando materiali diversi. • Partecipare ad attività musicali, ritmiche e di drammatizzazione.	• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; • Competenza digitale

	semplici strumenti. • Utilizza strumenti digitali in modo guidato per esprimersi attraverso immagini e suoni	• Sperimentare semplici tecniche espressive e strumenti. • Utilizzare suoni e musiche digitali per accompagnare attività espressive	
5 anni	• Utilizza in modo consapevole diversi linguaggi espressivi (grafico-pittorico, musicale, corporeo, audiovisivo). • Sperimenta materiali, tecniche e strumenti in modo creativo, anche con l'uso guidato delle tecnologie. • Esprime idee, emozioni e vissuti attraverso produzioni personali originali. • Sviluppa un primo gusto estetico maturando curiosità, interesse e gusto personale verso le esperienze artistiche. • Riconosce e utilizza semplici elementi del linguaggio musicale e visivo. • Utilizza strumenti digitali in modo creativo per rappresentare e comunicare esperienze	• Riconoscere e utilizzare diversi linguaggi espressivi (grafico, musicale, corporeo, audiovisivo). • Raccontare esperienze e storie utilizzando modalità comunicative integrate. • Realizzare produzioni personali creative utilizzando materiali e tecniche diverse. • Partecipare ad attività musicali e coreutiche sviluppando senso del ritmo. • Esplorare i primi elementi dei linguaggi artistici e musicali, maturando interesse e gusto personale. • Realizzare semplici produzioni digitali (immagini, suoni, sequenze)	• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; • Competenza digitale

Esperienze e processi di apprendimento

La scuola dell'infanzia, nel promuovere le diverse forme di espressività infantile, si pone come obiettivo lo sviluppo progressivo delle capacità espressive e dell'utilizzo dei principali linguaggi artistici, riconosciuti come fondamentali canali di apprendimento e comunicazione, di rilevanza educativa e culturale.

Il percorso prende avvio dalle prime forme spontanee di espressione, come lo scarabocchio e le iniziali rappresentazioni grafico-pittoriche, per evolvere progressivamente verso produzioni più strutturate. Analogamente, anche l'esperienza musicale si sviluppa a partire dall'uso del corpo e dei suoi suoni, per giungere a forme espressive più articolate. L'utilizzo guidato di strumenti digitali e multimediali amplia le possibilità espressive, consentendo ai bambini di esplorare linguaggi visivi e sonori contemporanei, di rielaborare le esperienze vissute e di comunicare in forme creative e innovative: tale processo consente a bambine e bambini di acquisire un linguaggio universale e inclusivo, nel rispetto dei tempi e degli stili di apprendimento individuali.

L'insegnante svolge un ruolo di mediazione educativa, creando un ambiente ricco di stimoli sensoriali e opportunità espressive, attraverso giochi simbolici liberi e guidati, attività di drammatizzazione, esperienze musicali e teatrali, e l'utilizzo di materiali per il disegno, la manipolazione e la pittura.

Metodologia	Strumenti
• Approccio laboratoriale ed espressivo • Sperimentazione creativa • Educazione all'ascolto e alla percezione • Attività artistiche e musicali • Valorizzazione dell'espressione individuale • Utilizzo guidato di strumenti digitali per la produzione creativa (immagini, suoni, narrazione) • Attività espressive integrate con linguaggi multimediali (storytelling digitale, ascolto e rielaborazione sonora)	• Colori, tempere, materiali grafico-pittorici • Materiali di recupero e naturali • Strumenti musicali e oggetti sonori • Supporti audiovisivi e digitali • Digital board, tablet e dispositivi per attività creative guidate • Applicazioni educative per disegno, musica e narrazione • Risorse multimediali (immagini, suoni, video) • Strumenti per la documentazione e rielaborazione (foto, registrazioni audio/video)

I DISCORSI E LE PAROLE

NUCLEI FONDANTI

In questo campo di esperienza si sviluppano le competenze linguistiche e comunicative del bambino, fondamentali per la costruzione del pensiero e delle relazioni. Attraverso il dialogo, l'ascolto e la narrazione, il bambino arricchisce il proprio lessico, migliora la comprensione e acquisisce maggiore sicurezza nell'espressione orale. Le esperienze favoriscono anche un primo avvicinamento alla lingua scritta e alla consapevolezza fonologica.

Assume inoltre rilevanza la dimensione multilinguistica, attraverso la valorizzazione delle diverse lingue e culture presenti nel contesto educativo, la promozione di semplici esperienze ludiche in lingua straniera (canti, routine, giochi) e l'ascolto di sonorità linguistiche differenti, in un'ottica inclusiva e interculturale.

In una prospettiva innovativa, il campo si arricchisce con l'uso di semplici strumenti digitali (audio, immagini, storytelling digitale), che supportano l'ascolto, la comprensione e la rielaborazione dei messaggi, promuovendo un approccio consapevole ai linguaggi multimediali.

I nuclei fondanti riguardano quindi la comunicazione, l'ascolto attivo, la capacità narrativa, l'interazione linguistica e un primo approccio ai linguaggi digitali e multimediali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino usa la lingua italiana per comunicare, esprimere bisogni, raccontare esperienze e interagire con gli altri.
- Comprende e utilizza parole e strutture linguistiche in modo sempre più appropriato.
- Ascolta e comprende narrazioni, storie e conversazioni.
- Sperimenta forme di comunicazione diverse, anche attraverso linguaggi simbolici, grafici e digitali.
- Si avvicina alla lingua scritta, sviluppando curiosità e interesse per libri, segni e simboli.

Età	Competenze attese	Obiettivi operativi	Competenze chiave europee
3 anni	• Comprende semplici consegne ed enunciati legati alla quotidianità. Utilizza parole e frasi brevi per esprimere bisogni ed esperienze.	• Comprendere parole e semplici messaggi legati alla quotidianità. • Utilizzare parole e brevi frasi per comunicare	• Competenza alfabetica funzionale; • Competenza multilinguistica;

	• Ascolta brevi racconti e partecipa con interesse. • Ripete filastrocche e gioca con suoni e parole. • Inizia a riconoscere la presenza di lingue diverse. • Si avvicina ai segni grafici attraverso il disegno spontaneo. • Mostra curiosità verso immagini, suoni e brevi contenuti digitali. • Interagisce, se guidato, con semplici strumenti digitali (ascolto audio, visione immagini).	bisogni ed emozioni. • Arricchire gradualmente il lessico di base. • Esprimere stati d'animo attraverso il linguaggio verbale. • Avvicinarsi alla scoperta di parole nuove e suoni della lingua. • Riconoscere la presenza di lingue diverse. • Sperimentare prime forme di segno grafico come avvio al linguaggio scritto. • Ascoltare brevi contenuti audio (storie, canzoni) e riconoscerne il significato globale. • Osservare immagini digitali e descriverle con parole semplici. • Utilizzare, con la guida dell'adulto, strumenti digitali per ascoltare e comunicare (es. pulsanti sonori, digital board, tablet).	• Competenza digitale; • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
4 anni	• Comprende e produce frasi più articolate. • Racconta semplici esperienze personali e rielabora storie. • Partecipa al dialogo rispettando il turno di parola. • Gioca con rime, suoni e parole, cogliendo prime analogie. • Riconosce e valorizza la presenza di lingue e culture diverse. • Esplora il linguaggio scritto in modo spontaneo • Descrive ciò che osserva con maggiore precisione • Utilizza, guidato, strumenti	• Comprendere e utilizzare frasi più articolate in diversi contesti. • Ampliare il patrimonio lessicale in modo significativo. • Esprimere in modo più chiaro pensieri ed emozioni. • Riflettere su parole e suoni. • Avvicinarsi a parole di lingue diverse dall'italiano. • Esplorare il linguaggio scritto in modo spontaneo e creativo.	• Competenza alfabetica funzionale; • Competenza multilinguistica; • Competenza digitale; • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

	digitali per ascoltare e raccontare.	• Descrive esperienze e fenomeni con maggiore precisione • Raccontare sequenze in ordine logico • Ascoltare e descrivere contenuti multimediali. • Utilizzare semplici strumenti digitali per narrazioni	
5 anni	• Utilizza la lingua italiana in modo sempre più corretto e articolato. • Racconta, descrive e inventa storie con coerenza. • Partecipa attivamente a conversazioni, esprimendo e spiegando il proprio punto di vista. • Riconosce e manipola suoni, rime e significati delle parole. • Sviluppa consapevolezza della pluralità linguistica e culturale. • Si avvicina alla lingua scritta, riconoscendo segni, simboli e prime forme di rappresentazione. • Descrive fenomeni ed esperienze, formula semplici ipotesi • Usa strumenti digitali per ascoltare e raccontare	• Utilizzare la lingua italiana in modo appropriato per comprendere e comunicare in situazioni diverse. • Consolidare e arricchire un lessico ampio e pertinente. • Esprimere in modo chiaro e articolato pensieri, emozioni e vissuti. • Elaborare ipotesi sui significati di parole nuove, riconoscendo somiglianze e relazioni tra suoni e significati. • Sviluppare consapevolezza della presenza di lingue diverse. • Sperimentare prime forme di scrittura e riconoscere segni e simboli. • Descrivere e ordinare esperienze utilizzando termini adeguati • Partecipa a semplici attività in lingua straniera attraverso giochi, canti e routine • Utilizzare strumenti digitali per narrare e documentare esperienze • Comprendere e rielaborare contenuti multimediali	• Competenza alfabetica funzionale; • Competenza multilinguistica; • Competenza digitale; • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Esperienze e processi di apprendimento

Nella scuola dell'infanzia è fondamentale offrire ai bambini occasioni di comunicazione autentica, che favoriscano la costruzione di relazioni positive con pari e adulti, a partire dalle competenze linguistiche già possedute. In tali contesti, il bambino è sostenuto nello sviluppo progressivo della capacità di comprendere e produrre messaggi adeguati ai diversi interlocutori, ai contenuti e agli scopi comunicativi.

Questo percorso si realizza attraverso strategie metodologiche attive e inclusive, che valorizzano il dialogo, l'ascolto, la conversazione guidata e spontanea, nonché situazioni comunicative significative legate alla quotidianità. L'interazione verbale viene sostenuta mediante momenti di narrazione, rielaborazione orale, formulazione di domande e ipotesi, favorendo lo sviluppo del pensiero e della competenza linguistica. Vengono proposte anche attività che favoriscono il contatto con lingue straniere attraverso giochi linguistici, canti e filastrocche, promuovendo curiosità e apertura verso la pluralità linguistica e culturale.

L'integrazione tra lingua orale e lingua scritta è favorita attraverso attività di familiarizzazione con i testi, l'esplorazione di segni e simboli e il contatto con materiali linguistici diversificati, sostenendo un primo approccio consapevole alla lingua scritta.

Tale percorso è arricchito dall'uso guidato di strumenti digitali e multimediali (immagini, audio, video, storytelling digitale), che supportano l'ascolto, la comprensione e la rielaborazione dei contenuti, favorendo l'espressione linguistica e la partecipazione attiva dei bambini. Le tecnologie vengono utilizzate in modo intenzionale e mediato dall'adulto, come strumenti per comunicare, documentare esperienze e costruire significati condivisi.

Metodologia	Strumenti
• Conversazione guidata e spontanea • Ascolto attivo e dialogo • Narrazione e rielaborazione orale • Giochi linguistici e fonologici • Approccio inclusivo e personalizzato • Uso guidato del digitale per l'ascolto, narrazione e documentazione	• Albi illustrati, racconti, filastrocche • Carte immagini e sequenze narrative • Giochi linguistici • Supporti grafici e simbolici • Strumenti digitali educativi (audio, immagini, video, digital board/tablet)

LA CONOSCENZA DEL MONDO

NUCLEI FONDANTI

Questo campo di esperienza promuove l'esplorazione e la scoperta della realtà, sostenendo lo sviluppo del pensiero logico e scientifico. Il bambino è incoraggiato a osservare, porre domande, formulare ipotesi e cercare soluzioni, sviluppando atteggiamenti di curiosità e ricerca. Le attività favoriscono la comprensione delle relazioni spazio-temporali, la classificazione, il confronto e l'avvicinamento ai concetti di numero e misura. A completamento del percorso, si introduce l'uso guidato di strumenti digitali per osservare, documentare e rielaborare le esperienze.

I nuclei fondanti riguardano quindi l'indagine della realtà naturale e sociale, anche in relazione a contesti culturali diversi, il problem solving e le prime esperienze di tipo scientifico e tecnologico, e un primo approccio consapevole ai linguaggi digitali, sviluppando una prima sensibilità verso la sostenibilità ambientale e la cura delle risorse.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino osserva, esplora e descrive la realtà, utilizzando i sensi e l'esperienza diretta.
- Raggruppa, ordina e classifica secondo criteri diversi.
- Sviluppa prime competenze logiche, spaziali e temporali.
- Si orienta nello spazio e nel tempo, cogliendo relazioni e trasformazioni.
- Utilizza strumenti, anche digitali, per osservare, rappresentare e rielaborare esperienze
- Matura atteggiamenti di rispetto e cura dell'ambiente e delle risorse, adottando comportamenti responsabili.

Età	Competenze attese	Obiettivi operativi	Competenze chiave europee
3 anni	• Osserva l'ambiente circostante cogliendo semplici cambiamenti (giorno/notte, tempo atmosferico, stagioni). • Riconosce momenti della giornata e prime sequenze temporali. • Si orienta nello spazio con riferimento a sé (vicino/lontano, dentro/fuori). • Raggruppa oggetti per caratteristiche evidenti (colore, forma, grandezza). • Compie semplici confronti (grande/piccolo, tanto/poco). • Riconosce alcune forme di base. • Osserva immagini e semplici contenuti digitali • Mostra curiosità verso strumenti digitali	• Osservare il proprio corpo e l'ambiente circostante cogliendo semplici caratteristiche. • Riconoscere cambiamenti evidenti nei fenomeni naturali (giorno/notte, stagioni). • Riconoscere momenti della giornata. • Individuare la posizione di oggetti rispetto a sé (dentro/fuori, vicino/lontano). • Riconoscere e nominare alcune forme semplici. • Raggruppare oggetti per caratteristiche evidenti (colore, forma, grandezza). • Confrontare quantità in modo intuitivo (tanto/poco). • Osservare immagini digitali legate all'ambiente e alle esperienze • Ascoltare brevi contenuti audio (suoni, storie, ambienti naturali) • Utilizzare, con guida, strumenti digitali per esplorare e osservare	• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM); • Competenza digitale; • Competenza imprenditoriale
4 anni	• Osserva fenomeni	• Osservare e descrivere	• Competenza

	naturali cogliendo relazioni semplici (stagioni, cambiamenti negli esseri viventi). • Colloca azioni nel tempo (prima/dopo, giorno/settimana). • Si orienta nello spazio con maggiore autonomia (sopra/sotto, davanti/dietro). • Classifica e ordina oggetti secondo criteri diversi. • Confronta quantità e utilizza semplici strategie di conteggio. • Riconosce e denomina forme geometriche di base. • Osserva e descrive immagini e contenuti digitali • Utilizza, con guida, strumenti digitali per esplorare e rappresentare	semplici fenomeni naturali e cambiamenti negli esseri viventi. • Riconoscere la successione dei giorni e delle stagioni. • Individuare la posizione di persone e oggetti utilizzando principali indicatori spaziali (sopra/sotto, davanti/dietro). • Riconoscere e descrivere forme geometriche di base. • Raggruppare, ordinare e confrontare oggetti secondo criteri diversi. • Contare piccole quantità e confrontarle. • Osservare immagini e semplici rappresentazioni digitali (sequenze, grafici intuitivi) • Utilizzare strumenti digitali, con guida, per esplorare, classificare e rappresentare • Rielaborare esperienze attraverso immagini o semplici supporti digitali	matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM); • Competenza digitale; • Competenza imprenditoriale
5 anni	• Osserva e descrive fenomeni individuando relazioni e trasformazioni (ciclo di vita, stagioni, ambiente). • Colloca eventi nel tempo (giornata, settimana, anno) con maggiore consapevolezza. • Si orienta nello spazio in modo autonomo utilizzando riferimenti topologici. • Opera classificazioni, seriazioni e prime misurazioni. • Confronta e quantifica utilizzando strategie logiche. • Riconosce, denomina e	• Osservare e descrivere fenomeni naturali, organismi viventi e loro trasformazioni. • Riconoscere e collocare eventi nel tempo (giorni, settimane, stagioni). • Utilizzare correttamente indicatori spaziali (destra/sinistra, dentro/fuori, lontano/vicino). • Osservare, rappresentare e denominare semplici forme geometriche riconoscendone caratteristiche. • Raggruppare, ordinare,	• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM); • Competenza digitale; • Competenza imprenditoriale

	confronta semplici forme geometriche in base a caratteristiche principali. • Utilizza strumenti digitali per osservare, rappresentare e rielaborare. • Interpreta semplici rappresentazioni digitali (grafici, sequenze, immagini)	misurare e quantificare oggetti utilizzando semplici strategie. • Confrontare quantità e stabilire relazioni logiche tra elementi. • Adottare comportamenti rispettosi dell'ambiente • Utilizzare strumenti digitali per rappresentare informazione ed esperienze • Rielaborare e documentare esperienze con supporti digitali • Interpretare semplici contenuti digitali legati a fenomeni osservati	

Esperienze e processi di apprendimento

Nel campo di esperienza *La conoscenza del mondo*, la scuola dell'infanzia promuove un apprendimento esperienziale basato su esplorazione, manipolazione e osservazione diretta della realtà. Le attività, anche in piccolo gruppo, favoriscono confronto, collaborazione e sviluppo di prime competenze logico-scientifiche attraverso classificazione, confronto e formulazione di ipotesi.

