

SCUOLA DELL'INFANZIA

Finalità educative generali
Le finalità educative della scuola dell'infanzia sono: favorire la costruzione dell'identità, l'autonomia e acquisizione delle competenze e il rispetto delle differenze culturali e sociali; promuovere l'autoconsapevolezza, l'empatia e la capacità di gestire emozioni e conflitti.

Campi d'esperienza	Obiettivi specifici di apprendimento	Competenze
IL SE' E L' ALTRO	• Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo e riconoscere quelli altrui. • Ricercare le prime risposte, anche fantasiose e immaginarie, ai grandi interrogativi sulla vita e la morte, la gioia e il dolore a partire dalla narrazione e dalla condivisione delle proprie esperienze personali. • Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. • Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti. • Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro. • Riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie formazioni sociali nel territorio di appartenenza.	• Sviluppare il processo di costruzione dell'identità personale, dell'autostima e del senso morale. • Riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare, nel rispetto dei propri vissuti personali e altrui e confrontandola con altre esperienze culturali per sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni. • Riflettere, confrontarsi e discutere di vari temi con i pari e con gli adulti, in reciprocità. • Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune.
METODOLOGIA:	• condivisione in piccolo gruppo; • peer tutoring; • scaffolding; • dialogo costruttivo e scambio interculturale	
IL CORPO E IL MOVIMENTO	• Sapersi esprimere e comunicare attraverso il corpo, per migliorare le capacità percettive, la propriocezione cinestesica, l'equilibrio e la conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente. • Sapersi orientare, muovere e coordinare con gli altri, provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico. • Saper eseguire gesti e	• Maturare una prima consapevolezza della propria corporeità, nelle sue potenzialità espressive, comunicative ed artistiche. • Produrre gesti, condotte, sequenze motorie, psico-motorie e coreutiche, sotto forma di movimenti controllati e finalizzati svolti individualmente o in piccolo gruppo, in grado di rafforzare la

	movimenti corporei (fino-motori e grosso-motori), attraverso esperienze ludiche, psicomotorie e coreutiche, valutandone il rischio e imparando a interagire con rispetto con gli altri. • Conoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti e attuare corrette pratiche quotidiane di cura di se', di igiene, di alimentazione in vista di uno stile di vita sano e attivo, grazie a forme di apprendimento ludico e laboratoriale. • Saper riconoscere le principali emozioni e sensazioni di benessere o malessere, per iniziare a gestirle in modo positivo in vista di una migliore crescita personale e delle relazioni con gli altri (famiglia, scuola, societa').	propria identita' personale e la propria autonomia, nel rispetto delle regole della buona convivenza civile. • Orientarsi nello spazio, in relazione agli altri e all'ambiente. • Sviluppare un corretto e completo schema corporeo • Assumere comportamenti e atteggiamenti rispettosi della propria salute e di quella altrui, avendo cura di se' e degli altri.
METODOLOGIA:	• gioco motorio (libero, di regole, con l'uso di materiali, simbolico, di esercizio, imitativo); • giochi motori che integrano movimento e socialità; • predisposizione di ambienti a misura di bambino con utilizzo di materiali stimolanti.	
IMMAGINI SUONI E COLORI	• Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali. • Narrare le proprie esperienze o storie inventate, avvalendosi di diverse modalita' comunicative non verbali (musica, drammatizzazione, disegno, pittura, fotografia, manipolazione, ecc.). • Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette teatrali, filmati, ecc.), sperimentando le varie possibilita' di apprendimento offerte dal proprio corpo, dalla propria voce e da materiali di varia natura. • Partecipare ad esperienze di ascolto della musica, fruizione di opere d'arte e pratica coreutica, al	• Sapersi avvalere dei principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico-pittorico, plastico, audiovisivo, drammatico, ecc.) in diversi ambiti e modalita', a seconda dei propri talenti e potenzialita', anche attraverso l'utilizzo, mediato dall'insegnante, delle nuove tecnologie. • Dimostrare originalita', curiosita' e spirito di iniziativa nella produzione artistica, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative, anche impiegando – con la supervisione dell'insegnante – quelli messi a disposizione dalla tecnologia. • Sviluppare ed esprimere interesse nei confronti della fruizione

	fine di sviluppare primi interessi e gusti personali, anche sperimentando elementi musicali di base. • Esplorare i primi alfabeti artistici, grafico-pittorici, plastici, musicali e audiovisivi.	di opere artistiche di vario genere, maturando un proprio gusto estetico personale e un primo atteggiamento critico-riflessivo rispetto ai messaggi veicolati. • Familiarizzare con i primi alfabeti musicali e i simboli di notazione informale per codificare e riprodurre suoni, sviluppando sensibilit� e interesse per il paesaggio sonoro e le opere musicali, a partire dalla scoperta che tutti i suoni originano dalla vibrazione di oggetti.
METODOLOGIA:	• giochi simbolici liberi e guidati, di giochi di travestimento; • attivit� musicali e drammatico-teatrali con l'utilizzo di burattini e marionette; • esperienze multimediali guidate;	
I DISCORSI E LE PAROLE	• Saper utilizzare la lingua italiana in maniera appropriata, per comprendere parole e discorsi. • Acquisire un patrimonio lessicale progressivamente piu' ricco ed esteso. • Esprimere attraverso il linguaggio verbale i propri stati d'animo ed emozioni. • Elaborare ipotesi circa i significati di parole sconosciute o inventate, cogliendo somiglianze e analogie tra suoni e significati. • Familiarizzare con elementi di una lingua diversa dall'italiano. • Incontrare e sperimentare prime forme di linguaggio scritto.	• Avvalersi della lingua italiana per produrre e comprendere semplici enunciati a partire dalle occasioni offerte dalla vita quotidiana. • Ascoltare e narrare racconti, rielaborare contenuti e inventare storie. • Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzione di parole, riconoscendo analogie tra suoni e significati. • Avere una prima consapevolezza dell'esistenza di lingue e culture differenti, a partire anche da prime esperienze di apprendimento di una seconda lingua. • Esplorare e sperimentare il linguaggio scritto anche in forma creativa e fantasiosa. • Sviluppare la coordinazione motoria e la manualit� attraverso il disegno, la riproduzione di segni e simboli, esplorando forme di

		rappresentazione grafica.
METODOLOGIA:	• Circle time (ascolto attento e partecipe); • la lettura ad alta voce da parte dell'insegnante; • la conversazione; • il confronto; • la formulazione di domande e di ipotesi di risposta rispetto a quanto ascoltato.	
CONOSCENZA DEL MONDO	• Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat, i fenomeni naturali e artificiali, per riconoscere e descrivere i principali processi di cambiamento e le relative proprietà'. • Riconoscere il susseguirsi dei giorni della settimana e delle stagioni dell'anno. • Individuare la posizione delle persone e degli oggetti nello spazio, imparando ad utilizzare categorie come sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra, lontano/vicino, dentro/fuori, ecc. • Osservare, descrivere, rappresentare e denominare semplici forme geometriche nello spazio e nel piano, facendo riferimento alle loro caratteristiche • Raggruppare, contare, ordinare, misurare e quantificare oggetti di vario genere, confrontandoli e classificandoli secondo differenti criteri condivisi.	• Saper osservare e scoprire le connessioni esistenti in fenomeni come il ciclo di vita, le stagioni, i principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, le modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana. • Saper collocare le proprie azioni nel tempo della giornata, della settimana e dell'anno. • Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia. • Operare semplici attività' di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione, confronto. • Saper riconoscere semplici forme geometriche in base a caratteristiche e proprietà'.
METODOLOGIA:	• esplorazione dell'ambiente; • sperimentazione e giochi in outdoor; • osservazione diretta di fenomeni e loro misurazione; • STEM; • produzione espressivo-narrativa (le fiabe, le drammatizzazioni, le rime e filastrocche, le conte); • rappresentazione dello spazio;	

SCUOLA PRIMARIA

ITALIANO

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

Il linguaggio costituisce il primo strumento di comunicazione e di accesso alla conoscenza. Rappresenta un mezzo decisivo per l'esplorazione del mondo, per l'organizzazione del pensiero e per la riflessione sull'esperienza e sul sapere tramandato di generazione in generazione.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe quinta)

1. Decodificare e comprendere messaggi chiave: identificare le informazioni cruciali in diversi tipi di comunicazione orale, scritta e non verbale.
2. Comunicare con chiarezza ed efficacia: esprimere oralmente le proprie idee, esperienze e domande in modo logico e coerente, adattando il linguaggio al contesto e all'interlocutore.
3. Riassumere il contenuto di testi scritti: individuare i punti principali di un testo e riorganizzarli in un insieme di informazioni in grado di rendere il significato del tutto.
4. Produrre testi significativi: scrivere brevi testi per comunicare concetti, sentimenti, fatti e opinioni personali, rispettando la struttura di base e la correttezza linguistica.
5. Interagire con media diversi: utilizzare in modo consapevole immagini, video, audio e strumenti digitali di base.

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
Alfabeto	● Enunciare nell'ordine convenzionale le lettere dell'alfabeto italiano integrate da quelle (J, K, W, X, Y) assunte da altre lingue, per un totale di 26 lettere.	● Conoscere l'alfabeto convenzionale e le lettere straniere.	● Acquisire l'alfabetizzazione di base. ● Riflettere sulla lingua a partire dagli usi comuni. ● Comprendere brevi e semplici testi ed enunciati trasmessi in forma scritta e orale. Essere in grado di comprendere un breve e semplice testo letto da soli o dall'insegnante, cogliendone gli elementi principali. ● Essere in grado di produrre semplici e brevi frasi. ● Memorizzare e saper esporre poesie e filastrocche.
Scrittura	● Scrivere con grafia manuale sia in stampatello sia in corsivo. Saper leggere i caratteri tipografici usati nei libri di testo e di lettura.	● Scrittura corretta nei vari caratteri. ●	
Grafia dell'italiano	● Scrivere e conoscere i fonemi e grafemi difficili; utilizzare la divisione in sillabe.	● Scrittura sotto dettatura e auto dettatura.	
Interpunzione, segni grafici e paragrafematici	● Usare i segni paragrafematici, nella loro funzione ● sintattica e testuale, in particolare i seguenti: punto, virgola e apostrofo.	● Scrivere sotto dettatura ● nel rispetto dei segni di punteggiatura. ●	

Tempi e modi verbali	● Conoscere la differenza tra le azioni del “prima”, “adesso” e “dopo”.	● Riconoscere le azioni al presente, al passato e al futuro.
Ascolto e dialogo.	● Essere in grado di comprendere e dare semplici istruzioni su un’attività che lo studente conosce bene; ● saper interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte intorno ad argomenti di cui abbia diretta esperienza; ● essere in grado di raccontare oralmente un’esperienza personale rispettando l’ordine logico e cronologico.	● Esposizione chiara di esperienze. Interventi ● appropriati su argomenti proposti, rispettando il proprio turno. Comprensione di un messaggio ascoltato.
Lettura e interpretazione.	● Leggere in silenzio e ad alta voce; comprendere il significato di brevi testi scritti.	● Discriminazione e riconoscimento di fonemi e grafemi, lettura di sillabe, parole e frasi. ● Lettura scorrevole di brevi testi. Comprensione del ● testo letto.
Produzione di testi.	● Saper scrivere parole e brevi frasi in autonomia.	● Scrittura corretta di parole e frasi, anche associate a immagini.
Memorizzazione di testi.	● Saper memorizzare testi poetici.	● Memorizzazione di testi poetici e filastrocche.

Innovazione, ibridazione tecnologica

Integrare in modo intelligente e pedagogico strumenti digitali e analogici per rendere l'apprendimento più attivo, inclusivo e coinvolgente (libri multimediali, LIM, audio, tablet...).

Interdisciplinarietà

L'italiano si intreccia con altre discipline attraverso moduli tematici, privilegiando una didattica laboratoriale.