La rappresentazione delle esperienze mediante linguaggi grafici e narrativi sostiene l'organizzazione delle conoscenze. L'uso delle tecnologie digitali si integra in modo equilibrato con l'esperienza concreta, come strumento di supporto all'osservazione, alla documentazione e alla rielaborazione, favorendo la costruzione di semplici rappresentazioni e lo sviluppo di prime forme di pensiero logico e cittadinanza digitale.

Le attività includono anche esperienze di raccolta differenziata, riuso creativo dei materiali e cura dell'ambiente, promuovendo comportamenti responsabili e una prima consapevolezza ecologica.

Metodologia	**Strumenti**
• Didattica laboratoriale e per scoperta • Esplorazione e osservazione diretta • Problem solving • Approccio STEM • Apprendimento per esperienza • Uso guidato del digitale (digital board, tablet) per osservare immagini e video, esplorare semplici contenuti, rappresentare esperienze e documentare attività attraverso foto, registrazioni audio e brevi sequenze	• Materiali naturali e scientifici • Strumenti di osservazione (lenti, contenitori, ecc.) • Giochi logico-matematici • Tabelle, grafici e simboli • Strumenti digitali per esplorazione e osservazione (digital board, tablet, immagini, video) • Applicazioni educative e giochi interattivi per classificazione, confronto e sequenze • Strumenti per la documentazione digitale (foto, registrazioni audio, semplici grafici e sequenze)

Osservazione, documentazione e valutazione
Coerentemente con l'impianto pedagogico delineato, la scuola dell'infanzia adotta un approccio valutativo centrato sull'osservazione dei processi di apprendimento e sullo sviluppo globale del bambino.
La valutazione nella scuola dell'infanzia non assume carattere misurativo o selettivo, ma si fonda prevalentemente sull'osservazione sistematica e sulla documentazione educativa. Tali strumenti risultano fondamentali per comprendere, monitorare e interpretare i processi di apprendimento, poiché consentono di raccogliere, organizzare e interpretare le osservazioni relative al percorso di crescita del bambino, sulla base di specifici indicatori.
Come indicato nelle Nuove Indicazioni Nazionali, assume particolare rilevanza la stesura di un profilo del bambino che restituisca una visione globale del percorso compiuto, caratterizzato dallo sviluppo di competenze personali, sociali e di cittadinanza, con particolare attenzione alla dimensione multilinguistica e alla sostenibilità ambientale.
Al fine di elaborare tale profilo, il presente documento si fonda sull'utilizzo di strumenti di osservazione e documentazione riferiti ai campi di esperienza, che consentono di accompagnare, osservare e documentare il percorso di crescita di ciascun bambino. In particolare, vengono adottati:

1. Descrittori dei livelli di sviluppo delle competenze nei campi di esperienza;

2. Schede di osservazione e documentazione dei processi di sviluppo nei campi di esperienza.

La valutazione, di carattere formativo e descrittivo, viene elaborata dai docenti di sezione ed espressa attraverso livelli di sviluppo in relazione ai traguardi di competenza, indicati convenzionalmente con le lettere A, B, C, D (dal livello più avanzato al livello iniziale). Tali livelli hanno valore esclusivamente descrittivo e orientativo: non rappresentano classificazioni né misurazioni delle prestazioni, ma costituiscono sintesi interpretative dei processi di sviluppo osservati, elaborate a partire da osservazioni sistematiche e documentazione educativa.
Al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia viene redatto un "Documento di sintesi del percorso educativo e di sviluppo" che esplicita le competenze raggiunte da ciascun bambino, al fine di favorire un'efficace continuità educativa e didattica, sia verticale con la scuola del primo ciclo sia orizzontale con la famiglia. Il documento si articola in:
- Documento di passaggio scuola dell'infanzia–scuola primaria, corredato da Prove in uscita, finalizzato a documentare il percorso educativo e a favorire la continuità con il successivo ordine di scuola;
- Profilo di sintesi del percorso di sviluppo e delle competenze, denominato " *Le mie competenze al termine della scuola dell'infanzia*" elaborato sulla base delle evidenze osservate, che restituisce in forma descrittiva i livelli di sviluppo maturati, offrendo una visione globale del percorso compiuto e un riferimento orientativo per il successivo percorso formativo.

1. Descrittori dei livelli di sviluppo delle competenze nei Campi di Esperienza

BAMBINI DI 3- 4 ANNI	**A AVANZATO**	**B INTERMEDIO**	**C BASE**	**D INIZIALE**
IL SÉ E L'ALTRO	Il bambino interagisce in modo positivo con pari e adulti, collabora nelle attività di gruppo e rispetta le regole condivise, mostrando consapevolezza dei comportamenti corretti anche nell'uso di materiali e spazi comuni. Partecipa con interesse a semplici esperienze in lingue diverse e utilizza, se guidato, strumenti digitali in modo appropriato.	Il bambino si relaziona con pari e adulti e partecipa alle attività di gruppo, rispettando le principali regole. Riconosce comportamenti corretti nella vita quotidiana e mostra curiosità verso lingue diverse. Utilizza strumenti digitali con guida	Il bambino avvia la costruzione dell'identità personale e inizia a relazionarsi con gli altri. Riconosce alcune regole ma necessita di guida per rispettarle. Mostra interesse occasionale verso lingue diverse e osserva l'uso di strumenti digitali.	Il bambino manifesta difficoltà nella relazione con pari e adulti e nel rispetto delle regole. Partecipa in modo limitato alle attività e necessita di supporto costante. Osserva esperienze linguistiche e digitali in modo passivo.

IL CORPO E IL MOVIMENTO	Il bambino utilizza il corpo in modo coordinato ed espressivo, partecipando attivamente a giochi motori e rispettando regole e turni. Riconosce comportamenti legati al benessere e alla cura di sé. Utilizza stimoli sonori e visivi anche digitali per coordinare il movimento.	Il bambino controlla i movimenti principali e partecipa ai giochi motori rispettando semplici regole. Riconosce comportamenti corretti per il benessere. Segue stimoli anche digitali (musica, immagini).	Il bambino utilizza il corpo per muoversi ed esprimersi, ma con coordinazione ancora parziale. Partecipa ai giochi con guida. Riconosce alcune parti del corpo e osserva stimoli anche multimediali.	Il bambino utilizza il corpo in modo spontaneo e non sempre coordinato. Partecipa alle attività motorie con difficoltà e necessita di guida.
IMMAGINI, SUONI, COLORI	Il bambino si esprime in modo creativo attraverso linguaggi grafico-pittorici, sonori e corporei, utilizzando materiali e tecniche diverse. Produce e rielabora esperienze anche con strumenti digitali.	Il bambino utilizza materiali e tecniche espressive in modo adeguato, partecipando ad attività musicali e creative. Utilizza semplici strumenti digitali per esprimersi.	Il bambino sperimenta materiali e linguaggi espressivi con guida, riconoscendo colori, suoni e forme. Osserva contenuti digitali.	Il bambino riconosce alcuni elementi espressivi di base e partecipa alle attività solo se guidato.
I DISCORSI E LE PAROLE	Il bambino si esprime con linguaggio chiaro e articolato, ascolta e rielabora semplici narrazioni. Mostra curiosità verso lingue diverse e partecipa attivamente a esperienze linguistiche. Utilizza strumenti digitali per ascoltare e comunicare.	Il bambino comunica esperienze e bisogni con linguaggio adeguato e partecipa alle conversazioni. Mostra interesse verso lingue diverse e utilizza strumenti digitali con guida.	Il bambino utilizza un linguaggio semplice per esprimersi e comprende brevi messaggi. Riconosce la presenza di lingue diverse e osserva contenuti digitali.	Il bambino utilizza un linguaggio essenziale e comprende semplici messaggi se guidato. Partecipa in modo limitato alle attività linguistiche.

LA CONOSCENZA DEL MONDO	Il bambino osserva, esplora e descrive la realtà, classificando e confrontando oggetti. Utilizza semplici strumenti anche digitali per rappresentare esperienze. Adotta comportamenti rispettosi dell'ambiente.	Il bambino raggruppa, ordina e riconosce relazioni tra oggetti e fenomeni. Utilizza strumenti digitali con guida e mostra attenzione verso l'ambiente.	Il bambino osserva e riconosce semplici relazioni (grande/piccolo, prima/dopo). Esplora la realtà con supporto e osserva strumenti digitali.	Il bambino osserva la realtà ma con difficoltà nel classificare e confrontare. Necessita di guida.

BAMBINI DI 5 ANNI	**A AVANZATO**	**B INTERMEDIO**	**C BASE**	**D INIZIALE**
IL SÉ E L'ALTRO	Il bambino collabora attivamente, rispetta regole e beni comuni, mostrando comportamenti responsabili e consapevoli. Riconosce e valorizza differenze culturali e linguistiche. Utilizza strumenti digitali in modo corretto e partecipativo.	Il bambino instaura relazioni positive e partecipa alla vita di gruppo rispettando regole. Mostra interesse verso lingue diverse e utilizza strumenti digitali con guida.	Il bambino riconosce regole e appartenenza al gruppo, ma necessita di supporto per rispettarle. Partecipa a semplici esperienze linguistiche.	Il bambino riconosce il proprio contesto di appartenenza ma partecipa in modo limitato alla vita di gruppo.
IL CORPO E IL MOVIMENTO	Il bambino controlla e coordina i movimenti, utilizzando il corpo in modo espressivo e consapevole. Adotta comportamenti corretti per il benessere. Integra stimoli digitali nelle attività motorie.	Il bambino coordina i movimenti e partecipa ai giochi rispettando regole. Utilizza stimoli sonori e visivi anche digitali	Il bambino utilizza il corpo per muoversi e comunicare, ma con controllo parziale.	Il bambino partecipa alle attività motorie con difficoltà e necessita di guida.

IMMAGINI, SUONI, COLORI	Il bambino utilizza linguaggi espressivi in modo creativo e personale, integrando strumenti digitali per produrre e rielaborare esperienze.	Il bambino utilizza tecniche espressive e strumenti, anche digitali, in modo adeguato.	Il bambino produce semplici elaborati e riconosce elementi espressivi di base.	Il bambino partecipa alle attività espressive solo se guidato.
I DISCORSI E LE PAROLE	Il bambino utilizza un linguaggio ricco e articolato, ascolta, comprende e rielabora narrazioni. Partecipa attivamente a esperienze multilinguistiche. Utilizza strumenti digitali per comunicare e documentare.	Il bambino comunica in modo chiaro e partecipa alle conversazioni. Mostra interesse verso lingue diverse, anche con l'utilizzo di strumenti digitali.	Il bambino utilizza un linguaggio semplice e riconosce segni e simboli. Partecipa a semplici esperienze linguistiche	Il bambino utilizza forme comunicative essenziali.
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Il bambino osserva, classifica e rappresenta la realtà utilizzando strategie logiche e strumenti digitali. Adotta comportamenti responsabili verso l'ambiente e le risorse	Il bambino utilizza numeri e relazioni logiche e riconosce comportamenti corretti verso l'ambiente.	Il bambino riconosce relazioni spazio-temporali e utilizza semplici strategie logiche.	Il bambino riconosce concetti di base con supporto.

2. Schede di osservazione e documentazione dei processi di sviluppo nei campi di esperienza.

OSSERVAZIONE SISTEMATICA INIZIALE-FINALE- ANNI 3										
SCUOLA DELL'INFANZIA SEZ …										
A.S. ….		**RILEVAZIONE DEI LIVELLI DI SVILUPPO**								
ALUNNO/A			**INIZIALE**				**FINALE**			
		COMPETENZE CHIAVE	**A**	**B**	**C**	**D**	**A**	**B**	**C**	**D**
IL SE' E L' ALTRO	Ha superato la fase di distacco dalla famiglia	**E-F**								
	É autonomo nelle azioni quotidiane	**E**								
	Accetta serenamente materiali e situazioni nuove	**E**								
	Si relaziona con l'adulto	**F**								

	Stabilisce relazioni positive con i compagni	**F-G**								
	Rispetta le più semplici regole di vita quotidiana, anche nell'uso condiviso di materiali e strumenti	**F**								
	Utilizza, se guidato, strumenti digitali per comunicare e condividere esperienze	**D**								
IL CORPO E IL MOVIMENTO	Riconosce le principali parti del corpo	**C**								
	Si muove con disinvoltura	**C-F**								
	Esegue semplici percorsi motori, anche seguendo stimoli sonori o visivi	**E-F**								
	Adotta corretti comportamenti igienici e alimentari	**F-E**								
I DISCORSI E LE PAROLE	Utilizza il linguaggio per comunicare con adulti e coetanei, anche attraverso diversi linguaggi e supporti	**A-F**								
	Comprende ed esegue semplici consegne seguendo semplici relazioni (prima/dopo)	**A-F**								
	Memorizza semplici poesie, filastrocche e canti	**A**								
	Ascolta brevi storie	**A**								
	Mostra curiosità verso lingue diverse e partecipa a semplici attività linguistiche	**B**								
IMMAGINI, SUONI, COLORI	Conosce , sperimenta e gioca con materiali diversi, anche con semplici strumenti digitali	**H-D**								
	Riconosce e denomina i colori fondamentali	**H**								
	Dà un significato alle proprie produzioni grafiche	**H-G**								
	Mostra interesse per la musica e per suoni e stimoli anche multimediali	**H**								
	Esegue volentieri giochi di imitazione	**H**								
	Segue e comprende semplici contenuti audiovisivi	**H**								
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Stabilisce relazioni quantitative (pochi molti)	**C**								
	Osserva, esplora, e mostra curiosità verso la realtà	**C-E**								
	Inizia a riconoscere comportamenti corretti nella cura degli spazi e materiali e dell'ambiente	**F**								
	Classifica, confronta e stabilisce semplici relazioni	**C**								

	Utilizza semplici strumenti digitali per osservare e rappresentare	**C-D**								

NOTE:

LEGENDA:

COMPETENZE CHIAVE

A. Competenza alfabetica funzionale
B. Competenza multilinguistica
C. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)
D. Competenza digitale
E. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
F. Competenza in materia di cittadinanza
G. Competenza imprenditoriale
H. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