- Storia: le parole del tempo e il racconto orale della propria storia personale
- Geografia: gli indicatori topologici e la descrizione di immagini
- Matematica: comprensione orale delle consegne, connettivi logici e meccanismo cognitivo dell'astrazione
- Scienze: verbalizzazione delle percezioni degli organi di senso
- Musica: sillabazione ritmica e filastrocche ortografiche

METODOLOGIA

Didattica attiva, laboratoriale, ludica e inclusiva.
Metodo fonemico/sillabico Esperienziale
Circle time narrativo e Storytelling
Drammatizzazione corporea e giochi fonologici
Scrittura spontanea cooperativa

INGLESE

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

L'obiettivo generale del primo ciclo è promuovere l'alfabetizzazione linguistica e sviluppare le competenze comunicative orali e scritte, guidando le alunne e gli alunni al raggiungimento del livello di competenza A1 entro il termine della quinta classe. L'acquisizione della lingua sfrutta l'immersione linguistica e le naturali capacità mnemoniche e imitative dei bambini. L'insegnamento si fonda principalmente su attività ludiche, canzoni, immagini e routine quotidiane, stimolando l'espressione spontanea e una forte motivazione. Imparare l'inglese stimola infatti funzioni chiave come la memoria, la concentrazione, la risoluzione dei problemi e l'empatia. Inoltre, la didattica punta a una totale inclusività sociale ed educativa. In questo modo l'inglese diventa una lingua viva, parlata dall'insegnante fin dal suo ingresso in aula, capace di educare i bambini all'apertura interculturale, alla solidarietà e alla comprensione reciproca.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe quinta)

Ascolto (comprensione orale)

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

Parlato (produzione e interazione orale)

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

Lettura (comprensione scritta)

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

Scrittura (produzione scritta)

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

Riflessione-metacognizione sulla lingua e sull'apprendimento

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

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
ASCOLTO (comprensione orale)	Riconoscere e riprodurre semplici suoni della lingua inglese. Associare suoni, immagini e parole (fonemi-grafemi). Comprendere vocaboli, istruzioni ed espressioni di uso quotidiano relativi a sé stessi, alla famiglia, ai compagni e agli oggetti scolastici. Individuare, contare e classificare oggetti di uso comune.	Lessico di base relativo a: • saluti e presentazioni; • colori; • numeri entro il 10; • oggetti scolastici; • animali; • famiglia; • parti del corpo; • giocattoli e oggetti di uso quotidiano; • semplici istruzioni utilizzate in classe (sit down, stand up, listen, open your book...). Associazione tra immagini, parole e suoni.	L'alunno/a è in grado di: • Ascoltare, comprendere ed eseguire le consegne con il supporto della gestualità. • Comprendere il contenuto di semplici messaggi orali.
PARLATO (produzione e interazione orale)	Riprodurre parole e semplici frasi relative a persone, oggetti, colori, numeri e situazioni note. Presentarsi e interagire con i compagni attraverso giochi, canzoni e brevi scambi comunicativi usando espressioni memorizzate.	• Usare espressioni di uso quotidiano per salutare e presentarsi. • Pronunciare parole e brevi frasi legate ad ambienti e situazioni note. • Imparare e ripetere filastrocche, canzoni e giochi linguistici.	L'alunno/a è in grado di: • Memorizzare vocaboli, filastrocche, canzoni e rime. • Utilizzare semplici strutture linguistiche ed espressioni di saluto e presentazione.
LETTURA (comprensione scritta)	Riconoscere e comprendere parole e semplici frasi accompagnate da immagini o supporti visivi o sonori. Comprendere brevi messaggi e istruzioni già apprese oralmente. Individuare, contare e classificare oggetti e immagini.	• Riconoscere visivamente parole familiari e semplici frasi. • Associare la parola all'immagine. • Comprendere brevi istruzioni scritte accompagnate da immagini. • Riconoscere vocaboli già acquisiti oralmente.	L'alunno/a è in grado di: • Riconoscere parole e semplici frasi.

SCRITTURA (produzione scritta)	Copiare e scrivere parole e semplici frasi relative alle attività svolte in classe. Completare parole con il supporto di immagini. Scrivere numeri, nomi di oggetti e semplici vocaboli appresi. Individuare, contare e classificare oggetti e immagini.	• Copiare correttamente parole e semplici frasi. • Scrivere in modo guidato vocaboli noti e di uso quotidiano; completare le parole.	L'alunno/a è in grado di: • Copiare semplici vocaboli e frasi.
--	---	---	---

Innovazione, ibridazione tecnologica
Utilizzo di strumenti digitali e risorse multimediali (LIM, contenuti audio e video, applicazioni didattiche, giochi interattivi e piattaforme educative) per supportare e potenziare i processi di insegnamento-apprendimento. Le tecnologie saranno impiegate per favorire la partecipazione attiva, la motivazione, l'inclusione e lo sviluppo delle competenze disciplinari e trasversali, nel rispetto dei diversi ritmi e stili di apprendimento degli alunni.

Interdisciplinarietà
La lingua inglese si collega alle altre discipline attraverso attività comuni e semplici percorsi CLIL, favorendo l'uso della lingua in contesti reali e significativi. - Ed.Fisica: esercizi di TPR -Musica: ritmo, canzoni e fonetica -Arte: studio dei colori e tecniche di pittura -Matematica: conteggio e raggruppamenti

METODOLOGIA
Introduzione e consolidamento del lessico e delle strutture linguistiche attraverso flashcards, immagini, giochi, canzoni, filastrocche e storie. Ascolto e comprensione di semplici messaggi e dialoghi. Ripasso dei contenuti mediante domande guidate, conversazioni, attività ludiche, role-playing ed esercizi di associazione e completamento. Utilizzo di materiali multimediali e attività individuali, a coppie e in piccolo gruppo per favorire la partecipazione attiva e l'apprendimento della lingua. - TPR (Total Physical Response) - Storytelling con Realia e Flashcards - Chants, Songs and Rhymes - Circle time

STORIA

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

La storia costituisce il principale strumento per conoscere come si è formata la nostra civiltà, per comprenderne le caratteristiche di fondo e i valori, per inquadrare le vicende della scena mondiale e i rapporti di questa con l'Occidente. La storia offre ai discenti, attraverso la conoscenza delle vicende passate, la consapevolezza del "qui e ora" e della propria identità di persona e cittadino al fine di favorire l'integrazione.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe quinta)

- Narrare ed interpretare concetti, fatti e opinioni in forma **orale e scritta**. La narrazione sarà contestualizzata sulla verifica e l'uso delle fonti.
- Collocare gli eventi sulla **linea del tempo**
- Comprendere relazioni di **successione, contemporaneità e durata**
- Riconoscere **cause e conseguenze**
- Utilizzare **fonti** in modo guidato

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
COLLOCAZIONE TEMPORALE e SPAZIALE	Ordinare eventi in successione e contemporaneità	Prima, dopo, infine Adesso/Nello stesso momento	Comprendere relazioni di successione, contemporaneità e durata
	Riconoscere cicli temporali	Giorno, settimana, mese, anno, stagioni.	I cicli temporali
CONOSCENZA STORICA	Raccontare esperienze vissute	Biografia personale e familiare, linea del tempo e relazione di causa/effetto	Riconoscere cause e conseguenze

Innovazione, ibridazione tecnologica

Giochi interattivi, coding, storytelling digitale, realtà aumentata, registrazioni vocali, Qr code

Interdisciplinarietà

Italiano: uso del linguaggio specifico della disciplina
Tecnologia: applicazione del coding per lo sviluppo del pensiero computazionale
Arte: lettura di iconografie
Educazione Motoria: giochi e percorsi in palestra
Musica: canti tematici
Educazione Civica: regole di convivenza, di relazione e di rispetto per l'ambiente

METODOLOGIA

Giochi interattivi e drammatizzazione mediante conte e filastrocche per imparare la successione temporale; lettura di immagini e completamento di sequenze; osservazione dell'ambiente esterno per coglierne mutamenti causati dal trascorrere del tempo.

- Circle Time
- Think-Pair-Share
- Storytelling attivo
- Drammatizzazione

GEOGRAFIA

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

La geografia si studia perché aiuta a formare cittadini consapevoli, autonomi e capaci di comprendere la realtà in cui vivono. Essa sviluppa conoscenze di geografia fisica, politica, umana ed economica, partendo dagli spazi vicini, come il proprio quartiere o comune, fino ad arrivare all'Italia, all'Europa e al mondo. Conoscere il territorio permette infatti di

comprendere meglio la propria identità e il proprio ruolo nella società.

La geografia studia le relazioni tra esseri umani, territorio e ambiente naturale, aiutando a capire come le comunità vivono e trasformano gli spazi nel tempo. Favorisce inoltre il pensiero spaziale, cioè la capacità di orientarsi, localizzare luoghi e fenomeni e collegare realtà locali e globali. I suoi principali ambiti riguardano l'orientamento, il linguaggio geografico, il paesaggio, le relazioni tra uomo e ambiente e l'organizzazione dei territori.

L'insegnamento della geografia è importante in tutti i livelli scolastici perché contribuisce alla formazione della cittadinanza e alla conoscenza del proprio Paese e del mondo. Attraverso essa gli studenti comprendono il rapporto tra attività umane e natura, sviluppando attenzione verso l'ambiente, la biodiversità e il rispetto degli ecosistemi. Per questo vengono incoraggiate anche attività all'aperto, che favoriscono l'osservazione diretta della natura.

La geografia stimola inoltre le dimensioni emotive e culturali del rapporto con i luoghi e i paesaggi, rafforzando il senso di appartenenza e l'integrazione sociale. Infine, insegna a utilizzare strumenti e linguaggi diversi, come carte geografiche, immagini, dati statistici, fotografie, GIS e strumenti digitali, utili per rappresentare e interpretare il mondo a scale differenti.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe quinta)

- Leggere il territorio e il linguaggio cartografico. Saper estrapolare informazioni da testi descrittivi di paesaggi, ma anche "leggere" i segni del territorio (cartelli stradali, simboli nelle mappe) e interpretare immagini geografiche.
- Utilizzare il lessico specifico. Esporre oralmente le caratteristiche di un ambiente (es. distinzione tra flora e fauna, concetti di altitudine o clima) usando termini tecnici appropriati e spiegando le relazioni causa- effetto tra uomo e natura.
- Individuare i concetti chiave di testi, carte e rappresentazioni geografiche, riorganizzandoli per descrivere territori, fenomeni e relazioni tra ambiente e attività umane.
- Scrivere report e narrazioni spaziali. Produrre brevi relazioni su un'uscita didattica, descrizioni soggettive e oggettive del paesaggio o scrivere "diari di viaggio" che integrino fatti geografici e osservazioni personali.
- Utilizzare la bussola, il righello per calcolare distanze sulle mappe (scale grafiche) e consultare tabelle climatiche o grafici per esplorare informazioni sul territorio.
- Classificare gli elementi di un territorio naturali e antropici; raggruppare i paesaggi in base a criteri geografici (morfologia, clima, altitudine) o in base all'uso del suolo.
- Organizzare lo studio di una regione o di un territorio pianificando le fasi: raccolta dati, lettura della mappa, analisi del clima e sintesi finale, rispettando i tempi della consegna.
- Riconoscere il legame tra la propria cultura e il paesaggio circostante: dialetti locali, prodotti tipici legati al clima, architetture tradizionali (es. baite, cascine, trulli).

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
Orientamento	● Conoscere gli indicatori spaziali, le relazioni topologiche e gli indicatori di direzione per muoversi nello spazio, individuando i punti di riferimento.	● Indicatori spaziali e relazioni topologiche.	L'alunno/a è in grado di: ● orientarsi nello spazio ● acquisire ed applicare i principali concetti topologici con riferimento a se stessi. ● descrivere gli spostamenti
Linguaggio	● Utilizzare gli indicatori spaziali per localizzare la propria posizione e quella degli oggetti rispetto a diversi punti di riferimento.	● Verbalizzazione della posizione di sé e degli oggetti nello spazio	

	● Verbalizzare i propri spostamenti nello spazio vissuto.	● Utilizzo degli organizzatori spaziali ed elementi costitutivi dello spazio vissuto: funzioni, relazioni e rappresentazioni.	effettuati nello spazio vissuto, attraverso l'uso di una terminologia adeguata. ● rappresentare spazi e percorsi con disegni e simboli. ● riconoscere la funzione degli spazi.
Paesaggio e territorio	● Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta, con attività di educazione all'aperto.	● Percorsi nell'ambiente noto secondo i punti di riferimento.	
Relazioni e dinamiche	● Conoscere, comprendere e rispettare le funzioni e le norme d'uso di luoghi pubblici e scolastici per una corretta convivenza sociale.	● Conoscere la funzione degli spazi pubblici e privati e rispettarli.	
Organizzazione territoriale	● Collegare ogni spazio alla sua funzione. ● Rappresentare graficamente spazi vissuti utilizzando una simbologia convenzionale e non.	● Conoscenza degli spazi della scuola, della casa e degli ambienti vissuti quotidianamente. ● Conoscenza della funzione dei diversi spazi (aula per studiare, palestra per muoversi, cucina per preparare il cibo, ecc.). ● Distinzione tra spazi interni ed esterni. ● Uso di simboli convenzionali e non convenzionali per rappresentare spazi e percorsi. ● Lettura e realizzazione di semplici mappe e disegni degli	

		ambient conosciuti.	
--	--	------------------------	--

Innovazione, ibridazione tecnologica
Utilizzo guidato e semplificato di <i>Google Earth</i> o <i>Google Maps</i> alla LIM per visualizzare la scuola dall'alto, facilitando il passaggio dalla visione tridimensionale (reale) a quella bidimensionale (pianta). L'utilizzo di robot edutainment (come <i>Bee-Bot</i> o <i>Blue-Bot</i>) consente di materializzare gli indicatori di direzione (<i>avanti, indietro, rotazione a destra/sinistra</i>). Gli alunni progettano algoritmi di movimento su tappeti a reticolo che riproducono gli spazi della scuola o della casa. Coding unplugged e pensiero computazionale

Interdisciplinarietà
- SCIENZE: rafforzamento dell'approccio osservativo. - ARTE: fotografie e rappresentazioni grafiche come strumenti di rappresentazione e interpretazione del territorio. - EDUCAZIONE CIVICA: stimolare il legame di appartenenza al territorio; educazione ambientale. - ED. MOTORIA: coordinazione e schemi motori di base. - TECNOLOGIA: utilizzo di piccoli robot da pavimento per materializzare gli indicatori di direzione. Gli alunni devono "programmare" i passi del robot su reticoli fisici che riproducono la mappa della scuola o della casa. Questa attività favorisce la decentralizzazione cognitiva: il bambino deve proiettare i concetti di <i>destra/sinistra</i> o <i>avanti/indietro</i> dal proprio punto di vista a quello del robot.