LIVELLI RAGGIUNTI: **A – Avanzato B – Intermedio C – Base D – Iniziale**

OSSERVAZIONE SISTEMATICA INIZIALE-FINALE- ANNI 4

SCUOLA DELL'INFANZIA SEZ …

A.S. …		**RILEVAZIONE DEI LIVELLI DI SVILUPPO**								
ALUNNO/A		**INIZIALE** **FINALE**								
		COMPETENZE CHIAVE	**A**	**B**	**C**	**D**	**A**	**B**	**C**	**D**
IL SE' E L' ALTRO	È autonomo nelle attività di routine	**E-F-G**								
	Si relaziona con l'adulto	**F**								
	Coopera con gli altri	**F**								
	Si comporta in modo adeguato nelle varie situazioni rispettando le regole, anche nell'uso condiviso di materiali e strumenti	**F**								
	Si impegna e porta a termine un'attività	**E- F**								
	Utilizza strumenti digitali, con guida, per raccontare e condividere esperienze	**D**								
IL CORPO E IL MOVIMENTO	Riconosce e denomina le parti del corpo	**C-E**								
	Rappresenta graficamente la figura umana in modo adeguato	**C-E-H**								
	Ha sicurezza nelle proprie capacità motorie	**C-F**								
	Esegue semplici percorsi motori, anche seguendo stimoli sonori e visivi	**E-F-H**								
	Controlla adeguatamente la motricità fine	**H**								
	Conosce gli organi di senso	**C**								
	Rispetta norme igienico-sanitarie ed alimentari	**C-F**								

I DISCORSI E LE PAROLE	Ascolta e comprende brevi racconti, anche attraverso diversi linguaggi e supporti	**A-E**								
	Struttura la frase in modo corretto, seguendo semplici relazioni logiche	**A-E**								
	Verbalizza le proprie esperienze	**A-E**								
	Comunica apertamente con compagni e adulti	**A-F**								
	Interviene in modo adeguato nelle conversazioni	**A-F**								
	Memorizza canti, poesie e filastrocche	**A-E**								
	Mostra curiosità verso lingue diverse e partecipa a semplici attività linguistiche	**B**								
IMMAGINI, SUONI COLORI	Usa volentieri il mezzo espressivo	**H**								
	Sperimenta tecniche e materiali diversi, anche con semplici strumenti digitali	**G-H-D**								
	Verbalizza le sue produzioni	**A-H**								
	Riproduce forme e colori dell'ambiente	**G-H**								
	Partecipa a giochi di imitazione	**H**								
	Mostra interesse per la musica e per suoni e stimoli anche multimediali	**H-D**								
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Riconosce dimensioni	**C**								
	Classifica secondo criteri dati	**C-E**								
	Riconosce e rappresenta la quantità (nessuno, uno, tanti, pochi)	**C**								
	Riconosce e verbalizza forme (cerchio, quadrato, rettangolo e triangolo)	**C**								
	E' curioso e mostra interesse per le scoperte	**C-E**								
	Percepisce i ritmi della giornata o di un evento	**A-H**								
	Riconosce le principali caratteristiche delle stagioni	**A-H**								
	Osserva, esplora e mostra curiosità verso la realtà	**C-E**								
	Classifica, confronta e stabilisce semplici relazioni	**C**								
	Adotta comportamenti rispettosi verso l'ambiente	**F-E**								
	Utilizza semplici strumenti anche digitali per osservare e rappresentare	**C-D**								

NOTE:

LEGENDA:

COMPETENZE CHIAVE

A. Competenza alfabetica funzionale
B. Competenza multilinguistica
C. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)
D. Competenza digitale
E. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
F. Competenza in materia di cittadinanza
G. Competenza imprenditoriale
H. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

LIVELLI RAGGIUNTI**: A – Avanzato B – Intermedio C – Base D – Iniziale**

OSSERVAZIONE SISTEMATICA INIZIALE-FINALE- ANNI 5											
SCUOLA DELL'INFANZIA SEZ. …											
A.S. …		RILEVAZIONE DEI LIVELLI DI SVILUPPO									
ALUNNO/A		INIZIALE FINALE									
		COMPETENZE CHIAVE	A	B	C	D	A	B	C	D
IL SÉ E L' ALTRO	È autonomo nelle attività di routine	E-F								
	Dimostra fiducia nelle proprie capacità	F								
	Coopera con gli altri	F								
	Si comporta in modo adeguato nelle varie situazioni rispettando le regole, anche nell'uso responsabile di materiali e strumenti condivisi	F								
IL CORPO E IL MOVIMENTO	Riconosce le parti del corpo su se stesso e sugli altri	C-E								
	Rappresenta graficamente la figura umana	C-E-H								
	Controlla la motricità globale	C-F								
	Coordina i movimenti fini della mano (manipola, incolla, taglia, strappa, infila, disegna, ecc.)	H								
	Esplora l'ambiente utilizzando i vari canali sensoriali	E-G-H								
	Rispetta norme igienico-sanitarie ed alimentari	C-E-F								
I DISCORSI E LE PAROLE	Ascolta e comprende testi narrati	A-E								
	Ricorda o riferisce l'argomento e le informazioni principali di discorsi o di testi ascoltati o esperienze personali	A-E								
	Interagisce in una conversazione o in un dialogo in modo ordinato e pertinente, anche utilizzando diversi linguaggi e supporti	A-F								
	Memorizza semplici poesie, filastrocche e canti	A-E								
	Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione con la lingua scritta anche attraverso strumenti e contesti comunicativi diversi	A-F								
	Mostra curiosità verso lingue diverse e partecipa a semplici attività linguistiche	B								
IMMAGINI, SUONI , COLORI	Scopre, riconosce e fruisce dei suoni presenti nell'ambiente e prodotti con il corpo anche attraverso risorse multimediali	H-E-D								
	Associa il movimento al ritmo e alla musica	E-G-H								
	Sperimenta e consolida l'uso di mezzi e tecniche espressive, manipolative e pittoriche anche utilizzando strumenti digitali in modo creativo	G-H								
	Comunica contenuti personali attraverso il disegno	E-G-H								
	Rappresenta la realtà utilizzando correttamente i colori	E-H								
	Rivela iniziativa e creatività nelle sue produzioni	G-H								
	Assume ruoli nei giochi spontanei	F-H								
	Interpreta un ruolo in una drammatizzazione	F-H								
CONO SCEN ZA DEL	Riconosce le relazioni topologiche	A-C-H								
	Riconosce e denomina le dimensioni	A-C-E								
	Riconosce i simboli numerici da 1 a10	A-C								

	Coglie rapporti tra numeri e quantità	**A-C**								
	Coglie e completa serie ritmiche	**C**								
	Ordina e compie seriazioni	**C**								
	Osserva la realtà circostante e coglie variazioni	**A-C**								
	Ordina in successione temporale un evento (prima, dopo, ieri, oggi domani)	**A-C**								
	Si avvia al riconoscimento della ciclicità del tempo (giorni, settimane, mesi)	**A-C**								
	Osserva, esplora e formula semplici ipotesi	**C-G**								
	Classifica, confronta e stabilisce relazioni tra elementi	**C**								
	Adotta comportamenti rispettosi verso l'ambiente	**F-E**								
	Utilizza semplici strumenti anche digitali per osservare, rappresentare e organizzare informazioni	**C-D**								

NOTE:

LEGENDA:

COMPETENZE CHIAVE

A. Competenza alfabetica funzionale
B. Competenza multilinguistica
C. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)
D. Competenza digitale
E. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
F. Competenza in materia di cittadinanza
G. Competenza imprenditoriale
H. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

LIVELLI RAGGIUNTI**: A – Avanzato B – Intermedio C – Base D – Iniziale**

Documento di sintesi del percorso educativo e di sviluppo

Il Documento viene redatto al termine della scuola dell'infanzia, e si articola in:
- Documento di passaggio scuola dell'infanzia–scuola primaria, corredato da Prove in uscita;
- Profilo di sintesi del percorso di sviluppo e delle competenze, denominato *"Le mie competenze al termine della scuola dell'infanzia"*, che restituisce alla famiglia una sintesi descrittiva del percorso di crescita e dei livelli di sviluppo maturati dal bambino.

Documento di passaggio scuola dell'infanzia–scuola primaria

"Il delicato momento del passaggio alla scuola primaria non deve essere vissuto come una frattura, ma come la naturale prosecuzione di un percorso educativo. Dare valore a questa fase significa accompagnare i bambini con fiducia, continuità e cura, sostenendo il senso di sicurezza e la motivazione ad affrontare nuove sfide. Per questo motivo, è essenziale redigere un documento di passaggio che restituisca una visione completa e rispettosa delle conquiste, delle potenzialità e delle caratteristiche individuali di ogni alunno. Questo documento, pensato come un ponte tra ordini di scuola, garantisce la costruzione di un curricolo verticale e consente alla primaria di accogliere i bambini conoscendo già parte del loro cammino.
È un atto finale di responsabilità e di attenzione, capace di valorizzare le competenze personali, sociali e di cittadinanza già maturate e di guidare i bambini con serenità e consapevolezza verso la scuola primaria".
Le competenze raggiunte, espresse attraverso descrittori osservabili, rappresentano la declinazione operativa dei traguardi per lo sviluppo delle competenze e sono collegate alle competenze chiave europee. I livelli di seguito riportati hanno funzione puramente descrittiva e orientativa e non costituiscono forme di classificazione o valutazione comparativa tra bambini

AMBITO	CAMPO DI ESPERIENZA	COMP. CHIAVE	LIVELLI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	A	B	C	D
AMBITO SOCIALE	IL SÉ E L' ALTRO	E-F	Riconosce e nomina le proprie emozioni e stati d'animo, iniziando a riflettere su semplici domande relative a sé e al mondo.				
			Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente, collaborando per il raggiungimento di un obiettivo comune.				
			Mostra autonomia nella gestione dei compiti e affronta con curiosità nuove proposte, lavorando in modo individuale o in piccolo gruppo.				
			Partecipa alla vita della comunità scolastica, riconoscendo e rispettando le diversità culturali, linguistiche e sociali.				
			Si relaziona in modo positivo con pari e adulti, giocando in modo costruttivo e iniziando a gestire piccoli conflitti.				
AMBITOLINGUISTICO ESPRESSIVO CORPOREO	IL CORPO E IL MOVIMENTO	A-B-D-E-H	Si orienta nello spazio e coordina i movimenti, partecipando a attività motorie individuali e di gruppo.				
			Ha una buona consapevolezza del proprio corpo e delle sue potenzialità.				
			Riconosce le principali parti del corpo e i segnali legati al proprio benessere.				
			Utilizza il movimento come forma di espressione e comunicazione.				
	IMMAGINI,SUONI, COLORI		Utilizza diversi linguaggi espressivi (grafico-pittorici, plastici, musicali) mostrando interesse e creatività.				
			Sperimenta materiali e tecniche diverse in modo personale.				
			Utilizza semplici strumenti, anche digitali, per esprimersi creativamente.				
			Riconosce e utilizza suoni, ritmi e immagini, anche attraverso stimoli multimediali.				
			Esprime preferenze e gusti estetici nelle proprie produzioni				
	I DISCORSI E LE PAROLE		Utilizza il linguaggio orale per esprimersi, interagire e comunicare con gli altri.				
			Racconta esperienze personali e inventa semplici storie, anche in forma ludica e drammatizzata.				
			Riconosce la presenza di lingue e culture diverse, mostrando curiosità e apertura.				
			Si avvicina al linguaggio scritto, sperimentando segni, simboli e forme di scrittura spontanea.				
			Comunica vissuti ed esperienze utilizzando linguaggi diversi (verbale, grafico, simbolico).				
AMBITOLOGICO-MATEMATICO-SCENTIFICO	LA CONOSCENZA DEL MONDO	C-D-G	Mostra interesse per attività logiche e utilizza semplici strategie di classificazione e confronto.				
			Osserva e riconosce i principali cambiamenti negli esseri viventi e nell'ambiente (ciclo della vita, stagioni), a partire dall'esperienza diretta.				
			Si orienta nel tempo (prima, dopo, ieri, oggi) e riconosce elementi della propria storia personale e familiare.				
			Classifica, ordina e confronta oggetti in base a criteri dati e riconosce semplici relazioni di quantità.				
			Utilizza semplici strumenti, anche digitali, per osservare, rappresentare e organizzare informazioni.				
ANNOTAZIONI							

Roma .....

Le docenti..... ....

LEGENDA:

COMPETENZE CHIAVE

A. Competenza alfabetica funzionale
B. Competenza multilinguistica
C. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)
D. Competenza digitale
E. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
F. Competenza in materia di cittadinanza
G. Competenza imprenditoriale
H. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

LIVELLI RAGGIUNTI**: A – Avanzato B – Intermedio C – Base D – Iniziale**

Prove in uscita

Le schede grafiche operative di verifica, sono pensate per rilevare in modo semplice e osservabile le competenze acquisite dai bambini al termine della scuola dell'infanzia. Attraverso attività pratiche e strutturate (grafico-pittoriche, logico-matematiche, spazio-orientative, percettive e di coding), consentono di osservare abilità, processi e livelli di sviluppo, documentando il percorso educativo in funzione del passaggio alla scuola primaria.

Prove in uscita
LINK: https://drive.google.com/drive/folders/1TkEIO27mz90VYZVfhNOVNQpaQ1W-ZD-H?usp=sharing

Profilo di sintesi del percorso di sviluppo e delle competenze

"Le mie Competenze al termine della Scuola dell'Infanzia" è un documento finale che delinea, in forma descrittiva e per livelli, il percorso di crescita e le competenze sviluppate dal bambino in riferimento alle Nuove Indicazioni e alle Competenze Chiave Europee.

Elaborato sulla base dell'osservazione sistematica, offre una visione globale del percorso e viene consegnato alle famiglie al termine della scuola dell'infanzia, durante l'ultimo colloquio scuola-famiglia, anche in funzione della continuità educativa con la scuola primaria.

MINISTERO DELL' ISTRUZIONE E DEL MERITO
Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio
ISTITUTO COMPRENSIVO VIA DELL'AEROPORTO
Via dell'Aeroporto, 115 - 00175 ROMA - Tel. 067615957
C.F. 97712970587
email: rmic8ghoor@istruzione.it PEC: rmic8ghoor@pec.istruzione.it

Le mie Competenze
al termine della Scuola dell'Infanzia

Anno scolastico 202 /202

Scuola dell'Infanzia A. De Curtis
SEZIONE ….

Alunno/a ….

Il Dirigente Scolastico
Prof. ssa Luana Pollastri

Il/la bambino/a……,nat… a…….

il…… , ha frequentato nell'anno scolastico 20… /20… la sez. … della Scuola

dell'infanzia plesso A. De Curtis, per anni n° …. e con orario settimanale di …. ore,

ha sviluppato, nel corso del percorso, i livelli di competenza di seguito descritti:

	Competenze chiave europee	**Competenze sviluppate dal bambino al termine della Scuola dell'Infanzia**	**Livello (1)**
1	Competenza alfabetica funzionale	Comprende e utilizza un lessico adeguato; partecipa alle conversazioni; esprime in modo chiaro bisogni, pensieri ed emozioni; racconta esperienze, eventi e storie	
2	Competenza multilinguistica	È consapevole dell'esistenza di lingue diverse; comprende semplici espressioni di uso frequente e interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana	
3	Competenza matematica e competenze in scienze tecnologie e ingegneria (STEAM)	Osserva, raggruppa, classifica, e quantifica elementi della realtà; utilizza strategie per la soluzione di semplici problemi; formula ipotesi, sviluppa curiosità e prime abilità di tipo scientifico	
4	Competenza digitale	Utilizza, in modo guidato, strumenti digitali per giocare, esplorare, rappresentare e acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	

5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Sviluppa autonomia e fiducia in sé; riconosce emozioni: collabora con gli altri; porta a termine attività; riflette sulle esperienze.	
6	Competenza in materia di cittadinanza	Riconosce le proprie risorse e i propri limiti; rispetta le regole condivise; collabora con gli altri e partecipa alla vita di gruppo in modo responsabile	
7	Competenza imprenditoriale	Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in modo creativo; pianifica e organizza il proprio lavoro, realizzando semplici progetti	
8	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Sviluppa il senso dell'identità personale; riflette, si confronta, e dialoga con gli altri, riconoscendo la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta; è consapevole della propria storia personale e conosce le tradizioni culturali e religiose della propria comunità, confrontandole con altre	
		Si esprime attraverso il corpo e diversi linguaggi espressivi, spontaneamente e in modo guidato, individualmente e in gruppo, in relazione a suoni, musica e indicazioni; utilizza in modo creativo tecniche e materiali differenti per produrre elaborati espressivi	

(1) Livello Indicatori esplicativi

I livelli rappresentano descrizioni evolutive dei processi osservati e documentati e non costituiscono forme di valutazione classificatoria o selettiva.

A – Avanzato Il bambino utilizza le competenze in modo autonomo e consapevole in diversi contesti; rielabora le esperienze, partecipa attivamente
e affronta situazioni nuove con sicurezza.
B – Intermedio Il bambino utilizza le competenze in autonomia in situazioni note; partecipa alle attività e porta a termine i compiti proposti.
C – Base Il bambino utilizza le competenze in situazioni semplici e note, con parziale autonomia; necessita talvolta del supporto dell'adulto.
D – Iniziale Il bambino utilizza le competenze solo se guidato; partecipa alle attività con il supporto dell'adulto.

ROMA lì,

Il Dirigente Scolastico

_____

Le insegnanti

…… ……

IL CURRICOLO della SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIME

ITALIANO			
Nuclei fondanti	**Obiettivi specifici**	**Abilità o conoscenze**	**Competenze (al termine classe prima)**
Alfabeto **Scrittura**   <

		• Riconoscere la frase dalla non-frase • Separazione di frasi con il punto e con la virgola	
Interpunzione, segni grafici, e paragrafematici	• Usare il punto fermo, la virgola, il punto esclamativo e il punto interrogativo • Andare "a capo" dividendo correttamente semplici parole in sillabe	• Frasi interrogative • Frasi esclamative • Uso della maiuscola • L'accento • L'apostrofo	
Tempi verbali	• Riconoscere azioni al presente, al passato, al futuro	• Gli indicatori prima, adesso, poi per verbi al presente, passato, futuro	
Ascolto e dialogo	• Ascoltare e comprendere consegne • Partecipare a scambi comunicativi rispettando i turni di intervento e in modo pertinente • Narrare brevi esperienze personali • Comprendere, ricordare e riferire i contenuti essenziali di testi ascoltati • Raccontare brevi storie partendo da immagini o parole e rispettando l'ordine cronologico e/o logico	• Ascolto attivo da traccia audio o video o da lettura dell'insegnante ed eventuale produzione pertinente alle richieste • Racconto di esperienze personali • Conversazione guidata su esperienze personali • Riflessione individuale e collettiva su un testo ascoltato o letto	
Lettura e interpretazione	• Leggere lettere, sillabe, parole, frasi • Leggere semplici testi padroneggiando la lettura strumentale, cogliendo l'argomento di cui si parla, e individuando le informazioni principali	• Lettura di fonemi/grafemi, parole e frasi • Lettura funzionale di brevi testi Avvio alla comprensione delle informazioni principali di un testo: Chi? Che cosa?Dove?Quando?	
Produzione di testi	• Ricostruire	• Completamento	

Memorizzazione di testi	semplici storie in ordine cronologico e/o logico abbinando correttamente immagine/didascalia ● Saper produrre autonomamente semplici e brevi didascalie alle immagini date ● Saper produrre semplici frasi utilizzando parole date ● Partecipare a stesure collettive di testi guidati dall'insegnante con domande guida ● Memorizzare testi di canzoni e filastrocche	di testi con parole ● Testi collettivi e guidati ● Piccole storie con immagini e didascalie ● Filastrocche ● Poesie ● Canzoni	
INGLESE			
Nuclei fondanti	**Obiettivi specifici**	**Abilità o conoscenze**	**Competenze (al termine classe prima)**
● Ascolto (comprensione orale)	● *Ascolto*: Comprendere vocaboli e semplici istruzioni; individuare, numerare e classificare.	● *Ascolto*: riconoscere il lessico relativo a formule per salutare, ringraziare e presentarsi; colori, animali, numeri, oggetti scolastici, cibo.	● *Ascolto*: comprende e risponde a messaggi orali.
● Parlato (produzione e interazione orale)	● *Parlato*: Abbinare suoni e parole (fonemi e grafemi); produrre parole e semplici frasi relative agli argomenti affrontati.	● *Parlato*: riprodurre suoni e parole relativi a formule per salutare, ringraziare e presentarsi; colori, animali, numeri, oggetti scolastici, cibo.	● *Parlato*: utilizza una corretta pronuncia e intonazione.
● Lettura (comprensione scritta)	● *Lettura*: Riconoscere il significato di parole e semplici messaggi scritti.	● *Lettura*: Leggere parole del lessico di base (formule per salutare, ringraziare e presentarsi; colori, animali, numeri, oggetti scolastici, cibo).	● *Lettura*: legge per comprende il lessico di base e semplici istruzioni.
● Scrittura	● *Scrittura*:	● *Scrittura*:	● *Scrittura*:

(produzione scritta)	Copiare semplici parole.	Copiare semplici parole seguendo il modello dato.	codificare decodifica semplici parole scritte.

MATEMATICA			
Nuclei fondanti	**Obiettivi specifici**	**Abilità o conoscenze**	**Competenze (al termine classe prima)**
Numeri	● Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, per mezzo di segni in senso progressivo e regressivo. ● Confrontare, ordinare e rappresentare i numeri naturali sulla retta entro il 20. ● Eseguire mentalemente e per iscritto semplici addizioni e sottrazioni con i numeri naturali	● Il numero naturale fino al 20; ● confrontare i numeri (maggiore, minore e uguale); ● dall'esperienza alla rappresentazione grafica di insiemi: ● eseguire l'addizione e la sottrazione;	● Comprende il significato di numeri e i modi per rappresentarli ● Esegue calcoli scritti e mentali con i numeri naturali
Spazio e figure	● Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e fornire istruzioni per far compiere un percorso desiderato. ● Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche.	● Posizione di oggetti nello spazio; ● distanze e volumi a partire dal proprio corpo; binomi topologici (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori); ● punti di riferimento e descrizione di un percorso; ● prima classificazionedi figure geometriche.	● Rappresenta e classifica forme e figure nel piano.
Relazioni, dati e previsioni	● Classificare numeri, figure e oggetti in base alle proprietà; ● Misurare grandezze con unità di misura non convenzionali; ● Risolvere semplici problemi.	● Schemi e tabelle per rappresentare e leggere semplici dati e relazioni.	● Risolve problemi matematici, anche legati a contesti reali.

Informatica	● Scegliere ed utilizzare oggetti o simboli per rappresentare informazioni.	● Rappresentazione di dat**i.**	● Comprende la giusta modalità per rappresentare i dati.
GEOGRAFIA			
Nuclei fondanti	**Obiettivi specifici**	**Abilità o conoscenze**	**Competenze (al termine classe prima)**
● Paesaggio	- Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta	- Riconoscimento degli elementi e delle funzioni degli spazi scolastici - Riconoscimento e denominazione degli arredi e degli oggetti che compongono lo spazio circostante quotidiano.	- Utilizza i sensi e l'osservazione diretta per esplorare il territorio circostante, distinguendo le funzioni dei vari spazi e riconoscendo gli elementi che li compongono. - Riconosce e descrive gli elementi del proprio ambiente.
● Transcalarità	- Muoversi e orientarsi nello spazio vissuto mediante indicatori topologici idonei, localizzando la posizione propria e degli oggetti rispetto a diversi punti di riferimento.	- Acquisizione dei concetti topologici fondamentali: sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, vicino/lontano, destra/sinistra (riferita a sé).	- Sa orientarsi e muoversi con sicurezza negli ambienti quotidiani (aula, palestra, giardino), sapendo comunicare la propria posizione e quella degli oggetti attraverso un linguaggio topologico corretto.
● Territorializzazione	- Rappresentare graficamente gli spazi vissuti mediante disegni, percorsi e reticoli.	- Identificazione di percorsi abituali all'interno dell'edificio scolastico	- Sa rappresentare lo spazio vissuto e i percorsi effettuati attraverso disegni, simboli e schemi (come i primi reticoli),

			passando gradualmente dalla percezione visiva alla rappresentazione grafica.
● Sostenibilità	- Rispettare e prendersi cura degli spazi comuni della quotidianità.	- Acquisizione del concetto di "bene comune" e conoscenza delle regole di comportamento nei diversi ambienti della scuola	- Riconosce la scuola e gli spazi pubblici come beni di tutti, adottando comportamenti responsabili per la loro conservazione e rispettando le regole condivise di utilizzo.

STORIA			
Nuclei fondanti	**Obiettivi specifici**	**Abilità o conoscenze**	**Competenze (al termine classe prima)**
1- Descrivere il proprio contesto ambientale.	-Acquisire consapevolezza della propria identità rispetto alla famiglia, alla scuola e alla città in cui si vive. -Ordinare in successione una breve sequenza di immagini, fatti, provenienti da una narrazione ascoltata o da un vissuto personale, a maglie cronologiche larghe o strette, sulla linea del tempo.	- La mia famiglia -La mia città, il mio paese.	Riconosce ed utilizza gli indicatori temporali per ricostruire e raccontare un fatto, un evento, il suo vissuto personale e/o storie da riordinare. .
2-Acquisire familiarità con le caratteristiche della vita pubblica italiana .	-Conoscere i simboli rappresentanti la Repubblica Italiana. -Partecipare coralmente al canto del ritornello dell'Inno d'Italia.	- Principali simboli nazionali - Primo incontro con l'inno di Mameli	Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita e del suo Paese. Comprende rapporti di causalità e di successione lineare o ciclica tra fatti

	-Partecipare ad un processo decisionale della vita della classe, comprendendo la differenza tra una consegna assegnata dall'insegnante, una decisione presa insieme, una regola comune della scuola. -Iniziare a distinguere diritto e dovere nella vita di classe -Operare graficamente ed esprimersi oralmente rispettando i concetti di successione almeno su tre fasi e di contemporaneità delle azioni, utilizzando correttamente i termini di ordinamento temporale. -Comprendere e ordinare la durata di azioni note o comuni, anche del tempo scolastico. -Rappresentare e verbalizzare il tempo ciclico e la periodizzazione dell'anno (giorno, settimana, mese, stagione, anno), possedendone i nomi specifici. -Iniziare a stabilire relazioni di causa effetto, l'uso delle sequenze temporali (prima, dopo, infine, adesso...). -Partecipare con attenzione all'ascolto di narrazioni epiche, storiche o mitologiche semplificate, ricostruendone la trama collettivamente con l'insegnante.	-Prima distinzione empirica, a livello della vita di classe, tra diritto e dovere. -Successione, contemporaneità, durata, periodizzazione. -Giorni, mesi, stagioni, anni -Tracce del passato	ed eventi Riconosce i cambiamenti prodotti dal trascorrere del tempo in persone ed oggetti Racconta in modo coerente fatti del proprio recente passato . Espone in modo semplice ed in ordine temporale vicende lette o ascoltate.
3- Acquisire la consapevolezza della profondità del tempo storico.			

		-Personaggi e vicende ricavati da narrazioni epiche, storiche o mitologiche.	
SCIENZE			
Nuclei fondanti	**Obiettivi specifici**	**Abilità o conoscenze**	**Competenze (al termine classe prima)**
1)**Esplorare e descrivere oggetti e materiali**	-Identificare e classificare oggetti e materiali in base alle proprietà percepite	-Sostanze,miscugli e loro proprietà,stati della materia e cambiamenti di stato.	- Individua relazioni tra oggetti.
2) **Osservare e sperimentare sul campo**	-Osservare direttamente le caratteristiche principali degli oggetti e classificarli per forma colore e dimensione.	-Caratteristiche peculiari degli oggetti e semplici classificazioni.	-Osserva e interpreta fenomeni naturali con curiosità scientifica.
3) **L'uomo,i viventi e l'ambiente**	-Riconoscere le principali caratteristiche dei viventi e dei diversi ambienti attraverso gli organi di senso. -Sviluppare abitudini sane per se stessi e per l'ambiente.	-Paesaggi naturali ed antropici.	Adotta atteggiamenti responsabili verso se' e l'ambiente.
TECNOLOGIA			
Nuclei fondanti	**Obiettivi specifici**	**Abilità o conoscenze**	**Competenze (al termine classe prima)**
1) **Vedere e osservare**	Osservare e descrivere elementi di tipo artificiale presenti nell'ambiente.	Tecnologia e oggetti di uso comune: modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni in ambiente scolastico e non.	-Riconosce e usa semplici oggetti di uso quotidiano, comprendendone la funzione. - Realizza piccoli manufatti con materiali diversi, seguendo indicazioni.
2) **Prevedere e immaginare**	Ideare e costruire semplici manufatti seguendo fasi operative guidate.	Produzione e sviluppo tecnologico: -fasi di produzione di un manufatto a scuola. -Proprietà fisiche di materiali in funzione del loro utilizzo.	-Osserva oggetti e descriverne caratteristiche essenziali.
3) **Intervenire e trasformare**	Saper utilizzare in modo adeguato semplici oggetti e strumenti scolastici, sperimentando le loro principali proprietà.		
4) **Informatica**	Nominare le tecnologie informatiche ed utilizzarle nella vita quotidiana, partecipando ad attività digitali guidate. Partecipare e collaborare in attività interattive rispettando le regole.	Informatica: -prime procedure con i dispositivi digitali. -Prime norme di comportamento durante le attività digitali.	Informatica: - Riconosce i principali dispositivi digitali. -Usa la tecnologia in modo corretto e guidato. -Svolge semplici attività digitali (giochi, disegni). -Mostra curiosità e atteggiamento positivo verso le tecnologie.

MUSICA			
Nuclei fondanti	**Obiettivi specifici**	**Abilità o conoscenze**	**Competenze (al termine classe prima)**
● Percezione, ascolto e analisi.	● Ascoltare e riconoscere suoni e i rumori presenti nell'ambiente circostante; ● Ascoltare e percepire i suoni per individuarne fonte e durata.	● esplorare il mondo sonoro; individuare la fonte di un suono; ● esplorare e discriminare eventi sonori; ● riconoscere le possibilità di elementi naturali e di alcuni materiali di uso quotidiano. ● tradurre gli aspetti espressivi di un brano in azione motoria libera o guidata.	ASCOLTO -riconosce e descrive semplici fenomeni sonori -utilizza il suono come mezzo di esplorazione e gioco espressivo -mostra atteggiamenti di ascolto attivo e intenzionale ed impara ad ascoltare se stesso e gli altri.
● Alfabetizzazione e grammatica musicale.		● rappresentare attraverso forme di notazione analogica semplici eventi sonori. ● Rappresentare attraverso l'arte il mondo sonoro.	LETTOSCRITTURA: - usa forme di notazione analogica
● Creatività, esecuzione e interpretazione.		● eseguire semplici melodie, filastrocche e cantilene. ● riprodurre suoni per imitazione con oggetti e materiali di uso quotidiano.	PRODUZIONE: - esplora diverse possibilità espressive della voce con combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche; - esegue da solo semplici brani vocali o strumentali, utilizzando strumenti Orff e/o autoprodotti.
● Ritmo, movimento ed espressione corporea.		● riprodurre semplici sequenze ritmiche con body percussion o oggetti di uso quotidiano.	-riconosce e descrive semplici fenomeni sonori -utilizza il suono come mezzo di esplorazione e gioco espressivo -mostra atteggiamenti di ascolto attivo e intenzionale ed impara ad ascoltare se stesso e gli altri.