METODOLOGIA
- Giochi di movimento, guidati all'interno dell'aula, attraverso l'utilizzo degli indicatori spaziali. - Percorsi guidati all'interno dell'edificio scolastico. - Attività grafiche guidate. - Didattica di esplorazione sul campo - Mappe del tesoro - Mediatori iconici e manipolazione - Pensiero computazionale

MATEMATICA

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

La matematica contribuisce, insieme alle discipline scientifiche-tecnologiche, alla crescita intellettuale e culturale del cittadino. Con il suo rigore logico e il suo elevato livello di astrazione, la matematica non è solo uno strumento per risolvere problemi, ma anche una disciplina culturale che aiuta a sviluppare la creatività, l'immaginazione, leggere, interpretare e modellizzare la realtà e il noi andando oltre stereotipi e pregiudizi. L'obiettivo nel primo ciclo è quello di consentire agli allievi di acquisire la prospettiva culturale fornita da questa disciplina, esplorando e sperimentando come essa consenta di aggiungere un ulteriore punto di vista, complementare a quello delle altre discipline, per descrivere attività e automatizzare compiti

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe quinta)

1. Decodificare e comprendere messaggi chiave: individuare e selezionare le informazioni cruciali veicolate attraverso diversi linguaggi matematici (orale, scritto, simbolico e visivo) per comprendere consegne, dati e previsioni, relazioni e rappresentazioni
2. Comunicare con chiarezza ed efficacia: esprimere oralmente le proprie idee, esperienze e domande in modo logico e coerente, adattando il linguaggio al contesto e all'interlocutore.
3. riassumere il contenuto di testi scritti: individuare i punti principali di un problema e riorganizzarli in un insieme di informazioni che permettono il raggiungimento di una soluzione

5. produrre testi significativi: scrivere brevi testi matematici (serie di numeri, problemi e/o risposte ai problemi, espressioni, frasi numeriche, ecc)
6. interagire con media diversi: utilizzare in modo consapevole immagini, video, audio e strumenti digitali di base per partecipare attivamente alle attività didattiche e per esprimersi creativamente.

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
numeri	- Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, per mezzo di segni, in modo progressivo e regressivo; leggere e scrivere i numeri naturali, riconoscendo i due aspetti: cardinale e ordinale. Leggere e scrivere numeri naturali, avendo consapevolezza della notazione posizionale. - Confrontare, ordinare e rappresentare i numeri naturali sulla retta. - Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con i numeri naturali.	Il numero naturale cardinale e ordinale; numeri naturali e la loro rappresentazione sulla retta; operazioni aritmetiche (addizioni e sottrazioni) con numeri naturali, interi.	al termine della classe prima gli alunni sapranno: cercare strategie per risolvere semplici problemi partendo da situazioni concrete. Raccogliere e selezionare informazioni e semplici dati, costruendo semplici rappresentazioni. Leggere e comprendere i numeri naturali ed eseguire calcoli scritti e mentali. Rappresentare e classificare semplici forme geometriche. Confrontare e classificare elementi in base alla loro caratteristica. Per informatica: esprimere informazioni mediante dati di varia natura
Spazio e figure	- Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e fornire istruzioni per far compiere un percorso desiderato. - Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche secondo determinate caratteristiche - Costruire modelli materiali che rappresentano solidi geometrici, in relazione ad oggetti della realtà	Posizione di oggetti nello spazio; distanze a partire dal proprio corpo; binomi topologici (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori); punti di riferimento e descrizione di un percorso; prima classificazione di figure geometriche.	
Relazioni, dati e previsioni	- Classificare numeri, figure e oggetti in base alle proprietà e ricorrendo a rappresentazioni opportune a seconda del contesto.	Schemi e tabelle per rappresentare e leggere dati e relazioni	

	- Confrontare ed eseguire seriazioni (dal più piccolo al più grande, ecc).		
Informatica	- Scegliere ed utilizzare oggetti o simboli per rappresentare informazioni. Descrivere a parole attività della vita quotidiana.	rappresentazione di dati e informazioni	

Innovazione, ibridazione tecnologica

Utilizzo di app per il calcolo, attività di coding online e unplugged, realtà aumentata e manipolazione virtuale, pixel art, Registratore vocale e QR code per il problem solving

Interdisciplinarietà

Il programma di matematica si collega a:

- geografia e educazione motoria attraverso concetti topologici; il reticolo, i percorsi;
- storia: il concetto di ordinamento
- italiano, come linguaggio specifico della disciplina (quantificatori linguistici connettivi logici e comprensione del testo)
- musica e inglese, con canzoni per imparare i numeri, filastrocche e conteggi
- arte e immagine: geometria intuitiva delle forme e lateralizzazione
- scienze: indagini ed osservazioni

Metodologia

- Esperienze ludico-matematiche.
- Lavoro individuale, in coppia, in piccolo gruppo e collettivo.
- Uso di materiale strutturato e non.
- Metodo analogico e manipolativo
- Didattica dell'errore e problem solving
- Giochi di ruolo
- Gamification e sfide logiche cooperative

SCIENZE

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

La scienza si basa sull'osservazione sistematica della realtà, sulla capacità di astrazione, sulla formulazione di ipotesi e modelli da mettere a confronto con i risultati sperimentali, fornendo un metodo rigoroso per comprendere e interpretare i fenomeni che ci circondano.

In integrazione con la matematica, è indispensabile per favorire lo sviluppo delle capacità di ragionamento logico e di argomentazione, del pensiero critico, della proprietà di linguaggio e della padronanza della lingua italiana.

Le attività laboratoriali, fondamentali per le scienze, non solo sostengono e promuovono lo sviluppo costante dell'apprendimento e dell'insegnamento, ma creano anche un ambiente progettuale e applicativo ideale per far emergere e valorizzare i talenti.

Attraverso la comprensione e l'applicazione del metodo scientifico, gli studenti imparano a riconoscere il valore dell'errore e del suo superamento nel processo di apprendimento nonché nell'evoluzione stessa della scienza, come dimostra anche la storia delle scoperte scientifiche.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe quinta)

1. Decodificare e comprendere messaggi chiave: identificare le informazioni cruciali in ambito scientifico attraverso diversi tipi di comunicazione orale (spiegazioni), scritta (brevi istruzioni e testi informativi), non verbale (lettura di immagini e schemi)
2. Classificare e raggruppare con criteri definiti: classificare e raggruppare elementi in base a criteri dati sviluppando abilità di osservazione e categorizzazione.
3. Organizzare informazioni con diversi strumenti: organizzare informazioni relative a un quesito scientifico utilizzando liste, semplici mappe concettuali, griglie e tabelle.
4. Formulare ipotesi semplici basate sull'osservazione: costruire ragionamenti semplici formulando ipotesi plausibili per spiegare fenomeni osservati, anche attraverso attività pratiche ed esperimenti guidati.
5. Riconoscere regolarità e pattern: individuare regolarità e sequenze in fenomeni naturali e artificiali, sviluppando il pensiero logico e la capacità di fare previsioni semplici.

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
Esplorazione e osservazione della natura	• Osservare gli elementi del mondo naturale ed artificiale, utilizzando i cinque sensi.	Conoscenza dei cinque sensi come strumenti per esplorare l'ambiente	Osservare e interpretare i fenomeni naturali con curiosità scientifica. Comprendere la struttura e il funzionamento degli ecosistemi, riconoscendo le interazioni tra elementi naturali e tra uomo e ambiente. Adottare comportamenti responsabili per la salute e di cura verso l'ambiente.
Materia e trasformazioni	• Individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali.	capacità di riconoscere gli oggetti: materiali, funzioni e caratteristiche.	
Esperimenti sui fenomeni fisici	• Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali in riferimento alle stagioni • Comprendere che il suono non è materia ma è il risultato di una vibrazione che si trasmette attraverso la materia.	Conoscenza delle caratteristiche delle stagioni	
Esseri viventi e corpo umano	• Riconoscere le principali caratteristiche dei viventi e le loro diverse modalità di vita • Descrivere le sensazioni corporee fondamentali • Sviluppare abitudini alimentari e stili di vita sani e rispettosi della propria salute.	Intuizione di alcune differenze che distinguono i viventi dai non viventi e gli animali dai vegetali.	
Scienza e ambiente	• Riflettere su come le proprie azioni influenzano l'ambiente.	Sviluppo di atteggiamenti di rispetto verso l'ambiente.	

Utilizzo di app con meteo e giochi interattivi, attività di coding online e unplugged, uso di paint, video in timelapse, microscopio digitale, realtà aumentata

Interdisciplinarietà

- Matematica: classificazioni, raggruppamenti, grafici,, relazioni
- Italiano: linguaggio specifico della disciplina e verbalizzazione orale
- Storia: le stagioni e i cambiamenti dell'ambiente
- Tecnologia: laboratorio Stem e strumenti tecnologici per la scienza
- Arte e immagine: colori caldi, colori freddi, le forme, tecniche di coloritura
- Musica e inglese, con canzoni per imparare colori, stagioni...

METODOLOGIA

- Giochi, esperienze ed esercitazioni con i propri organi di senso.
- Esplorazione dello spazio fisico della scuola e dell'ambiente circostante.
- Tinkering e Manipolazione di materiali vari e loro classificazione.
- Lavoro individuale, in coppia, in piccolo gruppo e collettivo.
- Uso di materiale strutturato e non.
- Esperienze pratiche.
- Circle time
- Brainstorming
- Inquiry-Based Learning (Didattica della Domanda)

TECNOLOGIA

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

Nella scuola primaria, l'insegnamento della **Tecnologia** non si traduce nell'addestramento all'uso di dispositivi digitali o nella memorizzazione di nozioni tecniche, ma rappresenta una vera e propria **scuola del fare e del pensare**. La disciplina si pone l'obiettivo di guidare i bambini a passare da un ruolo di *consumatori passivi* a quello di *creatori e fruitori critici* della realtà che li circonda. Il percorso didattico si sviluppa attorno a tre direttrici fondamentali, fortemente interconnesse e a misura di bambino:

- **L'Approccio Laboratoriale ed Esperienziale:** La tecnologia a questa età si tocca con mano. Attraverso la manipolazione di materiali poveri, lo smontaggio guidato di oggetti d'uso comune e il disegno, gli alunni imparano a comprendere il funzionamento delle cose, stimolando la coordinazione e la curiosità.
- **Il Pensiero Computazionale e l'Informatica Attiva:** Attraverso il *coding* (sia in modalità *unplugged*, cioè attraverso il gioco corporeo e reticoli sul pavimento, sia *plugged* su schermo) i bambini sviluppano la logica, imparano a scomporre problemi complessi in piccoli passi e a vivere l'errore non come un fallimento, ma come un momento naturale di correzione (*debugging*).
- **La Consapevolezza Ambientale ed Etica:** Ogni oggetto o software nasce per rispondere a un bisogno umano, ma porta con sé delle conseguenze. Fin dalla prima classe, la tecnologia educa i bambini a riflettere sul risparmio energetico, sul riciclo dei materiali e sui primi rudimenti di cittadinanza digitale, ponendo le basi per un rapporto sano e sicuro con la rete.