ARTE			
Nuclei fondanti	**Obiettivi specifici**	**Abilità o conoscenze**	**Competenze (al termine classe prima)**
ESPRESSIVITA' E PRODUZIONE	- Realizzare elaborati grafico-pittorici e manipolativi che esprimono vissuti personali.	-Tracciare segni chiari e leggibili attraverso una corretta impugnatura di matita e colori. -Riempire uno spazio chiuso senza uscire dai bordi.	-Gestisce con creatività e controllo gli strumenti e i materiali plastici per dare forma a un'idea o a un vissuto personale, rispettando i limiti spaziali del foglio.
	- Utilizzare materiali plastici (pasta di sale, plastilina) per creare piccoli elaborati.	- Usare colori, linee, forme e materiali per esprimere emozioni, idee personali e racconti.	-Comunica messaggi ed emozioni attraverso un linguaggio visivo personale, usando il colore e il segno come strumenti per raccontare se stesso e il mondo circostante.
COMUNICAZIONE	- Utilizzare colori, linee, forme per esprimere emozioni e idee. - Elaborare produzioni personali per rappresentare la realtà.	- Creare semplici elaborati personali per raffigurare la realtà ed esprimere emozioni.	- Legge e decodifica le immagini e gli oggetti quotidiani, riuscendo a nominarne gli elementi costitutivi e a spiegarne il significato principale.
	- Identificare e nominare elementi grafici quali: punti, linee e forme geometriche.	- Saper descrivere gli elementi fondamentali di immagini e oggetti	
OSSERVAZIONE/ LETTURA	- Osservare immagini e oggetti, riconoscendone elementi fondamentali e significati essenziali. - Riconoscere elementi artistici nello spazio in cui si vive.	-	Riconosce il valore del patrimonio artistico e ambientale vicino a sé, dimostrando curiosità e rispetto per le opere d'arte come bene della comunità.
ANALISI/INTERPRETAZIONE E COMPRENSIONE.			

MOTORIA			
Nuclei fondanti	**Obiettivi specifici**	**Abilità o conoscenze**	**Competenze (al termine classe prima)**
Dimensione degli stili di vita attivi e sani	Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte.	Partecipa con continuità e interesse alle diverse attività motorie proposte in ambito scolastico.	Partecipa con rispetto alle attività motorie, riconoscendone il valore per la salute e la socializzazione.
	Utilizzare in modo attivo i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi.	Utilizza in modo spontaneo e attivo i momenti di pausa, ricreazione e gioco per muoversi e sperimentare il piacere dell'attività fisica. Riconosce semplici comportamenti utili al benessere fisico e alla salute quotidiana.	Sviluppa atteggiamenti positivi verso il movimento come abitudine quotidiana e strumento di benessere personale. Dimostra progressiva consapevolezza dell'importanza di uno stile di vita attivo e sano.
Dimensione motoria	Acquisire le abilità motorie fondamentali.	Esegue schemi motori di base (correre, saltare, lanciare, afferrare, rotolare, strisciare, arrampicarsi) in situazioni diverse. Coordina i movimenti in relazione allo spazio, al tempo e agli oggetti.	Utilizza le abilità motorie fondamentali in contesti diversi.
	Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo.	Usa il corpo e il movimento per esprimere emozioni, stati d'animo e semplici messaggi comunicativi.	Riconosce il corpo come strumento di espressione, comunicazione e relazione con gli altri.
Dimensione cognitiva	Comprendere, ricordare e rispettare le regole delle attività proposte.	Comprende e ricorda le regole delle attività, dei giochi e dei percorsi proposti. Rispetta consegne, turni e ruoli durante le esperienze motorie individuali e di gruppo.	Agisce nel rispetto delle regole condivise.
	Sperimentare una	Osserva l'ambiente di	Pianifica il movimento in

	relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.	apprendimento e si orienta in esso. Collabora con compagni e insegnanti mantenendo atteggiamenti rispettosi.	relazione alle richieste e al contesto. Si rapporta in modo positivo con pari e adulti attraverso atteggiamenti di attenzione, ascolto e partecipazione nel contesto di apprendimento.

IL CURRICOLO della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSI PRIME

ITALIANO			
NUCLEI FONDANTI DISCIPLINARI	**OBIETTIVI SPECIFICI**	**CONOSCENZE**	**COMPETENZE**
ORALITÁ **(ascolto e produzione messaggi)** Uso della lingua consapevole e regolato. • **Interazione** (saper partecipare a conversazioni strutturate rispettando i turni e le opinioni altrui). • **Esposizione** (capacità di riferire su un argomento di studio o un'esperienza personale seguendo un ordine logico- cronologico).	**Oralità** **(ascolto e produzione messaggi)** Comprensione critica ed esposizione strutturata. • **Ascolto** Comprendere e sintetizzare testi di tipo diverso (narrativi, informativi, regolativi) individuando l'argomento principale e le informazioni secondarie. • **Parlato** Intervenire in una conversazione o in una discussione rispettando il turno, l'argomento e l'interlocutore. • **Esposizione** Riferire oralmente su un testo letto o su un'esperienza vissuta utilizzando un lessico appropriato e un ordine logico (causa-effetto, prima-dopo).	**CONOSCENZE TEORICHE E TECNICHE** **1. Elementi della comunicazione (teoria)** *Come* funziona lo scambio comunicativo (emittente, ricevente, messaggio, codice, canale e contesto - registri linguistici - barriere della comunicazione). **2. Strutture del parlato pianificato** • **scaletta orale** • **connettivi temporali e logici** • **tecniche di esposizione** **3. Tecniche di ascolto attivo** • **note e appunti** (metodi base per prendere appunti durante una spiegazione: parole chiave, frecce, simboli). • **fasi dell'ascolto** (ricezione, interpretazione, valutazione e risposta). **4. Regole del dibattito e dell'interazione (Educazione Civica)** • **regole del turn-taking** (come e quando inserirsi in una conversazione senza interrompere). • **etica della parola** (importanza dell'ascolto empatico e del rispetto delle opinioni altrui). • **lessico delle emozioni** (conoscere le parole per esprimere il proprio stato d'animo o la propria opinione in modo adeguato).	**Competenza nella Comunicazione Orale** Lo studente interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative. • **Traguardo** Ascolta testi complessi estrapolando dati e concetti chiave. • **Azione** Espone una relazione strutturata su un argomento di studio, utilizzando un linguaggio specifico e mantenendo il filo logico.
LETTURA E COMPRENSIONE DEL TESTO • **Strategie di lettura** Passaggio dalla lettura ad alta voce alla lettura silenziosa	**Lettura** Consolidare le tecniche di analisi del testo, con un focus particolare sul genere narrativo. • **Tecnica**	**CONOSCENZE TEORICHE E TECNICHE** **Lettura strategica e interpretativa.** Decodificare non solo il significato letterale, ma anche la struttura e l'intenzione di un testo.	**Competenza di lettura e Analisi** Lo studente usa la lettura come strumento di apprendimento e di piacere. • **Traguardo** Legge e comprende testi

finalizzata alla ricerca di informazioni. • **Tipologie testuali** Testo descrittivo, testo narrativo, testo regolativo, testo poetico • **I generi** Focus particolare mito, l'epica, fiabe, favole, narrativa d'avventura o realistica. • **Analisi** Distinguere tra informazioni esplicite e implicite, comprendendo l'intenzione dell'autore.	Applicare diverse strategie di lettura (orientativa, selettiva, analitica) in funzione dello scopo. • **Analisi del racconto** Riconoscere gli elementi strutturali di un testo. • **Generi** Identificare le caratteristiche distintive dei generi studiati. • **Interpretazione** Comprendere il significato globale di un testo e ricavare informazioni esplicite e non (inferenze).	**1. Strategie di lettura (Metacognizione)** • **Skimming – lettura veloce** Cogliere l'idea generale (scorrere il titolo, i sottotitoli, le immagini). • **Scanning – lettura selettiva** Cercare informazioni specifiche e parole chiave. • **Lettura analitica** Comprendere a fondo i nessi logici e i significati impliciti. **2. Analisi della struttura narrativa-descrittiva** Strumenti per "smontare" un racconto: • **Sequenze** Riconoscere blocchi di testo (narrative, descrittive, riflessive, dialogate) e passaggi di tempo/luogo. • **Schema narrativo:** Conoscere le fasi del racconto (situazione iniziale, esordio/rottura dell'equilibrio, peripezie, spannung/climax, Conclusione). • **Fabula e Intreccio** Distinguere l'ordine cronologico dei fatti dall'ordine in cui l'autore li presenta. • **Sistema dei personaggi:** Ruoli e caratterizzazione. • **Narratore e punto di vista** Distinzione tra autore e narratore. **3. Conoscenza dei Generi Letterari** • **Mito** Caratteristiche del linguaggio mitico e spiegazioni simboliche dei fenomeni naturali o sociali. • **Epica** Struttura del poema epico, uso degli epiteti, concetto di eroe antico vs eroe moderno. • **Fiaba e Favola** Struttura fissa (funzioni di Propp) e morale (esplicita o implicita). • **Narrativa realistica e d'avventura** Elementi di verosimiglianza e dinamica del viaggio/sfida. **4. Comprensione lessicale e semantica**	narrativi, poetici ed espositivi, distinguendo tra fatti e opinioni. • **Azione** Analizza la struttura di un mito o di un'epica, riconoscendo i valori culturali e universali in essi contenuti e collegandoli alla propria esperienza di vita (funzione orientativa).

		• **Inferenze** Conoscere la tecnica per ricavare informazioni esplicite e non esplicite. • **Denotazione e Connotazione** Capire la differenza tra il significato letterale di una parola e il suo carico emotivo/figurato. • **Parole-chiave e Campi semantici** Raggruppare termini che appartengono alla stessa area di significato per comprendere il tema centrale. **5. Educazione alla lettura come piacere (Orientamento)** • **Generi e inclinazioni** Conoscere la varietà dei generi per identificare i propri gusti personali. • **Testo poetico (primo approccio)** Conoscere il concetto di verso, strofa e figure retoriche di base come strumenti per esprimere emozioni.	
SCRITTURA E PRODUZIONE CREATIVA Produzione di **testi coesi e coerenti**. • **Processo di scrittura** Pianificazione (scaletta), stesura e, soprattutto, l'autocorrezione. • **Tipologie** Produzione di testi narrativi, descrittivi e prime forme di testi espositivi (riassunti, brevi relazioni).	**Scrittura** Produzione di testi che siano non solo corretti, ma anche funzionali. • **Pianificazione** Utilizzare strumenti di pre-scrittura come mappe concettuali, scalette o "brainstorming" per organizzare le idee. • **Tipologie** Scrivere testi narrativi (reali o fantastici) e descrittivi (persone, luoghi, oggetti, animali) coerenti e coesi. • **Rielaborazione** Riassumere un testo narrativo o informativo, selezionando le informazioni essenziali e riducendo la lunghezza dell'originale. • **Revisione** Rivedere i propri testi per	**<u>CONOSCENZE TEORICHE E TECNICHE</u>** **Scrittura e Tipologie Testuali** Conoscenza delle strutture che regolano la creazione di un testo. • **Testo narrativo** Struttura, fabula e intreccio, narratore (interno/esterno). • **Testo descrittivo** Tecniche di descrizione (oggettiva/soggettiva), ordine spaziale e logico. • **Testo regolativo** • **Riassunto** Tecniche di selezione delle macro-proposizioni e cancellazione del superfluo.	**Competenza di Produzione scritta rielaborativa** Lo studente produce testi coesi e coerenti per scopi diversi. • **Traguardo** Produce testi creativi (racconti), descrittivi e informativi corretti sul piano ortografico e sintattico. • **Azione** Riassume un testo inserendo le informazioni fondamentali senza perdere le informazioni nodali, dimostrando capacità di sintesi.

	correggere errori ortografici e migliorare la punteggiatura.		
RIFLESSIONE LINGUISTICA (Grammatica e Lessico) Grammatica non lista di regole mnemoniche, ma **meccanismo vivo**. • **Morfosintassi** Consolidamento delle parti del discorso e avvio all'analisi logica. • **Lessico** Arricchimento del vocabolario attraverso lo studio di sinonimi, contrari e famiglie di parole. • **Varietà della lingua** Prime riflessioni sui registri linguistici (formale vs informale).	**Riflessione linguistica (Grammatica)** Grammatica come strumento di controllo della produzione linguistica. • **ortografia e punteggiatura** Utilizzare correttamente le convenzioni ortografiche e i segni di interpunzione. • **Morfologia** Riconoscere e analizzare le parti variabili e invariabili del discorso. • **Lessico** Utilizzare il dizionario (cartaceo o digitale) e comprendere il concetto di sinonimia, antonimia e polisemia.	**<u>CONOSCENZE TEORICHE E TECNICHE</u>** **Riflessione sulla Lingua (Grammatica e Lessico)** Grammatica "valenziale" e funzionale. • **Fonologia e Ortografia** • **Morfologia** (parti variabili e invariabili del discorso) • **Lessico** Formazione delle parole (prefissi, suffissi), sinonimi, contrari, iperonimi e iponimi.	**Competenza Metalinguistica (Riflessione sulla Lingua)** Lo studente riconosce le strutture della lingua come "organismo" logico. • **Traguardo** Applica le regole grammaticali per migliorare la qualità dei propri testi. • **Azione** Riconosce le funzioni logiche fondamentali nella frase semplice e trasforma una frase attiva in passiva.
EDUCAZIONE ALLA LETTERATURA E AL PATRIMONIO Introduce alla dimensione estetica della lingua. • **Testi letterari** Primo approccio al testo poetico (ritmo, rima, figure retoriche elementari). • **Confronto** Relazione tra testi letterari e altri linguaggi (cinema, arte, musica), in linea con l'approccio multidisciplinare del nuovo decreto.	**Educazione alla Letteratura** Iniziare il percorso di "piacere della lettura" e analisi estetica. • **Lettura autonoma** Leggere testi e saperne dare un breve giudizio critico. • **Testo poetico** Riconoscere gli aspetti formali di una poesia (versi, strofe, rime baciate/alternate) e le principali figure retoriche (similitudine e metafora).	**<u>CONOSCENZE TEORICHE E TECNICHE</u>** **Educazione Letteraria e Generi** Basi storiche e fantastiche della letteratura. • **Forme brevi della narrazione** La favola (Esopo, Fedro), la fiaba (struttura di Propp). • **Mito** Funzione del mito nelle civiltà antiche, i principali miti greci e latini. • **Epica:** Caratteristiche del genere. ○ Iliade ○ Odissea ○ Eneide ○ Epica cavalleresca • **Poesia** Conoscenza tecnica del verso, della rima e delle figure retoriche di suono e di significato.	**1. Competenza di analisi e Interpretazione estetica** Lo studente riconosce il valore "artistico" di un testo, distinguendolo da una semplice comunicazione informativa. • **Traguardo** Sa individuare gli elementi che rendono un testo "letterario". • **Azione** Di fronte a una poesia o a un passo epico, sa spiegare come l'autore usa il linguaggio per suscitare emozioni o creare immagini mentali. **2. Competenza Storico-Culturale (Identità e Patrimonio)** Lo studente percepisce la letteratura come la "memoria" di una civiltà. • **Traguardo** Riconosce nei miti e nei poemi epici le radici della cultura occidentale e i valori che ancora oggi influenzano la società. • **Azione** Confronta le avventure di un eroe antico con quelle di un personaggio moderno (film, fumetti, videogame), cogliendo analogie e differenze. **3. Competenza di fruizione**

			consapevole e Piacere della lettura Lo studente sviluppa un rapporto personale con i libri. • **Traguardo** Manifesta gusti personali motivati e sceglie testi in base ai propri interessi. • **Azione** Partecipa attivamente a momenti di lettura. **4. Competenza Transmediale e Interdisciplinare** Lo studente collega la letteratura ad altre forme d'arte. • **Traguardo** Coglie le trasformazioni di un tema letterario quando passa da un libro a un'altra forma d'arte (musica, pittura, cinema). • **Azione** Associare la descrizione di un paesaggio in un testo narrativo a un quadro o a un brano musicale che esprime la stessa atmosfera. **5. Competenza di Scrittura creativa e Rielaborazione** • **Traguardo** Imitare stili e generi studiati per produrre testi originali. • **Azione** Scrive un breve mito moderno o una continuazione coerente di un episodio analizzato, rispettando le caratteristiche del genere.
DIGITALE **(nucleo fondante trasversale)** Uso consapevole della videoscrittura e delle risorse online per la ricerca	Uso "attivo e critico" della lingua negli ambienti virtuali. **1. Ricerca e Gestione delle informazioni** Lo studente deve imparare a "leggere" il web con metodo scientifico. • **Utilizzo dei motori di ricerca** Utilizzare parole chiave e operatori logici semplici per filtrare i risultati su Google o database scolastici. • **Valutazione dell'attendibilità** Riconoscere la differenza tra un sito	**<u>CONOSCENZE TEORICHE E</u> <u>TECNICHE**</u> **Educazione ai media e Alfabetizzazione digitale** • **Testo Digitale** Differenza tra testo lineare (libro) e ipertesto (web). • **Ricerca informativa** Conoscenza dei motori di ricerca e dei criteri di affidabilità di un sito web. • **Netiquette** Regole di comportamento e scrittura nelle comunicazioni digitali (email, forum scolastici).	**Competenza Digitale e Informativa** Lo studente utilizza gli strumenti tecnologici per potenziare le abilità linguistiche. • **Traguardo** Ricerca informazioni su fonti digitali attendibili, distinguendole dalle fake news. • **Azione** Produce un documento digitale (testo formattato o presentazione) che integri parole e immagini in modo funzionale a un obiettivo comunicativo.

	istituzionale (.gov, .edu), un blog personale e un sito di fake news, analizzando l'autore e la data di pubblicazione. • **Archiviazione** Salvare e organizzare i materiali trovati in cartelle digitali o "preferiti" per ritrovarli durante la fase di studio. **2. Scrittura digitale e multimediale** • **Videoscrittura** Utilizzare correttamente software (Word, Google Docs) applicando formattazioni base. • **Scrittura non lineare** Produrre brevi ipertesti o presentazioni in cui il testo dialoga correttamente con immagini, link e mappe concettuali. • **Sintesi per il web** Rielaborare un testo lungo in un post o in una didascalia efficace, rispettando la brevità richiesta dai canali digitali senza perdere la correttezza grammaticale. **3. Comunicazione e Netiquette (Cittadinanza Digitale)** L'italiano come strumento di relazione civile online. • **I registri nelle e-mail** Scrivere un'e-mail formale a un docente distinguendola da un messaggio istantaneo (WhatsApp). • **Rispetto e collaborazione** Partecipare a forum di classe o bacheche digitali (Padlet) rispettando le opinioni altrui e le regole della convivenza civile online. • **Diritto d'autore** Citare correttamente le fonti digitali e comprendere il concetto di copyright e licenze Creative Commons per le immagini. **4. Analisi dei Linguaggi Multimediali**		

	• **Decodifica del mix comunicativo** Comprendere come, in un video o in un podcast, la parola parlata interagisca con la musica e le immagini per trasmettere un messaggio. • **Lettura dell'interfaccia** Distinguere il contenuto principale di una pagina web dalla pubblicità o dai contenuti correlati (sidebar).		
ORIENTAMENTO (nucleo fondante trasversale) La lingua italiana come strumento per conoscere sé stessi e descrivere le proprie inclinazioni.	**1. Autoconsapevolezza e Narrazione di sé** L'italiano come strumento per "leggersi" dentro e raccontarsi. • **Lessico dell'introspezione** Arricchire il vocabolario relativo alla sfera emotiva e attitudinale per definire con precisione i propri stati d'animo. **2. Identificazione di interessi e talenti** La letteratura e l'antologia come "specchi" per scoprirsi. • **Analisi dei gusti personali** Motivare la preferenza per un genere letterario o un personaggio, collegando le caratteristiche dei testi alle proprie inclinazioni. • **Portfolio delle competenze** Imparare a selezionare i propri lavori migliori (un tema ben scritto, una presentazione digitale, un'interrogazione brillante) spiegando perché si è fieri di quel risultato. **3. Comunicazione efficace e relazionale** L'orientamento passa per la capacità di stare con gli altri. • **Auto-valutazione e Critica costruttiva** Riconoscere i propri errori in un testo o in un'esposizione orale non come fallimenti, ma come tappe di miglioramento. • **Ascolto empatico** Comprendere che il confronto	**<u>CONOSCENZE TEORICHE E</u> <u>TECNICHE** **1. Lessico dell'introspezione e delle emozioni** Per orientarsi, lo studente deve prima saper "nominare" ciò che sente e ciò che sa fare. • **Terminologia emotiva** Conoscenza di un repertorio di aggettivi e sostantivi per descrivere stati d'animo complessi. • **Vocabolario delle attitudini** Distinzione tra *talento* (predisposizione), *abilità* (capacità acquisita) e *competenza* (capacità di agire in contesto). • **Campi semantici del sé** Parole chiave legate all'identità, ai valori e agli interessi personali. **2. Metacognizione e Strategie di studio** Conoscere "come" si impara è la prima forma di orientamento verso il successo formativo. • **Stili di apprendimento** Conoscenza teorica di base dei diversi modi di imparare (visivo, uditivo, cinestetico, iconico). • **Tecniche di organizzazione** Conoscenza di strumenti come la *mappa concettuale*, la *mappa mentale*, lo *schema a cascata* e la *scaletta*. • **Gestione dell'errore** Concetto di "errore come tappa dell'apprendimento"; distinzione tra valutazione della prestazione e valutazione della persona. **3. Tipologie testuali orientative** Esistono modelli di scrittura nati	**Competenza Sociale, Civica e di Orientamento** Lo studente usa la lingua per esercitare la cittadinanza e riflettere sul proprio futuro. • **Traguardo** Utilizza il lessico delle emozioni e delle attitudini per descrivere i propri punti di forza e le proprie aree di miglioramento. • **Azione** Partecipa a dibattiti in classe (debate) su temi di attualità o sostenibilità, argomentando la propria posizione nel rispetto delle regole democratiche.

	aiuta a definire meglio il proprio pensiero. **4. Metodologia di studio e Progettualità** Orientarsi significa imparare a gestire il proprio "lavoro" di studente. • **Organizzazione del lavoro** Pianificare le fasi di un compito gestendo il tempo e le risorse a disposizione. • **Strategie di apprendimento** Individuare quale metodo di studio (mappe concettuali, riassunti orali, schemi visivi) risulta più efficace per il proprio stile cognitivo.	appositamente per riflettere su di sé. • **E-Portfolio** Conoscenza della struttura e della funzione del Portfolio digitale (previsto dal DM 221) come raccolta documentata dei propri progressi. • **La Narrazione di scelte** Analisi di personaggi letterari (specialmente nel Mito e nell'Epica) che devono compiere scelte cruciali, identificando le motivazioni e le conseguenze delle loro azioni. **4. Conoscenza del contesto e del metodo** • **Regolamento e Patto di Corresponsabilità** Conoscenza dei propri diritti e doveri all'interno della nuova comunità scolastica. • **Pianificazione del tempo** Conoscenza di strumenti di gestione (agenda, planner settimanale) per bilanciare studio e tempo libero. • **Ricerca delle fonti professionali** Primo approccio alla conoscenza delle professioni attraverso i testi.	

STORIA			
NUCLEI FONDANTI DISCIPLINARI	**OBIETTIVI SPECIFICI**	**CONOSCENZE**	**COMPETENZE**
I **nuclei fondanti** che strutturano il curricolo di prima classe della Scuola Secondaria di Primo Grado, pensati per aiutare i ragazzi a connettere i fatti ed evitare una sterile memorizzazione di date sono: **1. La Genesi dell'Europa e l'incontro tra culture** Dalle macerie del mondo romano a una nuova identità. Non si studiano solo i "barbari", ma la fusione di tradizioni diverse. • **Focus** Longobardi e frammentazione dell'Italia; Carlo Magno e tentativo di unificazione dell'Europa. • **Concetto chiave** Integrazione tra eredità	**1. Comprendere e analizzare i principali fatti ed eventi storici** Evidenziare i nessi interni tra i principali fatti storici; indicare le specificità e le differenze dei principali fatti storici rispetto all'attualità europea e mondiale. **1. Esporre i fatti storici** Collocare sulle relative carte geostoriche gli avvenimenti salienti dei vari periodi, con le loro date. **2. Riconoscere le tracce del passato** Riconoscere e distinguere i segni del passato nel proprio contesto urbano e paesistico, in Italia e non solo. **3. Utilizzare le conoscenze storiche come strumento per comprendere il presente** Evidenziare i tempi, i modi e le forme attraverso i quali il presente si lega al	✓ La nuova situazione geopolitica dell'Europa e del Mediterraneo. ✓ I Longobardi. ✓ Carlo Magno. ✓ Le campagne nel medioevo. ✓ Il feudalesimo: signori e vassalli. ✓ L'Italia motore del cambiamento: le città e i mercanti. ✓ Le Repubbliche marinare, le crociate e i commerci internazionali (il viaggio di Marco Polo in Oriente). ✓ Tre Italie: Comuni, Stato della Chiesa, la monarchia nel Mezzogiorno. ✓ Le grandi monarchie europee. ✓ Umanesimo e Rinascimento. ✓ L'inizio della dominazione straniera in Italia.	L'alunno, al termine della classe prima dovrà possedere le seguenti competenze: **1. Conoscenza storica** Conosce i principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro ruolo e significato nel contesto storico. **2. Comunicazione delle conoscenze storiche** Sa esporre in forma orale e organizzare in forma scritta il proprio pensiero, componendo le informazioni acquisite in una narrazione coerente. **Orientamento nel presente e cittadinanza attiva** Utilizza le proprie conoscenze del passato per avvicinare i problemi del mondo contemporaneo; ha consapevolezza delle diversità culturali attuali.

romana, cultura germanica e religione cristiana. **2. Strutture sociali ed economiche: feudalesimo e campagne** Capire come viveva la gente comune e come era organizzato il potere "sul campo". • **Focus** Economia curtense, ruolo dei contadini e sistema vassallatico-beneficiario. • **Concetto chiave** Gerarchia e dipendenza personale come collante della società. **3. L'Italia come motore del cambiamento e lo spazio mediterraneo** L'Italia cuore pulsante dei commerci mondiali del tempo. • **Focus** Rinascita delle città, figura del mercante, Repubbliche Marinare e Crociate. • **Concetto chiave** Mobilità (di merci, uomini e idee) e ruolo di "ponte" tra Europa e Oriente. **4. La formazione degli Stati europei e la frammentazione politica italiana** Si pongono le basi per le nazioni moderne, osservando il contrasto tra l'Europa che si unisce e l'Italia che resta divisa. • **Focus** Monarchie nazionali vs "Tripartizione" italiana. • **Concetto chiave** Lo Stato come istituzione e il concetto di sovranità. **5. Le grandi discontinuità: Umanesimo e Rivoluzioni globali** Nucleo di "rottura" che traghetta lo studente verso la modernità. • **Focus** Umanesimo/Rinascimento, Riforma Protestante, Rivoluzione Scientifica e Grandi Scoperte Geografiche.	passato. **4. Padroneggiare un'adeguata capacità di esposizione** Esporre oralmente le proprie conoscenze storiche utilizzando linguaggio e terminologia appropriati. **Competenze Trasversali (Metodologia)** Oltre ai contenuti, lo studente al termine della prima classe deve aver acquisito le seguenti abilità metodologiche: **1. Collocazione temporale** Costruire linee del tempo complesse che intreccino eventi italiani, europei ed extraeuropei. **2. Analisi delle fonti** Distinguere tra fonti primarie (documenti d'archivio, resti archeologici) e secondarie (testi storiografici). **3. Lessico specifico** Utilizzare correttamente termini.	✓ Tre rivoluzioni: la scoperta dell'America e le altre scoperte geografiche, la Riforma ✓ protestante, la nuova scienza. ✓ Le civiltà extraeuropee. La Guerra dei Trent'anni e la nascita del sistema europeo degli Stati.	

• **Concetto chiave** Il cambiamento di paradigma: il mondo diventa più grande, la fede si frammenta e la scienza cerca nuove prove. **6. Relazioni internazionali e Civiltà extraeuropee** Uscire dall'eurocentrismo per capire che l'Europa è parte di un sistema globale. • **Focus** Civiltà extraeuropee, Guerra dei Trent'anni e nascita del sistema degli Stati moderni. • **Concetto chiave** Globalizzazione precoce ed equilibrio di potere tra le potenze.			
GEOGRAFIA			
NUCLEI FONDANTI DISCIPLINARI	**OBIETTIVI SPECIFICI**	**CONOSCENZE**	**COMPETENZE**
Geografia sistemica, critica e orientata alla sostenibilità. Per la classe prima della scuola secondaria di primo grado, i contenuti possono essere raggruppati in **cinque nuclei fondanti** che guidano il passaggio dal "sapere i nomi" al "capire le relazioni". **1. Il Linguaggio della geo-graficità** Questo nucleo riguarda gli strumenti del geografo che non deve solo saper leggere una carta, ma capire come la realtà viene trasformata in dati e simboli. • **Concetti chiave** Orientamento, scala di rappresentazione (dal locale al globale), transcalarità. • **Contenuti** Carte tematiche, telerilevamento, dati statistici e interpretazione di fonti diverse (letterarie, visive, digitali). • **Obiettivo** Decodificare il territorio attraverso diversi "punti di vista" spaziali. **2. Sistemi Naturali e Processi Fisici**	**Orientamento** - Conoscere e utilizzare carte geografiche anche digitali, bussole, coordinate e punti cardinali, per orientarsi nello spazio geografico riconoscendo le diversità culturali dei luoghi. - Localizzare luoghi e riconoscere forme della superficie terrestre su una carta geografica. - Conoscere e utilizzare la cartografia storica e le carte tematiche per interpretare fenomeni e leggere paesaggi. - Analizzare rappresentazioni spaziali alle diverse scale ed epoche, comprendendo le relazioni tra locale e globale nel loro divenire. - Conoscere, comprendere e applicare il concetto di transcalarità nella lettura dello spazio geografico. **Linguaggio** - Conoscere e utilizzare il lessico geografico di base relativo ai sistemi naturali e all'interazione umana con l'ambiente. - Interpretare simboli e legende delle carte geografiche.	- Sapersi collocare spazialmente quale cittadino consapevole, nel proprio contesto locale, nazionale ed europeo, attraverso il dominio dei principali dati della geografia fisica e umana (città, regioni, stati, capitali, continenti, mari, monti, fiumi, laghi etc.). - Leggere e interpretare il paesaggio: analizzare aspetti fisici e antropici del territorio mediterraneo ed europeo, individuarne gli elementi chiave ed evidenziarne le relazioni tra società e ambiente. - Paesaggio e territorio: individuare e interpretare gli esiti delle interazioni tra le attività umane e il sistema-Terra, indagando differenti paesaggi e territori, alle diverse scale geografiche, anche arrivando a immaginare soluzioni e progetti per il miglioramento dei luoghi e delle relazioni tra comunità umane e ambiente. - Organizzazione territoriale, relazioni e dinamiche: comprendere il ruolo delle strutture e delle diversità politico-amministrative, economiche, sociali, culturali e ambientali nelle condizioni dei territori e nelle loro relazioni a scala locale, nazionale ed europea.	In riferimento all'Italia e all'Europa: - I principali dati della geografia fisica e umana europea (città, regioni, stati, capitali, continenti, mari, monti, fiumi, laghi etc.…). - Sistemi naturali (morfologia, idrografia, clima, suolo, flora e fauna) e antropici (spazi abitati, vie di comunicazione, attività economiche, organizzazione politico-amministrativa dal comune, alla regione, allo stato, alle organizzazioni sovranazionali) e loro interazioni. - Esempi di paesaggi e territori europei e mediterranei. I caratteri dei paesaggi italiani ed europei. Il continente europeo e le sue caratteristiche fisiche e politiche. - Le carte geografiche e i punti cardinali; carte tematiche; diverse scale di rappresentazione; interviste, dati statistici, immagini e altre fonti (es. letterarie) su luoghi e territori. - Concetti di paesaggio, territorio, luogo, regione, scala, transcalarità; distanza, interazione umanità- ambiente, movimento. - Sistemi naturali (biosfera, idrosfera, litosfera, clima) e antropici (economia, società, cultura, governo del territorio) e loro interazioni;