In questo modo, la Tecnologia dialoga costantemente con la Matematica, le Scienze e l'Arte nell'ottica dell'**approccio STEM**, offrendo ai bambini le chiavi per decodificare, progettare e abitare in modo attivo e sostenibile il mondo complesso in cui stanno crescendo.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe quinta)

1. Vedere, osservare e sperimentare (Analisi della realtà)

- Analizzare oggetti e sistemi: Saper descrivere oggetti d'uso comune, macchine e artefatti spiegando "come sono fatti", quali materiali li compongono e qual è la loro funzione.
- Comprendere i cicli produttivi: Riconoscere le tappe fondamentali di trasformazione di una materia prima in prodotto finito (es. dal legno alla carta, dal grano al pane).
- Classificare i materiali: Riconoscere le proprietà principali dei materiali più comuni (legno, plastica, metalli, carta, vetro) e saperne valutare la sostenibilità e la riciclabilità.

2. Prevedere, immaginare e progettare (Pensiero progettuale)

- Pianificare una soluzione: Di fronte a un bisogno o a un piccolo problema, saper immaginare un oggetto o una soluzione, pianificando le fasi necessarie per la sua realizzazione.
- Uso del disegno tecnico: Saper rappresentare le proprie idee e i propri progetti attraverso disegni schematici, piante, viste dall'alto o semplici assonometrie, utilizzando riga e squadra.
- Realizzare prototipi: Costruire piccoli oggetti o modelli tridimensionali utilizzando strumenti d'uso comune (forbici, colla, cartone, materiali di riciclo) in totale sicurezza.

3. Informatica e Pensiero Computazionale (Coding e Algoritmi)

- Sviluppare il pensiero computazionale: Saper scomporre un problema complesso in istruzioni elementari per risolverlo (algoritmi), sia attraverso il coding su schermo (es. Scratch) sia in modalità analogica.
- Conoscere le tecnologie dell'informazione: Comprendere a grandi linee l'architettura di un computer (hardware e software) e i concetti base della navigazione in rete e dell'archiviazione dei file.
- Robotica educativa: Saper programmare il comportamento di un piccolo automa o robot finto per fargli eseguire percorsi nello spazio.
- 4. Cittadinanza Digitale e Sostenibilità (Uso critico ed etico)
- Uso sicuro della rete: Adottare comportamenti corretti e sicuri durante l'uso di Internet, proteggendo la propria privacy e riconoscendo i primi rischi della navigazione.

Consapevolezza ecologica: Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie sul pianeta, sviluppando abitudini orientate al risparmio energetico, alla riduzione degli sprechi e alla corretta gestione dei rifiuti digitali e fisici.

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
Vedere, Osservare e sperimentare	Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. Accostarsi all'uso del computer e di applicazioni informatiche esplorando le funzioni e le potenzialità.	Proprietà degli oggetti di uso comune. Conoscenza di manufatti, oggetti, strumenti e macchine che soddisfano i bisogni principali dell'uomo. Osservazione di oggetti di uso comune, loro proprietà, funzioni primarie Osservazione rappresentazione grafica dei principali componenti del computer: il pulsante di accensione, il monitor, la tastiera, il mouse. Capacità di saper accendere e spegnere il computer.	L'alunno/a è in grado di: ● Esplorare il mondo e gli oggetti costruiti dall'uomo. ● Conoscere le principali parti del computer.

Prevedere e immaginare	● Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. ● Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. ● Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.	● Esecuzione di prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ● Riflessione sulla funzione di un oggetto. ● Scelta del materiale adatto. ● Realizzazione di oggetti con materiali comuni o di scarto. ● Rilevazioni di sequenza algoritmiche.	L'alunno/a è in grado di: ● Operare con il pensiero computazionale. ● Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.
Intervenire e trasformare	● Smontare semplici oggetti e meccanismi. ● Comprendere e seguire istruzioni ●	● Uso di oggetti e semplici meccanismi. ● Capacità di rispettare le istruzioni d'uso e di saperle fornire ai compagni.	● Trasforma i materiali con creatività e sicurezza.
Informatica	● Conoscere le parti principali del PC. ● Conoscere le funzionalità della tastiera e del mouse.	● Utilizzo della tastiera e del mouse in programmi specifici.	L'alunno/a è in grado di: ● Utilizzare strumenti di gioco e uso comune.

Innovazione, ibridazione tecnologica
Utilizzo di app con giochi interattivi Tinkering digitale: Sperimentare l'unione tra elementi fisici/materiali e strumenti digitali, comprendendo che la tecnologia integra mondi diversi per risolvere problemi (nascita delle prime competenze STEM).

Interdisciplinarietà
Con la Geografia e la Matematica (I Reticoli): Il <i>Coding Unplugged</i> applica in modo logico le relazioni topologiche e spaziali indagate in Geografia (<i>avanti/indietro, destra/sinistra</i>) e il conteggio dei passi tipico della Matematica. Con le Scienze (La Materia): Nel <i>Tinkering</i>, quando il bambino sceglie se usare il cartone, la plastica o un legnetto, mette in pratica le conoscenze organiche e sensoriali acquisite durante le lezioni di Scienze sui materiali e sulla sostenibilità. Con l'Italiano (Il Testo Regolativo): Spiegare a voce i passaggi eseguiti per costruire un manufatto o per dare i comandi al "robot" allena la competenza linguistica della struttura logico-sequenziale (il testo regolativo orale).

METODOLOGIA
la Tecnologia in classe prima primaria si sviluppa esclusivamente attraverso la metodologia laboratoriale dell'«imparare facendo» (Learning by Doing).

L'obiettivo non è insegnare ai bambini come usare un computer o memorizzare spiegazioni teoriche, ma guidarli a capire **come funzionano le cose**, ad usare le mani in modo intelligente tramite il riciclo creativo, a sviluppare la logica computazionale di base e ad assumere le prmissime e sane abitudini di benessere digitale.

- Coding unplugged e primi algoritmi
- Tinkering e laboratorio di riciclo
- Smontaggio guidato ed esplorazione
- Storytelling digitale

MUSICA

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

Lo studio della musica è fondamentale per comprendere e valorizzare il patrimonio culturale e identitario italiano, riconosciuto a livello internazionale. Essa si configura come una disciplina ad alto valore formativo, capace di sviluppare in modo integrato dimensioni cognitive, estetiche, comunicative ed espressive. Attraverso la pratica e l'ascolto, la musica favorisce il pensiero simbolico, la sensibilità artistica e la capacità di interpretazione critica.

Sul piano emotivo, consente di riconoscere ed elaborare le proprie emozioni, mentre nelle attività collettive promuove cooperazione, rispetto delle regole e inclusione sociale. Inoltre, rappresenta un efficace strumento di dialogo interculturale, facilitando la comprensione e la valorizzazione delle diverse tradizioni.

Le ricerche neuroscientifiche evidenziano come l'esperienza musicale coinvolga simultaneamente più aree cerebrali, contribuendo allo sviluppo globale della persona e al suo benessere psicofisico. Fin dai primi anni di vita, essa svolge un ruolo chiave nello sviluppo del linguaggio e dell'espressione. Per questo, l'educazione musicale, accessibile a tutti, è essenziale per formare individui consapevoli, creativi e culturalmente partecipi.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe quinta)

1. Comprendere e decodificare il linguaggio musicale

Riconoscere e interpretare gli elementi fondamentali del linguaggio musicale (ritmo, melodia, timbro, dinamica) attraverso l'ascolto attivo. Comprendere messaggi musicali provenienti da diversi contesti (brani, esecuzioni dal vivo, paesaggi sonori), cogliendone le caratteristiche espressive e comunicative, anche in relazione agli aspetti non verbali (gestualità, espressione corporea).

2. Comunicare ed esprimersi attraverso la musica

Utilizzare la voce, il corpo e gli strumenti per esprimere idee, emozioni ed esperienze in modo coerente ed efficace. Saper partecipare a semplici esecuzioni individuali e collettive, adattando la propria espressione al contesto musicale e al gruppo.

3. Rielaborare e sintetizzare esperienze musicali

Individuare gli elementi principali di un brano ascoltato o eseguito e riorganizzarli in una forma sintetica (verbale, grafica o musicale), cogliendone il significato complessivo e le caratteristiche essenziali.

4. Produrre semplici elaborati musicali

Creare brevi sequenze sonore, ritmiche o melodiche per esprimere vissuti, immagini o narrazioni, rispettando strutture di base e criteri di coerenza musicale. Integrare eventualmente linguaggi diversi (parola, movimento, segno grafico) nella produzione.

5. Interagire con media e strumenti musicali diversi

Utilizzare in modo consapevole strumenti musicali, risorse audio e strumenti digitali di base per esplorare, produrre e condividere contenuti musicali. Partecipare attivamente ad attività laboratoriali, sviluppando creatività e capacità di collaborazione.

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
-----------------	--	------------	----------------------

Percezione, ascolto e analisi	• Ascoltare e riconoscere suoni diversi.	Repertorio musicale: ascolto e conoscenza di suoni e brani.	• Ascolto dei messaggi sonori e musicali. • Ritmo, movimento ed espressione corporea: coordinare movimento e ritmo in risposta alla musica. • Esplorare semplici strumenti musicali e partecipare a pratiche corali. • Riconoscere le emozioni e i sentimenti espressi attraverso la musica.
Alfabetizzazione e grammatica musicale	Introdurre prime forme di rappresentazione grafica della musica (partiture grafiche).	Notazione musicale: lettura di semplici partiture grafiche.	
Creatività, esecuzione e interpretazione	• Creare semplici ritmi con corpo e strumenti.	Canto corale: brani semplici con accompagnamento ritmico-motorio.	
Ritmo, movimento ed espressione corporea	• Seguire il ritmo con il movimento del corpo.	Semplici strumenti musicali: caratteristiche.	

Innovazione, ibridazione tecnologica

Favorire un'esperienza formativa che colleghi alfabetizzazione musicale e cultura tecnologica attraverso l'uso di applicazioni digitali, produzione sonora e strumenti per la creazione musicale interattiva.

Interdisciplinarietà

In un'ottica transdisciplinare, la musica dialoga con le altre discipline favorendo pensiero critico, creatività e competenze cognitive, espressive e relazionali.

Con l'Italiano e l'Inglese (Consapevolezza Fonologica): Il senso del ritmo applicato alle filastrocche (*Chants and Songs*) aiuta i bambini a memorizzare la sillabazione delle parole e le rime, potenziando la discriminazione uditiva dei fonemi.

Con la Matematica e la Storia (La Regolarità): La *pulsazione* musicale è un concetto geometrico e ciclico. Andare a tempo allena le abilità di seriazione e l'interiorizzazione degli intervalli regolari (*il tempo cronologico*).

Con la Geografia e la Tecnologia (I Grafici): Tradurre un suono in un segno grafico intuitivo (linee continue, puntini per suoni brevi) getta le basi per la transizione dalla realtà tridimensionale a quella bidimensionale dei simboli e delle mappe.

METODOLOGIA

L'esperienza musicale occupa un posto centrale nel percorso formativo, declinandosi in molteplici dimensioni che spaziano dalla pratica alla riflessione critica. Sul versante pratico, si prevede l'avvicinamento al canto — individuale e corale — e agli strumenti, insieme alla partecipazione a concerti e ad attività laboratoriali, nonché al contatto diretto con musicisti. Sul versante percettivo e analitico, si coltivano l'ascolto attivo e guidato, la comprensione del paesaggio sonoro e la capacità di interpretare i diversi repertori musicali. Il tutto si inserisce in una prospettiva interculturale che, pur valorizzando il canone della musica scritta occidentale come riferimento fondamentale, apre lo sguardo a tradizioni, epoche e culture diverse.

-Body Percussion ed elementarità

-Metodo Kodály ed Euritmia (Gesti-Suono / Chironomia)

-Ascolto attivo e paesaggi sonori

-Giochi ritmico-motori

ARTE E IMMAGINE

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

La disciplina accompagna lo sviluppo di bambini e ragazzi favorendo creatività, espressività e capacità critica attraverso i linguaggi visivi. Insieme alla musica appartiene ai saperi estetici, che permettono di comprendere emozioni, simboli e culture. L'avviamento alla Storia dell'Arte aiuta a conoscere il patrimonio culturale e a comprenderne il valore storico e sociale, promuovendo la tutela dei beni artistici e la cittadinanza attiva.

L'insegnamento integra conoscenza storica e pratica laboratoriale mediante disegno, pittura, modellazione, fotografia, cinema e uso di strumenti digitali. Le attività creative sviluppano manualità, immaginazione e capacità di interpretare le immagini, educando anche all'uso consapevole dei media contemporanei. Centrale è l'approccio inclusivo, che valorizza i diversi stili di apprendimento, valorizzandone il processo creativo.