L'analisi dell'Europa e dell'Italia parte dalla comprensione della "base" fisica su cui poggiano le società umane. • **Concetti chiave** Litosfera, idrosfera, biosfera. • **Contenuti** Morfologia (monti, pianure), idrografia (fiumi, laghi, mari), climi e biomi europei. • **Obiettivo** Comprendere come i fattori naturali interagiscono tra loro creando gli ecosistemi mediterranei ed europei. **3. Il Paesaggio come Co-evoluzione** Il paesaggio come risultato dell'incontro tra natura e storia umana. • **Concetti chiave** Paesaggio, territorio, luogo, regione, Stato (fisica, storica, culturale). • **Contenuti** Evoluzione storica dei paesaggi italiani; caratteristiche di coste, isole, aree montane e zone aride; tutela e valorizzazione del patrimonio paesaggistico. • **Obiettivo** Interpretazione dei segni dell'uomo sul territorio e distinzione tra elementi naturali e antropici. **4. Spazio antropico e Organizzazione del territorio** Nucleo che analizza come l'uomo organizza la propria vita collettiva e l'economia. • **Concetti chiave** Urbanizzazione, demografia, settori economici, reti di comunicazione. • **Contenuti** Distribuzione della popolazione in Italia e UE; organizzazione politico-amministrativa (Comune, Regione, Stato, UE);	- Impiegare immagini, carte geografiche, dati statistici, testi e audiovisivi per analizzare fenomeni geografici. **Paesaggio e territorio** - Conoscere più approfonditamente i principali elementi della geografia fisica italiana ed europea (fiumi, mari, monti, laghi, etc.) e saperli opportunamente localizzare su una carta geografica. - Distinguere e descrivere la varietà del paesaggio nella relazione tra ambiente e attività umane, con riferimento all'art. 9 della Costituzione italiana e all'art. 1 della Convenzione Europea del Paesaggio. - Riconoscere il valore del paesaggio come fattore di valorizzazione del territorio. - Conoscere la differenza tra spazio naturale e territorio modificato dalle comunità umane. - Riconoscere e analizzare l'impatto delle attività umane sull'ambiente, in particolare sulla biosfera e sui beni naturali. - Riconoscere le relazioni tra economia, società, cultura e ambiente. **Relazioni e dinamiche** - Riflettere sulla conservazione dei beni ambientali e culturali. - Conoscere i processi di trasformazione del territorio. - Sviluppare consapevolezza della relazione tra cittadinanza e territorio, tra spazio vissuto e sua cura. - Conoscere e comprendere l'impatto a scala italiana ed europea di processi e fenomeni attuali come il cambiamento climatico, l'urbanizzazione, la crescita della popolazione europea, le diversità economiche e sociali. - Riconoscere il contributo dell'economia allo sviluppo di un territorio. - Riconoscere il ruolo della cultura, della società e delle istituzioni nella		impatti delle attività umane sugli ambienti e sulle risorse naturali. - Trasformazione dell'ambiente ad opera delle attività umane (agricoltura, urbanizzazione, deforestazione, risorse naturali). - Le grandi sfide contemporanee: questioni climatiche, sostenibilità, crescita della popolazione, urbanizzazione, rapporti geopolitici, diversità economiche e sociali. - Evoluzione fisica e storica del paesaggio, interpretazione di paesaggi osservati direttamente e di paesaggi rappresentati; componenti naturali e umane del paesaggio e loro coevoluzione; caratteristiche ambientali e umane dei territori di montagna, collina, pianura, delle coste e delle isole, di particolari ambienti come le zone aride, i deserti, le aree polari, mari, anche rispetto allo sfruttamento delle risorse e alla conservazione della biodiversità; tutela e valorizzazione del paesaggio. - Ambiente naturale e territorio; sfruttamento e gestione sostenibile del territorio; distribuzione della popolazione e dinamiche demografiche; relazioni tra territorio e sviluppo economico, sociale e culturale. - Principali elementi fisici (morfologia, idrografia, ambienti) e organizzazione territoriale dell'Italia e dell'Europa. - Organizzazione dei territori, a scale diverse, dall'Italia all'Europa: esempi di analisi di stati, regioni fisiche, storiche e culturali (es. l'area mediterranea), organizzazioni sovranazionali come l'Unione europea.

principali città e capitali. • **Obiettivo** Analisi delle strutture sociali e politiche che governano lo spazio europeo. **5. Le Grandi sfide e lo Sviluppo sostenibile** Nucleo che lega la Geografia all'Educazione Civica. • **Concetti chiave** Sostenibilità, impatto antropico, resilienza. • **Contenuti** Cambiamento climatico, deforestazione, gestione delle risorse idriche e gestione dei rifiuti. • **Obiettivo** Sviluppo di una coscienza verso lo sfruttamento delle risorse e la conservazione della biodiversità.	caratterizzazione di un territorio a diverse scale geografiche. **Organizzazione territoriale** - Sapere opportunamente collocare su una carta geografica i principali Stati e città italiane ed europee. - Conoscere l'organizzazione politico-amministrativa del territorio italiano e le diversità locali e regionali. - Conoscere il territorio europeo e dell'area del Mediterraneo (tra Europa, Asia e Africa) nelle sue dimensioni e relazioni fisiche, politiche, economiche, sociali e culturali. - Conoscere la composizione e gli scopi dell'Unione Europea e il suo ruolo rispetto ai paesi membri come l'Italia e ai nuovi scenari globali. - Identificare le caratteristiche fisiche e culturali dei diversi continenti e approfondire alcuni stati particolarmente rilevanti per il loro ruolo a scala mondiale e per specifici aspetti culturali o relazioni con l'Italia.		

MATEMATICA			
NUCLEI FONDANTI DISCIPLINARI	**OBIETTIVI SPECIFICI**	**CONOSCENZE**	**COMPETENZE**
Numeri	Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri naturali, interi, razionali sotto forma di frazioni e numeri decimali utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e software specifici. Fornire stime di misure di grandezze e di risultati di operazioni. Rappresentare i numeri naturali, interi e razionali sulla retta, utilizzando scale graduate per effettuare misure di grandezze. Applicare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, sia per iscritto che mentalmente, operazioni ed espressioni numeriche. In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. Utilizzare le frazioni e le loro operazioni. Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri naturali.	Numeri naturali, razionali sotto forma di frazioni e decimali e loro rappresentazione sulla retta. Operazioni con i numeri naturali, razionali sotto forma di frazioni e decimali: addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri, e loro proprietà; frazioni equivalenti; numeri primi e scomposizione di numeri naturali in fattori primi; divisibilità: multipli e divisori di un numero naturale, multipli e divisori comuni a più numeri, minimo comune multiplo e massimo comune divisore; potenze, proprietà e operazioni con le potenze; scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. Sistemi di numerazione.	Padroneggiare i calcoli con sicurezza anche con i numeri razionali nelle loro diverse rappresentazioni; stimare misure di grandezze e risultati di operazioni; comprendere il senso dei diversi sistemi di numerazione. Comprendere e comunicare con il linguaggio matematico in modo appropriato e coglierne il rapporto con il linguaggio naturale. Utilizzare il linguaggio matematico per rappresentare, descrivere e risolvere situazioni problematiche; riconoscere le connessioni con altri linguaggi formali in particolare con quello informatico.
Spazi e figure	Costruire figure del piano e dello spazio e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti. Rappresentare punti, segmenti e figure nel piano cartesiano. Descrivere e classificare le principali figure piane.	Figure geometriche nel piano; definizioni, proprietà e perimetro (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari); punti, segmenti e figure nel piano cartesiano.	Applicare ragionamenti induttivi e deduttivi via via più complessi. Comprendere e comunicare con il linguaggio matematico in modo appropriato e coglierne il rapporto con il linguaggio naturale.
Dati e Previsioni	Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di software.	Rappresentazione di insiemi di dati con tabelle e grafici.	Riconoscere il ruolo centrale della matematica nella società contemporanea, nelle scienze, nella tecnologia e nella vita quotidiana.
Informatica	Esaminare un algoritmo o un programma per capirne il comportamento, identificarne eventuali difetti e correggerli. Scrivere semplici programmi con strutture di controllo e condizioni, anche utilizzando variabili. Valutare l'esito	Concetto di algoritmo e sua esecuzione rigorosa; variabili; strutture di controllo; operatori logici elementari: semplici funzioni e procedure; analisi del comportamento di un algoritmo o di un programma per	Utilizzare il linguaggio matematico per rappresentare, descrivere e risolvere situazioni problematiche; riconoscere le connessioni con altri linguaggi formali in particolare con quello informatico. Rappresentare informazioni in relazione

	di un algoritmo o di un programma seguendone i passi e tenendo traccia del valore delle variabili.	correggerne gli eventuali difetti (debug).	al compito da svolgere. Comprendere il concetto di variabile e scrivere, con linguaggi di programmazione a scopi didattici, programmi, valutandone la correttezza.
SCIENZE			
NUCLEI FONDANTI DISCIPLINARI	**OBIETTIVI SPECIFICI**	**CONOSCENZE**	**COMPETENZE**
Fenomeni naturali e di origine antropica	Osservare fenomeni naturali e antropici e individuare relazioni tra grandezze. Costruire e interpretare grafici e relazioni matematiche tracciando l'andamento di una variabile studiata. Osservare e descrivere gli ecosistemi naturali e le loro componenti. Biosfera anche in funzione della prevenzione ambientale.	Fenomeni atmosferici e ciclo dell'acqua. Idrosfera, Atmosfera e Suolo.	Analizzare e interpretare i fenomeni naturali e antropici utilizzando concetti, linguaggi e metodi delle scienze naturali. Leggere, comprendere e comunicare argomenti scientifici, saper argomentare e motivare con proprietà di linguaggio le proprie affermazioni. Sviluppare consapevolezza e responsabilità verso la tutela della biodiversità e verso la cura dell'ambiente promuovendo comportamenti attivi e pratiche di monitoraggio ecologico.
Fenomeni fisici	Comprendere il concetto di pressione. Attraverso attività su fluidi, quali acqua e aria. Comprendere il concetto di equilibrio termico e la distinzione tra i concetti di calore e temperatura attraverso misurazioni con termometri tradizionali o sensori di temperatura. Applicare i concetti fisici fondamentali per interpretare fenomeni naturali e artificiali.	Stati di aggregazione, passaggi di stato; Misure, Temperatura, Equilibrio termico e gravità.	Analizzare e interpretare i fenomeni naturali e antropici utilizzando concetti, linguaggi e metodi della fisica. Leggere, comprendere e comunicare argomenti scientifici, saper argomentare e motivare con proprietà di linguaggio le proprie affermazioni.
Chimica e Trasformazione della materia	Osservare e descrivere solubilizzazioni di sostanze in acqua per costruire il concetto operativo di solubilità e la distinzione tra soluzioni e miscugli eterogenei. Osservare, descrivere e comprendere le molteplici caratteristiche fenomenologiche che si manifestano durante il riscaldamento e l'ebollizione dell'acqua. Osservare e descrivere gli stati di aggregazione della materia e i vari passaggi di stato. Interpretare alcuni fenomeni osservati alla luce dei modelli microscopici della materia.	Sostanze pure e miscugli e loro proprietà	Leggere, comprendere e comunicare argomenti scientifici, saper argomentare e motivare con Proprietà di linguaggio le Proprie affermazioni.
Esseri viventi	Osservare e descrivere gli ecosistemi naturali, esaminando il ruolo di produttori, consumatori e decompositori nei cicli della materia e nei flussi di energia. Studiare la diversità e l'evoluzione dei viventi, introducendo le grandi classificazioni. Comprendere la diversità biologica mettendo in relazione elementi di evoluzione. Riconoscere la cellula come unità fondamentale degli organismi viventi,	Livelli di organizzazione dei viventi (procarioti ed eucarioti; unicellulari e pluricellulari). Struttura e riproduzione delle cellule. Livelli di organizzazione dei viventi (procarioti ed eucarioti; unicellulari e pluricellulari). Struttura e riproduzione delle cellule. Differenze morfologiche e funzionali tra piante, animali e funghi; adattamenti all'ambiente. Fotosintesi e respirazione.	Leggere, comprendere e comunicare argomenti scientifici, saper argomentare e motivare con proprietà di linguaggio le proprie affermazioni. Sviluppare consapevolezza e responsabilità verso la tutela della biodiversità e verso la cura dell'ambiente promuovendo comportamenti attivi e pratiche di monitoraggio ecologico.

	osservandone la struttura e il funzionamento e distinguendo tra cellule animali e vegetali.		
Ambiente e Scienze della terra	Esaminare i fattori che influenzano il clima attraverso esperimenti. Comprendere e utilizzare l'analisi dimensionale per stimare ordini di grandezza e confrontare dimensioni e quantità.	Ecologia ed ecosistemi. Inquinamento della biosfera.	Leggere, comprendere e comunicare argomenti scientifici, saper argomentare e motivare con proprietà di linguaggio le proprie affermazioni. Sviluppare consapevolezza e responsabilità verso la tutela della biodiversità e verso la cura dell'ambiente promuovendo comportamenti attivi e pratiche di monitoraggio ecologico.
Interconnessioni tra scienza, tecnologia, arte e società	Individuare i collegamenti tra scienza, matematica, tecnologia e discipline umanistiche. Riconoscere il ruolo della scienza nella società e nell'economia, approfondendo il funzionamento di tecnologie di uso comune. Discutere come alcune scoperte scientifiche hanno migliorato la vita quotidiana.	Salute, stili di vita e prevenzione alle malattie.	Analizzare e interpretare i fenomeni naturali e antropici utilizzando concetti, linguaggi e metodi delle scienze naturali e della fisica, anche in relazione alle sfide scientifiche e tecnologiche della società contemporanea. Leggere, comprendere e comunicare argomenti scientifici, saper argomentare e motivare con proprietà di linguaggio le proprie affermazioni.
INGLESE			
NUCLEI FONDANTI DISCIPLINARI	**OBIETTIVI SPECIFICI**	**CONOSCENZE**	**COMPETENZE**
Le nuove Indicazioni Nazionali (in vigore da febbraio 2026) per la lingua inglese nella secondaria di primo grado puntano a un approccio interculturale e comunicativo.	**Competenza comunicativa e comprensione:** • Comprendere i punti essenziali di messaggi chiari, orali e scritti, su argomenti familiari. • Interagire con una certa sicurezza in situazioni comunicative di uso quotidiano. • Produrre testi semplici e coerenti su argomenti noti o di interesse personale.	Lessico di base relativo alla sfera personale ed applicazione di strutture grammaticali fondamentali.	Confrontare aspetti della lingua inglese con la lingua italiana per individuarne somiglianze e differenze. Riflettere sul funzionamento della lingua; auto-valutare e migliorare la propria produzione linguistica.
Le indicazioni sottolineano l'importanza della personalizzazione del percorso formativo e del collegamento con l'educazione civica e la sostenibilità.	**Approccio Interculturale:** • Riconoscere e confrontare aspetti culturali dei paesi anglofoni e la loro natura multietnica. • Sviluppare empatia, rispetto e capacità di mediazione verso altre culture. **Metodologie e Didattica:** • Utilizzare l'inglese per giochi, lavori di gruppo e progetti, anche in modalità digitale. • Migliorare la corretta pronuncia e l'intonazione. Sviluppare strategie autonome di apprendimento (ascolto, lettura, scrittura). L'obiettivo è portare gli studenti a un livello di competenza solido (verso A2 del QCER al termine del primo ciclo di istruzione),	Comprensione del contesto di usi e costumi per promuovere l'accettazione, il rispetto reciproco e l'interazione tra culture diverse. Conoscenza base dell'utilizzo delle tecnologie, applicate anche al contesto educativo. Conoscenze base dei fondamenti del *cooperative learning, peer-tutoring* e *role play*.	Conoscere e descrivere aspetti significativi della cultura anglosassone, mostrando curiosità ed atteggiamento positivo verso culture diverse. Sviluppare competenze digitali applicate alla lingua per preparare gli studenti a contesti multiculturali e tecnologici. Iniziare con brevi scambi dialogici supportati da ausili visivi e lettura di frasi con termini noti. Sviluppare competenze interpersonali e meta-cognitive.