La disciplina promuove inoltre il dialogo tra culture, il pensiero autonomo e l'espressione personale, contribuendo alla crescita cognitiva, emotiva e sociale degli studenti attraverso l'esperienza artistica.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe quinta)

La disciplina promuove l'espressività e la creatività attraverso la realizzazione di elaborati artistici e l'uso di tecniche semplici, valorizzando risposte personali in laboratori sensibili ai diversi stili di apprendimento. Il linguaggio visivo diventa strumento per comunicare emozioni, identità e idee, integrando elementi simbolici e conoscenze dell'arte tradizionale e contemporanea.

Gli studenti imparano a osservare e interpretare immagini artistiche e della cultura visuale quotidiana, riconoscendone significati, aspetti formali e codici comunicativi, collegandoli alla propria esperienza personale. Attraverso l'analisi di opere e dei contesti storici nei quali sono state concepite, sviluppano capacità critiche e consapevolezza del patrimonio culturale. Il confronto con produzioni artistiche di culture differenti favorisce inoltre il rispetto della diversità culturale e l'educazione alla tutela dei beni artistici come elemento fondamentale della cittadinanza attiva.

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
Espressività / Produzione	● Utilizzare strumenti e materiali diversi per realizzare semplici elaborati grafici, pittorici e manipolativi. ● Sperimentare attività di pregrafismo e semplici forme di scrittura decorativa per sviluppare la motricità fine. ● Disegnare figure, ambienti e situazioni reali o fantastiche per esprimere esperienze ed emozioni. ● Manipolare materiali plastici per creare forme semplici e composizioni creative. ● Realizzare lavori individuali e collettivi ispirati a immagini, racconti o opere osservate. ● Utilizzare semplici strumenti digitali per	● Uso corretto di matite, pennarelli, forbici, colla, pastelli e tempere. ● Tecniche di base: disegno, coloritura, collage, manipolazione. ● Materiali naturali e artificiali utilizzabili nelle attività artistiche. ● Elementi base del linguaggio visivo: punto, linea, forma, colore. ● Semplici strumenti digitali per il disegno e la fotografia.	Al termine della classe prima, l'alunno: ● utilizza materiali e strumenti di base per realizzare semplici elaborati grafico-pittorici e manipolativi; ● esprime emozioni, vissuti e idee attraverso immagini, colori e forme; ● osserva e descrive immagini, riconoscendone elementi essenziali come colori, forme e personaggi; ● sperimenta tecniche artistiche semplici e attività manuali sviluppando

	creare immagini o brevi sequenze visive.		coordinazione e motricità fine;
Comunicazione	• Esprimere emozioni, idee e racconti attraverso immagini e colori. • Utilizzare segni, forme e materiali in modo personale e creativo. • Raccontare semplici esperienze attraverso produzioni visive. • Partecipare ad attività espressive condividendo materiali e idee.	• Colori primari e principali contrasti cromatici. • Relazione tra colori ed emozioni. • Forme e segni per rappresentare persone, oggetti e ambienti. • Semplici modalità di narrazione visiva.	• riconosce alcune opere, immagini o manufatti del proprio ambiente culturale; • utilizza in modo guidato semplici strumenti digitali per attività creative e narrative; • partecipa alle attività laboratoriali rispettando materiali, spazi e lavori propri e altrui; • sviluppa curiosità e atteggiamenti positivi verso l'arte, l'espressione personale e il patrimonio culturale.
Osservazione / Lettura	• Osservare immagini, illustrazioni e opere riconoscendone gli elementi principali. • Descrivere colori, forme, personaggi e ambienti presenti in un'immagine. • Distinguere semplici emozioni e significati comunicati dalle immagini. • Osservare luci e ombre in oggetti e rappresentazioni.	• Elementi principali di un'immagine: colori, linee, forme, spazio. • Differenza tra immagini realistiche e fantastiche. • Principali emozioni rappresentate nelle immagini. • Concetti base di luce e ombra. • Diverse tipologie di immagini: disegni, dipinti, fotografie, cartoni animati.	
Analisi / Interpretazione / Comprensione	• Riconoscere semplici opere artistiche e oggetti del proprio ambiente. • Individuare caratteristiche essenziali	• Opere e immagini del territorio. • Semplici manufatti	

	di immagini e manufatti artistici. ● Confrontare immagini appartenenti a culture diverse cogliendo somiglianze e differenze. ● Sviluppare atteggiamenti di rispetto verso il patrimonio artistico e ambientale.	artistici e artigianali di culture differenti. ● Concetto di bene artistico e culturale. ● Regole basilari di rispetto e cura dei materiali e delle opere.	
--	--	---	--

Innovazione, ibridazione tecnologica

L'insegnamento può integrare strumenti digitali accessibili, come tablet, app di disegno e semplici attività di stop-motion, per arricchire l'esperienza creativa. L'ibridazione tra tecniche manuali e tecnologie favorisce inclusione, motivazione e sviluppo di competenze espressive, visive e narrative.

Interdisciplinarietà

La disciplina dialoga con Italiano, Storia, Musica, Tecnologia ed Educazione Civica attraverso attività narrative, manipolative e digitali. L'approccio interdisciplinare favorisce l'espressione personale, la comprensione del patrimonio culturale e lo sviluppo di competenze trasversali, integrando linguaggi verbali, visivi ed esperienziali in percorsi inclusivi e significativi.

METODOLOGIA

L'insegnamento privilegia metodologie attive e laboratoriali, fondate su esperienza diretta, osservazione, manipolazione e sperimentazione creativa. Si valorizzano apprendimento cooperativo, inclusione, gradualità operativa e personalizzazione dei percorsi, favorendo il processo espressivo. L'uso equilibrato di strumenti tradizionali e digitali sostiene motivazione, partecipazione e sviluppo delle competenze.

-Laboratorio tattile visivo

-Storytelling visivo e albi illustrati

EDUCAZIONE MOTORIA

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

L'educazione motoria nella scuola primaria rappresenta la disciplina interdisciplinare che studia il corpo e il movimento nelle loro dimensioni fisiche, cognitive, emotive e sociali, secondo una prospettiva sistemica e orientata alle competenze, articolata in cinque dimensioni interconnesse: stili di vita attivi e sani, motoria, cognitiva, sociale ed emotivo-relazionale, ponendo massima attenzione alla salute e al benessere psico-fisico degli studenti e valorizzando il piacere del movimento, la motivazione e l'autoefficacia. La disciplina promuove lo sviluppo di abilità motorie, fitness e autonomia nella pratica motoria, contribuendo anche alla crescita delle funzioni esecutive, delle competenze metacognitive, emotive e sociali. Particolare attenzione è anche rivolta all'inclusione e all'acquisizione delle abilità motorie fondamentali, base per apprendimenti più complessi e per la partecipazione attiva di tutti gli studenti.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe quinta)

Nella dimensione degli stili di vita attivi e sani, gli alunni partecipano alle attività motorie e sportive e utilizzano in modo attivo i tempi e gli spazi dedicati al movimento, anche nei percorsi casa-scuola. La dimensione motoria riguarda l'organizzazione di movimenti finalizzati, l'esercizio di abilità e tattiche motorie e l'affinamento delle capacità espressive e comunicative del corpo. La dimensione cognitiva comprende la comprensione e l'applicazione di regole e strategie, la risoluzione di problemi motori, la costruzione di relazioni positive con l'ambiente di apprendimento e la conoscenza dei principi di sicurezza, igiene e sana alimentazione. La dimensione sociale favorisce la collaborazione e il rispetto delle diversità, mentre quella emotivo-relazionale sviluppa la regolazione emotiva e la gestione delle difficoltà.

La valutazione si fonda prevalentemente sull'osservazione sistematica, integrata da strumenti specifici e orientata al processo di apprendimento individuale.

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	● Riconoscere e nominare le principali parti del corpo. ● Muoversi nello spazio seguendo semplici indicazioni. ● Sperimentare schemi motori di base (camminare, correre, saltare, strisciare). ● Coordinare movimenti semplici in relazione a oggetti, compagni e ambiente.	● Le principali parti del corpo. ● Concetti spaziali di base (dentro/fuori, sopra/sotto, vicino/lontano). ● Concetti temporali semplici (prima/dopo, veloce/lento). ● Schemi motori di base.	● Cognitivo-percettive: modulazione comportamentale, flessibilità cognitiva, memoria di lavoro e adattamento del sistema percezione-azione ● Metacognitive: promozione della crescita personale attraverso il movimento ● Emotivo-regolative: gestione delle emozioni, resilienza e autoefficacia ● Relazionali: gestione dei conflitti e della competizione con gli altri ● Trasversali: sviluppo delle soft skills.
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	● Utilizzare il corpo per esprimere emozioni e stati d'animo. ● Partecipare a giochi simbolici e attività di imitazione. ● Riprodurre semplici sequenze motorie accompagnate da musica o racconti.	● Gesti e posture per comunicare. ● Emozioni fondamentali e loro espressione corporea. ● Movimento e ritmo. ● Giochi di imitazione e drammatizzazione.	
Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	● Partecipare a giochi individuali e di gruppo. ● Comprendere e rispettare semplici regole. ● Collaborare con i compagni durante le attività. ● Accettare il proprio turno e il risultato del gioco	● Regole fondamentali dei giochi proposti. ● Concetti di turno, collaborazione e condivisione. ● Rispetto dei compagni e dell'insegnante. ● Prime forme di fair play.	
Salute, benessere,	● Adottare comportamenti corretti durante le attività motorie.	● Semplici norme di sicurezza in palestra e negli	

prevenzione e sicurezza	● Utilizzare in modo sicuro spazi e attrezzi. ● Riconoscere l'importanza del movimento per il benessere. ● Curare l'igiene personale legata all'attività fisica.	spazi scolastici. Regole di utilizzo degli attrezzi. ● Benefici del movimento per il corpo. ● Principali abitudini di igiene e cura di sé.	
-------------------------	--	--	--

Innovazione, ibridazione tecnologica

L'intendere una possibile integrazione funzionale di dispositivi digitali nell'ecosistema didattico, trova spazi di applicazione praticabili, e acquisisce rilevanza didattica quando opera come amplificatore esperienziale: la LIM veicola stimoli visivi dinamici a immediata traduzione cinestetica; i feedback sonori e ritmici strutturano la coordinazione temporale, arricchendo la qualità del movimento; il video-stimolo attiva processi di anticipazione motoria e orientamento intenzionale verso il compito. Entro questa cornice, tutti i possibili dispositivi didattici innovativi appaiono capaci di potenziare, senza ridefinire, la natura esperienziale e incarnata dell'apprendimento motorio.

Interdisciplinarietà

L'Educazione Motoria si presta con particolare coerenza a pratiche interdisciplinari didatticamente praticabili. Con la matematica, il corpo nello spazio diventa dispositivo naturale di concettualizzazione geometrica: traiettorie, simmetrie e sequenze ritmiche trovano nel movimento una rappresentazione incarnata, coerente con il pensiero operatorio-concreto della fascia d'età. Con la lingua italiana, la narrazione corporea e il gioco simbolico attivano competenze lessicali e pragmatiche in contesti autentici e motivanti. Con la musica, ritmo e pulsazione costituiscono un'interfaccia naturale con la coordinazione temporale e l'espressività corporea. Con le scienze, la conoscenza fisiologica del corpo offre agganci epistemologici solidi. Con l'Educazione Civica, la pratica motoria collettiva si configura come laboratorio esperienziale di cittadinanza attiva e gestione del conflitto.

- **Con la Geografia e la Matematica (Lo Spazio vissuto):** Prima di tracciare un reticolo sul quaderno o comprendere i concetti topologici (*sopra/sotto, dentro/fuori, destra/sinistra*), il bambino deve sperimentarli fisicamente sul proprio corpo attraversando i percorsi e muovendosi in palestra.
- **Con la Musica e l'Inglese (La Sincronizzazione):** Seguire il ritmo di un tamburo o muoversi coordinandosi a comandi eseguiti in lingua straniera (*TPR - Total Physical Response*, es. "Jump!", "Freeze!") unisce lo sviluppo motorio a quello acustico e linguistico.
- **Con le Scienze e la Tecnologia (La Sicurezza e il Corpo):** Il movimento permette la scoperta empirica delle articolazioni, della respirazione e del battito cardiaco sotto sforzo (Scienze), oltre alla conoscenza e all'uso sicuro dei piccoli attrezzi e delle strutture protette (Tecnologia).

METODOLOGIA

L'insegnamento dell'educazione motoria privilegia metodologie attive, ludiche e laboratoriali, fondate sull'esperienza diretta e sulla partecipazione di tutti gli alunni. Le attività sono proposte in forma progressiva, attraverso giochi, percorsi, esercizi di esplorazione corporea e situazioni cooperative che favoriscano lo sviluppo degli schemi motori di base, dell'autonomia e della socializzazione. Particolare attenzione è dedicata all'inclusione, mediante l'adattamento di spazi, materiali e consegne alle diverse esigenze degli alunni. L'apprendimento avviene attraverso il fare, l'osservazione, l'imitazione e la scoperta guidata, valorizzando il

processo più del risultato. La dimensione relazionale e il rispetto delle regole sono costantemente promossi attraverso attività di gruppo e momenti di riflessione condivisa. L'eventuale utilizzo di supporti musicali o digitali integra e arricchisce l'esperienza motoria, mantenendo sempre centrale il movimento come strumento di conoscenza, espressione e benessere.

RELIGIONE

PERCHÉ SI STUDIA LA DISCIPLINA

Ecco un breve testo esplicativo formulato sulla base dei principi e dei contenuti delle Indicazioni Nazionali per il Curricolo (del Ministero dell'Istruzione), che chiarisce il valore e le motivazioni dello studio della Religione Cattolica (IRC) nella scuola primaria:

Il valore dello studio della Religione Cattolica nelle Indicazioni Nazionali

Lo studio della religione cattolica nella scuola primaria risponde al principio costituzionale di promuovere il pieno sviluppo della persona e favorisce l'acquisizione di una cittadinanza consapevole e aperta. Secondo le Indicazioni Nazionali, questa disciplina non ha una finalità catechetica o di indottrinamento, ma rappresenta un fondamentale presidio culturale e storico.

Si studia la religione per tre ragioni principali:

- **Comprensione del patrimonio storico e culturale:** La storia, l'arte, la letteratura e le tradizioni dell'Italia e dell'Europa sono profondamente impregnate di simboli, valori e racconti biblici e cristiani. Comprendere questi elementi è indispensabile per permettere ai bambini di "leggere" e interpretare il mondo e il territorio in cui vivono.
- **Sviluppo dell'identità e delle grandi domande:** La disciplina offre uno spazio protetto in cui i bambini possono riflettere sulle grandi domande esistenziali (il senso della vita, il valore dell'amicizia, il mistero della sofferenza e della gioia), aiutandoli a sviluppare una propria interiorità e una coscienza morale.
- **Educazione al dialogo e all'inclusione:** In una scuola sempre più multiculturale, la conoscenza del fatto religioso educa al rispetto dell'altro. Partendo dalla propria identità culturale, i bambini imparano a riconoscere i valori comuni e a coltivare un dialogo pacifico, solidale e accogliente verso chi professa altre fedi o ha convinzioni diverse.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe quinta)

- **Riconoscere le grandi domande:** Saper identificare le domande tipiche dell'uomo (sul senso della vita, sull'origine del mondo, sulla sofferenza e sul futuro) e comprendere come la religione cerchi di dare una risposta.
- **Conoscere la Bibbia:** Sapere che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei, individuandone la struttura (Antico e Nuovo Testamento) e imparando a ricercare i testi e le pagine principali.
- **Le grandi figure bibliche:** Conoscere la storia dei patriarchi (Abramo, Mosè), dei profeti e la figura centrale di Gesù di Nazaret, il suo messaggio (i miracoli, le parabole, il comandamento dell'amore) e gli eventi della sua morte e risurrezione.
- **Decodificare i simboli e i segni:** Saper riconoscere e interpretare i principali simboli del cristianesimo e delle altre religioni (la croce, l'acqua, la luce, i luoghi di culto come la chiesa, la sinagoga, la moschea).
- **Leggere il patrimonio artistico:** Saper individuare gli elementi religiosi presenti nelle opere d'arte (pitture, sculture, architetture) e nelle feste cristiane che scandiscono l'anno liturgico e il calendario civile.
- **Comprendere il messaggio evangelico:** Riconoscere che l'amore, la giustizia, la pace, il perdono e la solidarietà sono i valori cardine proposti da Gesù.
- **Applicare i valori alla quotidianità:** Tradurre questi principi nel rispetto verso se stessi, verso gli altri (in famiglia, a scuola, nella società) e verso il creato (educazione ambientale e sostenibilità).
- **Conoscere le origini dell'Ebraismo:** Riconoscere le radici ebraiche del Cristianesimo e i punti di contatto tra le due fedi.

- Aprirsi alle altre religioni: Sviluppare una prima conoscenza delle grandi religioni mondiali (Islam, Induismo, Buddismo), cogliendo gli elementi di vicinanza e imparando ad assumere un atteggiamento di rispetto, ascolto e accoglienza della diversità.

Classe 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze/ Abilità	Competenze
Valori etici	● Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana il silenzio e l'amicizia.	● Silenzio "luogo" di incontro ● Sperimentare nel silenzio l'incontro con il sé e l'altro.	● Riconosce che il silenzio e l'amicizia sono alla base del vivere insieme.
Dio e l'uomo	● Scoprire che per la religione cristiana Dio è creatore	● Il creare di Dio e il fare dell'uomo ● Scoprire la bellezza del creato e discriminare ciò che è creato da ciò che è costruito.	● Si rende conto che per i credenti il mondo è un dono di Dio affidato alla cura dell'uomo.
Il linguaggio religioso	● Riconoscere i segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente.	● I simboli del Natale e della Pasqua. ● La nascita e la risurrezione di Gesù. ● Ascoltare, raccontare alcuni episodi della nascita e della risurrezione di Gesù, individuando alcuni segni ad essi collegati, presenti nell'ambiente.	● Acquisisce una prima consapevolezza della presenza, nel proprio ambiente, di elementi riconducibili alle feste cristiane.
Gesù di Nazareth	○ Riconoscere Gesù di Nazareth Messia e Maestro	● Il mondo di Gesù ● Gesù Maestro. ● Ascoltare e raccontare alcuni episodi e insegnamenti di Gesù.	● Riconosce alcuni aspetti fondamentali della vita e degli insegnamenti di Gesù.

Innovazione, ibridazione tecnologica

Coding unplugged e robotica per lo storytelling, realtà aumentata, video storie e audio storie, tour virtuali con applicazioni specifiche

Interdisciplinarietà

-Italiano: ascolto e comprensione e lessico specifico
 -Arte e immagine: costruzione di piccoli manufatti e decodifica di immagini
 -Musica: canti e filastrocche

-Scienze: conoscere il mondo e rispettare la vita

METODOLOGIA

-Schede strutturate e semi strutturate,

-prove orali,

-conversazioni,

-attività pratiche.

Inoltre si terranno in considerazione interesse e partecipazione.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE (MODALITA' DI VERIFICA)

In linea con le vigenti indicazioni ministeriali per la scuola primaria, la valutazione viene intesa nella sua **funzione prettamente formativa**: un processo continuo, integrato nella didattica quotidiana, volto a valorizzare il percorso di crescita di ogni alunno, a rilevare i punti di forza e a identificare le aree di miglioramento senza finalità meramente sanzionatorie.

Per garantire un'osservazione sistematica, personalizzata e oggettiva, idonea a tutte le discipline del curriculum, si prevede l'utilizzo di una **pluralità di strumenti e modalità di verifica**, classificati in tre macro-aree:

1. Verifiche di tipo oggettivo e semistrutturato (Conoscenze e Abilità)

Mirano a rilevare in modo puntuale l'acquisizione dei contenuti e dei linguaggi specifici di ciascuna materia.

- **Prove scritte strutturate**: Questionari a scelta multipla, schede di corrispondenza (es. abbinamento testo-immagine in L2, associazioni topologiche o geometriche), testi a buchi e completamenti.
- **Prove scritte tradizionali**: Produzioni testuali spontanee o guidate, dettati fonologici, risoluzione di situazioni-problema matematiche, compilazione di grafici intuitivi e tabelle.
- **Prove orali e conversazioni guidate**: Interventi mirati durante il *Circle Time*, colloqui individuali, narrazione di vissuti ed esposizione di semplici ipotesi scientifiche o storiche.

2. Prove autentiche e compiti di realtà (Competenze)

Mirano a valutare la capacità dell'alunno di attivare e mobilitare le proprie risorse (conoscenze, abilità, disposizioni personali) per risolvere problemi complessi e inediti, vicini all'esperienza reale.

- **Laboratori pratici e manipolativi**: Realizzazione di manufatti e cartelloni condivisi (Arte, Tecnologia), esecuzione di sequenze ritmico-corporee (Musica, Educazione Fisica), conduzione di piccoli esperimenti (Scienze).
- **Lavori cooperativi di gruppo**: Risoluzione collaborativa di sfide logiche o compiti di segmentazione e categorizzazione, in cui vengono valutate anche le competenze relazionali e sociali.

3. Strumenti di osservazione sistematica e riflessione (Processo)

Servono a catturare l'andamento del processo di apprendimento nel lungo periodo, focalizzandosi sulle strategie messe in atto dall'alunno e sul grado di autonomia dimostrato.

- **Griglie di osservazione sistematica e Rubriche valutative**: Registrazione continua dei comportamenti rivelatori delle competenze (livello di autonomia, continuità nell'impegno, flessibilità nell'adottare nuove strategie, capacità di chiedere aiuto).
- **Diari di bordo e Portfolio dell'alunno**: Raccolta dei lavori più significativi per documentare l'evoluzione dei progressi.
- **Strumenti di autovalutazione**: Semplici schede metacognitive (*emoticon*, semafori colorati, brevi domande-stimolo) per guidare il bambino, fin dalla classe prima, a riflettere sul proprio modo di apprendere e a sviluppare l'autoconsapevolezza.

L'insieme dei dati raccolti tramite questi strumenti consentirà di definire il livello di memorizzazione, comprensione ed applicazione raggiunto dall'alunno, declinandolo nei quattro livelli descrittivi previsti dall'ordinanza ministeriale, garantendo così una valutazione trasparente, equa e costruttiva.

ITALIANO

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

Lo sviluppo di competenze linguistiche ampie e sicure è una condizione indispensabile per la crescita della persona e per l'esercizio pieno della cittadinanza, per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali e per il raggiungimento del successo scolastico in ogni settore di studio. La progressiva padronanza dell'italiano implica, dunque, che l'apprendimento guardi allo sviluppo degli studenti non solo in funzione del miglior rendimento scolastico, ma come componente essenziale delle abilità per la vita. Nel primo ciclo di istruzione devono essere acquisiti gli strumenti necessari ad una «alfabetizzazione funzionale»: gli allievi devono ampliare il patrimonio orale e devono imparare a leggere e a scrivere correttamente e con crescente arricchimento di lessico, padroneggiando le tecniche di lettura e scrittura, ma imparando, contemporaneamente, a comprendere e a produrre significati attraverso la lingua scritta. Acquisire familiarità con la letteratura, poi, è un aspetto cruciale nella formazione di ogni individuo al fine di acquisire capacità di comprendere se stessi e gli altri, di interpretare la realtà in modo creativo. La letteratura è sia un modo per conoscersi, trovando nei pensieri, nelle emozioni e nei desideri che gli scrittori del passato hanno saputo tradurre in parole la traccia di un'umanità comune (e quindi anche per non sentirsi soli nel proprio percorso di crescita), sia un modo per imparare a stare nel mondo con consapevolezza, cioè per stabilire relazioni significative.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe terza)

Sarà posta attenzione alle tre dimensioni della disciplina, con le seguenti specifiche finalità:

1. **Oralità:** sviluppare la capacità di interagire, di nominare in modo sempre più esteso, di elaborare il pensiero attraverso l'oralità e di comprendere discorsi e testi di vario tipo, di ampliare il lessico, ascoltare e produrre discorsi per scopi diversi e man mano più articolati e meglio pianificati.
2. **Lettura:** sviluppare una sicura competenza di lettura attraverso l'acquisizione di opportune strategie e tecniche, sviluppare la capacità di reperire informazioni, per ampliare le proprie conoscenze e ottenere risposte significative, sviluppare il gusto per la lettura.

Scrittura: sviluppare in modo graduale la capacità di produrre testi di diversa tipologia e forma coesi e coerenti, adeguati all'intenzione comunicativa e al destinatario, curati anche negli aspetti formali, con attenzione all'acquisizione di una progressiva consapevolezza e sicurezza nell'uso dello strumento linguistico (condizione necessaria per un uso critico e libero della lingua, a cui deve giungere presto ogni cittadino).