	enfatizzando l'uso dell'inglese per interagire in contesti multiculturali, la cittadinanza globale e l'uso delle tecnologie digitali.		
FRANCESE			
NUCLEI FONDANTI DISCIPLINARI	**OBIETTIVI SPECIFICI**	**CONOSCENZE**	**COMPETENZE (attese per la classe prima – QCER)**
• Comprensione orale • Produzione orale • Comprensione scritta • Produzione scritta • Riflessione sulla lingua e consapevolezza metalinguistica • Educazione interculturale e cittadinanza europea	**Comprensione orale** • Comprendere istruzioni e consegne semplici. • Riconoscere parole e frasi relative a contesti quotidiani (saluti, presentazione, classe). • Identificare informazioni essenziali in brevi messaggi orali. **Produzione orale** • Salutare, presentarsi e presentare altri. • Formulare semplici domande e risposte su dati personali. • Interagire in scambi comunicativi guidati. **Comprensione scritta** • Comprendere parole e frasi semplici in testi brevi (dialoghi, vignette, messaggi). • Individuare informazioni essenziali (nome, età, nazionalità). **Produzione scritta** • Scrivere parole e frasi semplici. • Compilare moduli con dati personali. • Produrre brevi messaggi guidati (presentazione, descrizione di sé e degli altri). **Riflessione sulla lingua** • Riconoscere suoni e grafemi del francese. • Comprendere le principali strutture base (articoli, genere, numero). • Individuare somiglianze/differenze con l'italiano. **Intercultura** • Conoscere aspetti essenziali	**Lessico** • Saluti e formule di cortesia • Dati personali (nome, età, nazionalità) • Numeri (0–100) • Oggetti scolastici • Colori • Giorni della settimana • Mesi e stagioni • Materie scolastiche • Paesi e nazionalità • La famiglia • Caratteristiche fisiche e carattere • Sport e hobby **Strutture linguistiche** • Verbi (presente): **être, avoir, s'appeler**, verbi in -ER, faire • Pronomi personali soggetto • Articoli determinativi e indeterminativi • Formazione del femminile e del plurale (base) • Frase affermativa, interrogativa e negativa (forma semplice) • Aggettivi possessivi **Funzioni comunicative** • Presentarsi, presentare qualcuno, domandare e dire l'età, la nazionalità, le lingue parlate, città dove abiti • Parlare dei momenti importanti e della famiglia • Descrivere il fisico e il carattere • Parlare delle attività e dei gusti. **Fonetica**	L'alunno: • Comprende e utilizza **espressioni familiari di uso quotidiano**. • Sa **presentarsi e presentare altri**. • Interagisce in modo semplice se l'interlocutore parla lentamente. • Comprende e produce **brevi testi orali e scritti** su bisogni immediati. • Riflette su semplici strutture linguistiche. • Mostra apertura verso **altre culture e lingue**.

	della cultura francofona. • Riconoscere formule di cortesia e comportamenti comunicativi adeguati.	• Suoni caratteristici del francese • Accenti e pronuncia di base **Cultura** • Francia e paesi francofoni (elementi base) • Saluti e convenzioni sociali	
SPAGNOLO			
NUCLEI FONDANTI DISCIPLINARI	**OBIETTIVI SPECIFICI**	**CONOSCENZE**	**COMPETENZE (attese per la classe prima QCER)**
• Comprensione orale • Produzione orale • Comprensione scritta • Produzione scritta • Riflessione sulla lingua e consapevolezza metalinguistica • Educazione intercultura le e cittadinanza europea	**Comprensione orale** • Comprendere istruzioni e consegne semplici. • Riconoscere parole e frasi relative a contesti quotidiani (saluti, presentazione, classe). • Identificare informazioni essenziali in brevi messaggi orali. **Produzione orale** • Salutare, presentarsi e presentare altri. • Formulare semplici domande e risposte su dati personali. • Interagire in scambi comunicativi guidati. **Comprensione scritta** • Comprendere parole e frasi semplici in testi brevi (dialoghi, vignette, messaggi). • Individuare informazioni essenziali (nome, età, nazionalità). **Produzione scritta** • Scrivere parole e frasi semplici. • Compilare moduli con dati personali. • Produrre brevi messaggi guidati (presentazione, descrizione di sé e degli altri). **Riflessione sulla lingua** • Riconoscere suoni e grafemi della lingua spagnola. • Comprendere le principali strutture base (articoli, genere, numero). • Individuare	**Lessico** • Saluti e formule di cortesia • Dati personali (nome, età, nazionalità) • Numeri (0–100) • Oggetti scolastici • Colori • Giorni della settimana • Mesi e stagioni • Materie scolastiche • Paesi e nazionalità • La famiglia • Caratteristiche fisiche e carattere • Sport e hobby **Strutture linguistiche** • Verbi (presente): prima, seconda e terza coniugazione, verbi regolari e irregolari. • Pronomi personali soggetto • Articoli determinativi e indeterminativi • Formazione del femminile e del plurale (base) • Frase affermativa, interrogativa e negativa (forma semplice) • Aggettivi possessivi **Funzioni comunicative** • Presentarsi, presentare qualcuno, domandare e dire l'età, la nazionalità, le lingue parlate, città dove abiti • Parlare dei momenti importanti e della famiglia • Descrivere il fisico e il carattere • Parlare delle attività e dei gusti.	L'alunno: • Comprende e utilizza **espressioni familiari di uso quotidiano**. • Sa **presentarsi e presentare altri**. • Interagisce in modo semplice se l'interlocutore parla lentamente. • Comprende e produce **brevi testi orali e scritti** su bisogni immediati. • Riflette su semplici strutture linguistiche. • Mostra apertura verso **altre culture e lingue**.

	somiglianze/differenze con l'italiano. **Intercultura** • Conoscere aspetti essenziali della cultura spagnola e ispano-americana. • Riconoscere formule di cortesia e comportamenti comunicativi adeguati.	**Fonetica** • Suoni caratteristici della lingua spagnola. • Accenti e pronuncia di base **Cultura** • Spagna (elementi base) • Saluti e convenzioni sociali	
TECNOLOGIA			
NUCLEI FONDANTI DISCIPLINARI	**OBIETTIVI SPECIFICI**	**CONOSCENZE**	**COMPETENZE**
Vedere, osservare e sperimentare	Analizzare oggetti comuni, sistemi e materiali.	Materiali, loro proprietà e processi produttivi	**Competenza (N.3) in tecnologia e ingegneria:** riconoscere materiali e risorse, sistemi tecnologici, processi di trasformazione e produzione. Esempio di CdR: laboratori sul riciclo.
Prevedere, immaginare e progettare	Usare il disegno tecnico come linguaggio universale e imparare a progettare (dal bisogno all'oggetto).	Disegno geometrico: uso degli strumenti per la costruzione di figure piane.	**Competenza (N.3) in tecnologia e ingegneria:** padronanza del linguaggio grafico- geometrico.
Intervenire, trasformare e produrre	Realizzare manufatti semplici.	Fasi dei processi produttivi e sicurezza in laboratorio.	**Competenza (N.7) imprenditoriale:** padronanza di un semplice processo di produzione. Esempio di CdR: laboratorio sui tessuti.
Sistemi informatici e linguaggi artificiali	Utilizzare il PC per sperimentare le prime creazioni di contenuti digitali e semplici algoritmi di logica computazionale, anche per applicazioni robotiche.	Hardware e Software; principali applicazioni di Google Workspace, di Canva per presentazioni e video, di Scratch e Mblock per la logica computazionale.	**Competenza (N.4) digitale** del DIGCOMP 2.2: Area 2. Comunicazione e collaborazione - Area 3. Creazione di contenuti digitali (Programmazione) - Area 5. Risolvere problemi (Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali). Esempio di CdR: animazioni con Scratch e applicazioni robotiche.
MUSICA			
NUCLEI FONDANTI DISCIPLINARI	**OBIETTIVI SPECIFICI**	**CONOSCENZE**	**COMPETENZE**
Comprensione ed uso dei linguaggi specifici	- Comprendere i linguaggi specifici di base (scrittura musicale, terminologia relativa ai fenomeni sonori e agli strumenti), anche se con qualche esitazione; adoperarli in modo generalmente corretto. - Dimostrare autonomia di comprensione; adoperare con precisione e piena padronanza i linguaggi specifici.	- conoscenza dei simboli musicali - uso di una corretta terminologia	Capacità di esprimersi e comunicare attraverso il linguaggio musicale superando l'atteggiamento passivo, di ascoltare con senso critico, di compiere scelte, nell'esecuzione come nella fruizione del messaggio musicale, quanto più possibile consapevoli. Capacità di intonazione: - Riprodurre vocalmente a orecchio una breve successione di suoni (non più di 5 o 6 suoni) con intervalli non superiori alla 4a ascendente o discendente.
Espressione vocale ed uso dei mezzi strumentali	- Eseguire modelli vocali e strumentali in modo sostanzialmente corretto, anche se con qualche esitazione. - Adoperare la voce in modo espressivo e consapevole; adoperare con padronanza e scorrevolezza gli strumenti ritmici e melodici, dimostrando autonomia nell'esecuzione.	- tecnica di base nell'uso della voce - tecnica di base nell'uso dello strumento	

Ascolto dei fenomeni sonori e dei messaggi musicali	- Osservare e distinguere i fenomeni sonori in modo sostanzialmente corretto, almeno per alcuni parametri; analizzare i messaggi musicali più semplici. - Osservare e distinguere in modo sicuro e consapevole i fatti melodici, ritmici, timbrici, dinamici, formali, modali, etc.; analizzare e classificare i messaggi musicali in modo autonomo.	- percezione e distinzione dei parametri del suono (pulsazione, altezza, durata, velocità)	Capacità di percezione e riproduzione: - Percepire e riprodurre a orecchio sequenze di tempi, accenti binari/ternari, ritmi semplici (crome/semiminime), utilizzando la vocalità, opp. la gestualità corporea, opp. gli strumenti a percussione.
Rielaborazione personale dei materiali sonori	- Rielaborare i materiali sonori in modo per lo più accettabile e almeno in parte appropriato. - Rielaborare in autonomia i materiali sonori, sfruttandone le qualità melodiche, ritmiche, timbriche, etc. con originalità, varietà e ricchezza di produzione.	- progettazione - realizzazione	
ARTE E IMMAGINE			
NUCLEI FONDANTI DISCIPLINARI	**OBIETTIVI SPECIFICI**	**CONOSCENZE**	**COMPETENZE**
Esprimersi e comunicare	Utilizzare strumenti e tecniche di base per produrre elaborati grafico-pittorici; rappresentare esperienze personali, emozioni e vissuti attraverso immagini semplici e guidate; utilizzare strumenti e tecnologie digitali con creatività.	Elementi fondamentali del linguaggio visivo (punto, linea, forma, colore); colori primari e secondari; organizzazione dello spazio nel foglio; tecniche grafiche di base (matita, pastelli, pennarelli). Conoscenza di alcune App (per modificare e gestire i contenuti visivi su computer, tablet, smartphone)	Realizzare elaborati visivi semplici per comunicare esperienze personali; utilizzare in modo essenziale il linguaggio visivo; sviluppare la capacità espressiva di base. Esprimersi anche con linguaggi digitali di base.
Osservare e leggere immagini	Osservare immagini e descriverne gli elementi principali; riconoscere colori, forme e semplici relazioni spaziali.	Elementi base del linguaggio visivo; differenza figura/sfondo; colori caldi e freddi; semplici composizioni visive.	Sviluppare capacità di osservazione e descrizione; comprendere il significato generale di immagini.
Comprendere e apprezzare le opere d'arte	Conoscere opere significative dell'arte antica e riconoscerne caratteristiche essenziali.	Arte preistorica, egizia, greca e romana; principali caratteristiche formali e stilistiche.	Acquisire una prima consapevolezza del patrimonio artistico e culturale.
Produrre e rielaborare immagini	Realizzare elaborati guidati utilizzando tecniche semplici.	Tecniche grafiche di base.	Sviluppare manualità e capacità esecutive.
Educazione al patrimonio e alla cittadinanza	Riconoscere alcuni beni culturali del territorio. Promozione del senso di appartenenza e del rispetto dei beni artistici.	Concetto di bene culturale. I valori della Costituzione.	Sviluppare atteggiamenti di rispetto, tutela e valorizzazione dei beni territorio.
SCIENZE MOTORIE			
NUCLEI FONDANTI DISCIPLINARI	**OBIETTIVI SPECIFICI**	**CONOSCENZE**	**COMPETENZE**
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	Consolidare gli schemi motori di base; migliorare la coordinazione generale; organizzare il movimento in relazione a spazio, tempo e ritmo	Schemi motori di base e combinati; parametri spazio-temporali; capacità coordinative (equilibrio, ritmo, orientamento)	Utilizza il proprio corpo in modo consapevole nello spazio e nel tempo, coordinando movimenti in situazioni motorie semplici e adattandoli progressivamente a contesti più complessi
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	Utilizzare il movimento per esprimere stati d'animo; eseguire semplici sequenze motorie ed espressive	Elementi di espressione corporea; gestualità e mimica; semplici sequenze ritmiche	Utilizza il linguaggio corporeo per esprimersi e comunicare in modo adeguato al contesto, attraverso semplici sequenze motorie ed espressive
Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	Partecipare a giochi individuali e di squadra	Regole fondamentali dei giochi sportivi;	Partecipa attivamente alle attività ludico-

	rispettando regole e ruoli; collaborare con i compagni; accettare esiti e decisioni Partecipare ad iniziative sportive, escursioni, uscite attive organizzate dalla scuola	ruoli e funzioni; principi di collaborazione e fair play	sportive, rispettando regole, ruoli e compagni, mostrando atteggiamenti corretti e collaborativi
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	Adottare comportamenti corretti per la sicurezza; comprendere l'importanza dell'attività fisica; utilizzare correttamente spazi e attrezzi	Norme di sicurezza; principi di igiene personale; benefici dell'attività motoria; uso corretto degli attrezzi	Assume comportamenti responsabili per la tutela della salute e della sicurezza propria e altrui, applicando le principali norme durante le attività motorie
RELIGIONE			
NUCLEI FONDANTI DISCIPLINARI	**OBIETTIVI SPECIFICI**	**CONOSCENZE**	**COMPETENZE**
Dio e l'uomo: la dimensione religiosa e la ricerca di senso.	Cogliere le domande di senso e confrontare le risposte delle religioni antiche e del cristianesimo.	Fenomenologia della religione; religioni politeiste; la ricerca di Dio nella storia; identità e alterità.	L'alunno si interroga sul trascendente e sulle domande di senso, agendo con accoglienza e dialogo interculturale.
La Bibbia e le fonti: documenti di fede, storia e cultura.	Utilizzare la Bibbia come fonte storica e letteraria, distinguendone i generi e il valore teologico.	Struttura della Bibbia; ispirazione e canone; storia di Israele; fonti storiche e archeologiche su Gesù.	L'alunno interpreta criticamente le fonti bibliche, ricostruendo le tappe della storia della salvezza e della vita di Gesù.
Linguaggio religioso: codici simbolici e patrimonio estetico.	Decodificare i contenuti teologici della vita di Gesù attraverso l'arte, la musica e la ritualità liturgica.	Iconografia cristiana; generi musicali sacri; l'anno liturgico; i simboli del mistero pasquale e dell'Incarnazione.	Riconosce e apprezza i linguaggi espressivi della fede, tutelando e valorizzando il patrimonio culturale e artistico.
Valori etici e religiosi: formazione integrale e coscienza.	Formulare giudizi morali basati sul messaggio evangelico per rispondere ai bisogni educativi e sociali.	Valori etici nell'AT e nel NT; etica della responsabilità; concetti di Alleanza, Giustizia e Bene Comune.	Coglie le implicazioni etiche della fede per compiere scelte di vita responsabili verso sé, gli altri e il mondo.