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
Lingua	Lessico: ● riconoscere le principali relazioni fra i significati delle parole; ● organizzare il lessico in famiglie lessicali; ● consultare in modo consapevole il vocabolario.	● Il lessico specifico relativo alle tipologie testuali affrontate ● La formazione delle parole ● Sinonimi e antonimi ● Iponimi e iperonimi ● Famiglie lessicali ● Registri linguistici	● Comprendere: - ricavare e distinguere le informazioni principali e secondarie di un testo orale o scritto, di diversa tipologia; - cogliere l'intenzione dell'emittente. ● Ordinare le conoscenze: - confrontare informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative; - cominciare a riformulare in modo sintetico le
	La frase e la sua struttura: ● conoscere le parti del discorso, i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro	● Fonologia ed ortografia ● I segni di interpunzione ● Morfologia: le parti del discorso	

	funzione per un'efficace articolazione del testo; ● iniziare a riflettere sui propri errori tipici e sugli errori comuni, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta e orale.		informazioni selezionate e riorganizzarle ● <i>Riconoscere i tipi testuali:</i> - riconoscere le caratteristiche dei principali tipi testuali (narrativi, poetici, descrittivi, espositivi). ● <i>Leggere e interpretare:</i> - leggere autonomamente testi complessi, anche in forma integrale, comprendendo ciò che essi vogliono comunicare: - raccontare una storia; - descrivere una situazione, un carattere, un oggetto; - comunicare un sentimento; - dare un'informazione. ● <i>Scrivere, rielaborare, riassumere:</i> - scrivere in maniera corretta testi 'liberi' oppure testi che prendano spunto da un modello dato/noto; - descrivere una situazione, un carattere, un oggetto, un luogo in maniera appropriata; - iniziare a sviluppare le abilità necessarie a riassumere un testo in modo adeguato; - saper parlare con gli altri di un testo dopo averlo letto, mettendolo in relazione con la propria esperienza di vita e cominciando a confrontarlo con quella altrui.
	Le funzioni degli atti linguistici: ● funzioni illocutorie (descrittiva, direttiva, interrogativa, espressiva, performativa); ● funzioni perlocutorie.	● Funzione metalinguistica ● Funzioni illocutorie e perlocutorie attraverso testi orali e scritti di modello	
	Ascoltare, rielaborare, parlare: ● riconoscere i primi elementi sonori del testo poetico; ● cogliere le informazioni principali e secondarie di un testo ascoltato; ● imparare a prendere appunti per la rielaborazione e/o per lo studio; ● saper raccontare oralmente esperienze personali, testi letti/ascoltati e/o fatti noti, selezionando utilmente le informazioni a propria disposizione; ● utilizzare il registro linguistico appropriato; ● intervenire in una discussione rispettando tempi, turni, destinatario.	● Il testo poetico (poesie scelte; epica): caratteristiche del genere; funzione del testo poetico; letture esemplificative; primo approccio ad analisi e commento di una poesia; ● Il testo narrativo (fiaba, favola, avventura, fantasy): caratteristiche del genere; letture esemplificative (integrali o antologiche); ● Il testo descrittivo (la descrizione soggettiva e oggettiva; la descrizione all'interno dei generi testuali) ● Orientamento e Civica (la conoscenza di sé; il rapporto con gli altri e il mondo): caratteristiche del genere; letture esemplificative (integrali o antologiche) delle diverse modalità espressive.	
	Leggere, interpretare: ● leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti; ● leggere silenziosamente testi di tipologia diversa, utilizzando tecniche utili alla comprensione; ● ricavare le informazioni da un testo, anche per documentarsi;		

	● confrontare informazioni ottenute da fonti diverse; ● comprendere testi di vario tipo e forma, letti per brani e/o integralmente; ● riflettere sulle diverse caratteristiche specifiche dei vari generi cui il testo appartiene (personaggi, luoghi, tempi, tipo di sequenze, tecniche narrative, stile espressivo)		
	Scrivere: ● organizzare le informazioni su un dato argomento; ● rispettare le convenzioni grafiche; ● scrivere testi narrativi e/o di esperienza, corretti dal punto di vista formale e adeguati nel contenuto (pertinenza, rispetto del genere); ● riassumere testi di diverso genere; ● cominciare ad utilizzare la videoscrittura e/o modalità narrative di storytelling.	● Mappe, tabelle, scalette, liste; ● Testi poetici e narrativi, a partire da modelli di riferimento; ● Testi di esperienza; ● Riassunti.	
	Studiare, esporre: ● ideare, pianificare, stendere e revisionare un testo scritto; ● ideare, pianificare e predisporre un testo orale; ● sviluppare strategie utili ad acquisire e consolidare conoscenze; ● introiettare gli elementi fondamentali relativi alle conoscenze grammaticali e narratologiche.	● Elementi di morfologia ● Elementi di narratologia ● Ricerche ● Relazioni	
Letteratura	Lessico: ● riconoscere le principali relazioni fra i significati delle parole;	● Evoluzione della lingua nel tempo ● La lingua letteraria	

	● consultare in modo consapevole il vocabolario.		
	Ascoltare, rielaborare, parlare ● riconoscere i primi elementi sonori del testo poetico; ● cogliere le informazioni principali e secondarie di un testo ascoltato; ● imparare a prendere appunti per la rielaborazione e/o per lo studio; ● saper raccontare oralmente testi ascoltati, selezionando utilmente le informazioni a propria disposizione; ● utilizzare il registro linguistico appropriato	● Il mito: caratteristiche del genere; letture esemplificative (integrali o antologiche); ● L'epica (classica e medievale): caratteristiche del genere; letture esemplificative (integrali o antologiche).	
	Leggere, interpretare: ● leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti; ● leggere silenziosamente testi di tipologia diversa, utilizzando tecniche utili alla comprensione; ● ricavare le informazioni da un testo; ● comprendere testi letterari, letti per brani e/o integralmente; ● riflettere sulle diverse caratteristiche specifiche dei vari generi cui il testo appartiene (personaggi, luoghi, tempi, tipo di sequenze, tecniche narrative, stile espressivo)		
	Studiare, esporre ● ideare, pianificare, stendere e revisionare un testo scritto; ● ideare, pianificare e predisporre un testo orale; ● sviluppare strategie utili ad acquisire e consolidare conoscenze;	● Elementi di narratologia ● Collegamenti tra letteratura, arte, musica, storia ●	

	● introiettare gli elementi fondamentali relativi alle conoscenze letterarie e narratologiche.		
--	--	--	--

Innovazione, ibridazione tecnologica
● Storytelling ● Gamification ● Cooperative Jigsaw ● Role playing ● Utilizzo di tool per la creazione di racconti, articoli, ricerche, relazioni, mappe, bacheche collaborative, presentazioni, infografiche, e-book, podcast ● Ricerca guidata su siti educativi

Interdisciplinarietà
● Italiano + Storia: testi narrativi e/o autobiografici e racconti storici ● Italiano + Geografia: descrizione di ambienti e territori ● Educazione civica: discussioni, regole del dialogo, linguaggio rispettoso, diritto all'istruzione

METODOLOGIA
I vari argomenti verranno presentati alla classe attraverso la lezione frontale dell'insegnante, con lo scopo di illustrare gli obiettivi che si intendono raggiungere e le varie fasi di lavoro. Successivamente si lascerà spazio al lavoro individuale ed operativo, per poi rinforzare con ulteriori chiarificazioni, spiegazioni e verifiche. L'alunno sarà invitato anche a "provare da solo", per stimolare al massimo le sue capacità, senza scoraggiarlo e senza creargli ansie per eventuali insuccessi; l'insegnante sarà sempre punto di riferimento reale, disponibile a ulteriori spiegazioni e/o chiarimenti. Si cercherà di dare ampio spazio agli interventi degli alunni stessi, per stimolarli e abituarli all'espressione di sé, ma anche al rispetto degli interventi e della personalità altrui. Durante l'anno saranno attuati momenti di recupero e/o consolidamento delle conoscenze prima di accedere a fasi di lavoro più complesse, secondo le necessità degli alunni. Ciascun alunno sarà stimolato ad esprimersi al meglio delle proprie potenzialità. Le richieste saranno calibrate sulla base delle caratteristiche individuali degli alunni e sull'andamento dei singoli percorsi di apprendimento, nonché sulle esigenze che si dovessero presentare nel corso dell'anno. Per gli alunni in difficoltà potranno eventualmente essere attivate le misure compensative e dispensative già previste per gli alunni BES; in caso di necessità, e, se sarà possibile (cioè se verranno attribuite alla classe), si ricorrerà ad ore di successo formativo e al supporto del Docente di sostegno. Si utilizzeranno i libri di testo in adozione alla classe, con le relative espansioni, schede appositamente strutturate, i libri di narrativa, libri della biblioteca della scuola e del Comune, dizionari, materiale multimediale e audiovisivo e quanto via via risulterà utile e necessario. La <i>Digital Board</i> verrà impiegata il più possibile, a supporto delle lezioni, in particolare: - per proiettare materiali didattici (documenti <i>Word</i>, file <i>PDF</i>, presentazioni <i>Power Point</i>, immagini, filmati) allegati ai libri di testo o prodotti dal Docente; - per l'ascolto di file audio (lettura espressiva di attori) allegati ai libri di testo o di CD; - per la visione/l'utilizzo di CD/DVD didattici, inerenti a quanto trattato in classe; - per utilizzare le applicazioni dei libri di testo, per la trattazione delle varie unità; - per lezioni interattive. Inoltre, verrà impiegata, la <i>G Suite</i>; la piattaforma sarà utilizzata per: - fornitura di materiali di supporto (esercizi aggiuntivi, mappe, documenti PDF, stampe di presentazioni ecc.);

- esecuzione attività (elaborati, presentazioni, eventuali verifiche);
- indicazioni per reperimento di risorse multimediali aggiuntive per chiarire e approfondire le tematiche affrontate;
- apprendimento/consolidamento e rinforzo programmi di videoscrittura;
- apprendimento/consolidamento utilizzo programma di posta elettronica;
- apprendimento utilizzo programmi di presentazioni;
- apprendimento/consolidamento utilizzo programma di posta elettronica;
- indicazioni e materiali personalizzati per alunni BES;
- strumento di comunicazione docente-alunno in modalità asincrona.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE (MODALITA' DI VERIFICA)

Il processo di apprendimento sarà osservato sistematicamente in diverse forme di verifica, in itinere e sommative, a domande chiuse e/o aperte o a traccia più libera e soggettiva, graduate su diversi livelli di competenze per agevolare percorsi differenziati ed individualizzati: orale (interrogazione, relazione di un tema preparato); scritta (temi, questionari, racconti, lettere, argomentazioni, riassunti, commenti); operativa (costruzione di schemi, presentazioni). Le prove saranno relative agli argomenti proposti e portati a termine, ma non mancheranno eventualmente riferimenti ad altri argomenti già trattati per verificare la capacità di collegamento e di orientamento degli alunni tra le attività svolte. La valutazione (delle singole prove e quadrimestrale) sarà condotta alla luce dei risultati delle verifiche, ma terrà conto della situazione iniziale, dell'impegno profuso e delle capacità personali dei ragazzi, considerate punto di partenza imprescindibile. Gli obiettivi potranno essere ridotti (perseguimento del livello minimo) per gli alunni in difficoltà e saranno attivate (se e quando necessario) prove di recupero, scritte e/o orali, volte ad accertare l'acquisizione degli stessi livelli minimi (da identificarsi con quelli relativi agli alunni BES) oppure a compensare prove deficitarie legate ai motivi più diversi quali cali di impegno o problematiche di tipo personale.

Si valuteranno altresì:

- partecipazione, interesse, attenzione e motivazione alle attività proposte;
- autonomia e metodo di lavoro personale;
- collaborazione con insegnante e compagni.

STORIA

PREMESSA CULTURALE DISCIPLINARE: PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

La storia costituisce il principale strumento tanto per conoscere come si è formata la nostra civiltà, per comprenderne le caratteristiche di fondo e i valori, quanto per inquadrare al tempo stesso le vicende della scena mondiale e i rapporti di questa con l'Occidente. Intesa, poi, come indagine e ragionamento intorno agli avvenimenti, al loro svolgimento, alle forze che li hanno prodotti e alle qualità dei loro protagonisti, rappresenta una pagina decisiva del modo come si costruisce non solo la comprensione del mondo ma anche la consapevolezza del bene e del male. Obiettivo dell'insegnamento della storia, è principalmente quello di dare ai discenti la consapevolezza che la dimensione esistenziale del "qui" e "ora" a cui essi appartengono non si esaurisce nella contemporaneità. All'opposto, tale dimensione costituisce, da un lato, l'esito delle vicende vissute dagli uomini che ci hanno preceduto; dall'altro, costituisce una tappa del percorso che intraprenderanno le generazioni attuali diventando così storia a loro volta.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe terza)

La disciplina mira a far maturare nell'alunno la consapevolezza della propria identità di persona e di cittadino; favorire l'integrazione degli alunni con background migratorio; sviluppare la capacità di elaborare e connettere logicamente le conoscenze, verbalizzandole in modo appropriato.

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
<i>Comprendere e analizzare i principali fatti ed eventi storici</i>	- 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.	Per gli a.s. 2026-'27 e 2027-'28, a raccordo del programma della scuola primaria (precedente ripartizione disciplinare), prima di trattare quanto qui declinato per l'a.s. 2028-2029:	Conoscenza storica. Conoscere i principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo essenzialmente il loro ruolo e significato nel contesto di riferimento. Comunicazione delle conoscenze storiche. Iniziare a sviluppare la capacità di esporre (in forma orale e di organizzare in forma scritta) le principali informazioni acquisite in una narrazione coerente. Orientamento nel presente e cittadinanza attiva. Iniziare ad utilizzare le proprie conoscenze del passato per avvicinare i problemi del mondo contemporaneo; cogliere le diversità culturali attuali.
<i>Esporre i fatti storici.</i>	Collocare sulle relative carte geostoriche gli avvenimenti salienti dei vari periodi, con le loro date.	Crisi e fine dell'Impero Romano d'Occidente	
<i>Riconoscere le tracce del passato.</i>	Riconoscere e distinguere i segni del passato nel proprio contesto urbano e paesistico, in Italia e non solo.	- Regni romano-barbarici - Islam	
<i>Utilizzare le conoscenze storiche come strumento per comprendere il presente.</i>	Evidenziare i tempi, i modi e le forme attraverso i quali il presente si lega al passato.	A far corso dall'a.s. 2028-'29 (con le Nuove Indicazioni a regime): - La nascita del Medioevo - I Longobardi - Carlo Magno - Il feudalesimo - L'anno Mille - Le Repubbliche marinare, - Le crociate - Comuni, Chiesa e Impero - La nascita delle monarchie nazionali in Europa - Umanesimo e Rinascimento - La dominazione straniera in Italia. - La scoperta dell'America e le altre esplorazioni geografiche, - Riforma protestante e cattolica - La rivoluzione scientifica	
<i>Padroneggiare un'adeguata capacità di esposizione.</i>	Sapere esporre oralmente le proprie conoscenze storiche utilizzando linguaggio e terminologia appropriati.		

		• La nascita del sistema europeo degli Stati	
--	--	--	--

Innovazione, ibridazione tecnologica

- Storytelling
- Gamification
- Cooperative Jigsaw
- Role playing
- Utilizzo di tool per la creazione di racconti, articoli, ricerche, relazioni, mappe, bacheche collaborative, presentazioni, infografiche, e-book, podcast, carte storiche, linee del tempo
- Uso di video storici
- Ricerca guidata su siti educativi

Interdisciplinarietà

- Italiano: elementi essenziali di letteratura, comprensione testi storici e narrazioni
- Musica: il ruolo della musica nel tempo
- Arte e Immagine: la produzione artistica dei periodi incontrati
- Geografia: l'intervento dell'uomo sull'ambiente; i flussi migratori; i commerci
- Tecnologia: la produzione dell'energia; l'evoluzione delle tecniche agricole
- Matematica: la statistica
- Civica: le forme di governo; il Comune; il concetto di Nazione; i rapporti tra Stato e Chiesa; la laicità dello Stato, regole sociali, diritto all'istruzione

METODOLOGIA

Per il raggiungimento degli obiettivi previsti, ci si avvarrà di:

- lezione frontale per fornire idee guida dell'unità di lavoro;
- lezione partecipata;
- lettura, anche selettiva e guidata, del libro di testo per imparare a:
 - riconoscere le categorie storiche;
 - catalogare;
 - classificare;
 - confrontare elementi.
- analisi di grafici, schemi, griglie tematiche;
- attività di recupero;
- approfondimento con materiali diversi (mezzi audiovisivi, internet, giornali, modellini, atlanti, vocabolari e quanto via via sarà utile ed opportuno).

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE (MODALITA' DI VERIFICA)

I processi di apprendimento verranno controllati sia in itinere sia alla fine dei vari percorsi didattici, mediante verifiche mirate e diversificate quali:

- prove oggettive (vero-falso, brani da completare, corrispondenza, schemi, tabelle, grafici);

- questionari a risposte aperte;
- analisi e confronto di documenti scritti e iconografici;
- realizzazione di prodotti multimediali;
- colloqui orali.

GEOGRAFIA

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

La geografia contribuisce alla costruzione della identità del cittadino, formando persone autonome e capaci di vivere nella realtà, sviluppando conoscenze di geografia fisica, politica, umana ed economica nelle diverse scale geografiche: spazi vissuti, comuni, regioni, Italia, Europa e mondo. Essa produce, approfondisce e sistematizza conoscenze relative al complesso delle relazioni (materiali e immateriali) tra gli esseri umani sul territorio e tra esseri umani e ambienti naturali, alle diverse scale geografiche e nel tempo. Struttura, infine, le basi per comprendere l'impatto dell'umanità sulla biodiversità e i beni naturali alle diverse scale geografiche, da quella locale a quella globale.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe terza)

L'acquisizione di competenze e conoscenze legate allo spazio geografico e a come le comunità umane si rapportano all'ambiente fisico del pianeta porta ad affrontare le questioni che legano la vita umana alla natura, collegando le dinamiche dell'ambiente naturale alle attività umane e alle loro conseguenze. L'apprendimento di conoscenze relative al complesso di linguaggi e strumenti attraverso i quali il mondo viene descritto e rappresentato, come la cartografia e altri tipi di rappresentazione anche digitale - le fonti scritte, il testo letterario, le opere d'arte, le fotografie, gli audiovisivi e i prodotti multimediali, i dati statistici - consente il confronto della propria realtà (spazio vissuto) con quelle lontane, e viceversa; e ciò è agevolato dalla continua visione e comparazione di rappresentazioni spaziali, come carte geografiche anche digitali, globi, fotografie, immagini satellitari, immagini dei Sistemi Informativi Geografici, prodotti multimediali, letti e interpretati a scale diverse.

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
<i>Orientamento</i>	● 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.	● 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.	● <i>Sapersi collocare spazialmente quale cittadino consapevole</i>, nel proprio contesto locale, nazionale ed europeo, attraverso il dominio dei principali dati della geografia fisica e umana ● <i>Leggere e interpretare il paesaggio</i>: analizzare aspetti fisici e antropici del territorio mediterraneo ed europeo, individuandone gli elementi chiave ed evidenziando le relazioni tra società e ambiente. ● <i>Paesaggio e territorio</i>: 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 iniziando ad
<i>Linguaggio</i>	● Conoscere e utilizzare il lessico geografico di base relativo ai sistemi		

	naturali e all'interazione umana con l'ambiente. ● Interpretare simboli e legende delle carte geografiche. ● Impiegare immagini, carte geografiche, dati statistici, testi e audiovisivi per analizzare fenomeni geografici.		ipotizzare soluzioni per il miglioramento dei luoghi e delle relazioni tra comunità umane e ambiente. ● <i>Organizzazione territoriale, relazioni e dinamiche:</i> comprendere il ruolo delle strutture e delle diversità politico-amministrative, economiche, sociali, culturali e ambientali nelle condizioni dei territori e nelle loro relazioni a diversa scala.
<i>Paesaggio e territorio</i>	● Conoscere i principali elementi della geografia fisica italiana ed europea 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 ● Riconoscere le relazioni tra economia, società, cultura e ambiente.	● I principali dati della geografia fisica e umana, con particolare attenzione alla dimensione italiana ed europea ● Sistemi naturali (morfologia, idrografia, clima, suolo, flora e fauna) ● Esempi di paesaggi e territori europei ● I caratteri dei paesaggi italiani ed europei a confronto. ● Il continente europeo e le sue caratteristiche fisiche e politiche	
<i>Relazioni e dinamiche</i>	● 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, le migrazioni, l'urbanizzazione, la crescita della popolazione, le diversità economiche e sociali. ● Riconoscere il contributo dell'economia allo sviluppo di un territorio. ● Riconoscere il ruolo della cultura, della società e delle istituzioni nella caratterizzazione di un territorio a diverse scale geografiche	● Sistemi naturali (biosfera, idrosfera, litosfera, atmosfera, clima) e antropici (economia, società, cultura, governo del territorio) e loro interazioni ● Impatto 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, migrazioni, urbanizzazione, diversità economiche e sociali. ● Evoluzione fisica e storica del paesaggio; prima 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, mari e oceani, 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.	
<i>Organizzazione territoriale</i>	● Sapere opportunamente collocare su una carta geografica i principali Stati e città europei. ● Conoscere l'organizzazione politico-amministrativa del territorio	● I sistemi antropici e loro interazioni. ● Esempi di paesaggi e territori europei	

	italiano e le diversità locali e regionali. • Conoscere il territorio italiano ed europeo 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, a livello generale, le caratteristiche fisiche e culturali dei diversi Stati europei, rilevanti per specifici aspetti culturali o relazioni con l'Italia.	• I caratteri dei paesaggi italiani ed europei a confronto. • Il continente europeo e le sue caratteristiche • Organizzazione dei territori, a scale diverse, dall'Italia all'Europa: esempi di analisi di stati, regioni fisiche, storiche e culturali, organizzazioni sovranazionali	
--	--	--	--

Innovazione, ibridazione tecnologica

- Storytelling
- Gamification
- Cooperative Jigsaw
- Role playing
- Utilizzo di tool per la creazione di racconti, articoli, ricerche, relazioni, mappe, bacheche collaborative, presentazioni, infografiche, e-book, podcast, carte geo-storiche, linee del tempo

Interdisciplinarietà

- Matematica: la statistica; la rappresentazione grafica dei dati
- Arte e Immagine/Letteratura: espressioni artistico-culturali dell'Italia e dei Paesi europei
- Storia: l'intervento dell'uomo sull'ambiente nel tempo; i flussi migratori; i commerci
- Tecnologia: la produzione dell'energia; l'evoluzione delle tecniche agricole; la lavorazione dei metalli
- Civica: le forme di governo; il Comune; il concetto di Nazione; i rapporti tra Stato e Chiesa; la laicità dello Stato; tutela dell'ambiente e sostenibilità
- Geografia + Scienze: clima ed ecosistemi
- Geografia + Storia: territorio e civiltà

METODOLOGIA

Per il raggiungimento degli obiettivi previsti, ci si avvarrà di:

- lezione frontale per fornire idee guida dell'unità di lavoro;
- lezione partecipata;
- lettura selettiva e guidata del libro di testo per imparare a conoscere gli elementi fisici, socio-politici ed economici di un territorio;
- esercitazioni cartografiche;
- guida all'osservazione critica del materiale illustrativo del libro e/o di altre fonti;
- costruzione di tabelle, carte, grafici e interpretazione di dati statistici;
- elaborati realizzati con tool di libero utilizzo;

- approfondimento di alcuni temi con materiali diversi (mezzi audiovisivi, giornali, modellini, atlanti, vocabolari e quanto via via sarà utile ed opportuno).

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE (MODALITA' DI VERIFICA)

I processi di apprendimento verranno controllati sia in itinere sia alla fine dei vari percorsi didattici, mediante verifiche mirate e diversificate quali:

- test di vero-falso;
- questionari a risposta aperta
- esercizi di completamento e di sviluppo lessicale
- questionari a risposte aperte;
- interpretazione di grafici e tabelle;
- analisi e interpretazione di carte e immagini;
- realizzazione elaborati (analogici e/o digitali);
- interrogazioni orali.

Frequente sarà l'uso delle carte (fisiche, politiche e tematiche), sia per elaborazioni scritte, sia per interrogazioni orali.

INGLESE

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

Studiare l'inglese significa comunicare con il mondo, sviluppare capacità come la memoria, la concentrazione, il pensiero critico unito a una apertura e comprensione delle diverse culture. Studiare l'inglese significa dare importanza all'interculturalità, alla comprensione reciproca tra i popoli e al rispetto unito alla capacità di interazione verso individui di un'altra cultura. Le funzioni comunicative facilitano l'inclusività. Approfondire questa lingua significa poter raggiungere un livello adeguato di alfabetizzazione tecnologico digitale e inoltre promuove l'acquisizione di competenze trasversali fondamentali per il futuro degli studenti come la capacità di collaborare, risolvere problemi e interagire in contesti multiculturali.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe terza)

- Sviluppare le competenze comunicative in lingua inglese, comprendendo e producendo testi orali e scritti su argomenti di vita quotidiana e di studio.
- Interagire in modo efficace, partecipando a conversazioni ed esprimendo idee e opinioni con consapevolezza linguistica e culturale.
- Applicare l'inglese in contesti interdisciplinari, collaborando a progetti e approfondendo temi di cittadinanza globale e sostenibilità.
- Potenziare l'autonomia nell'apprendimento, utilizzando strumenti digitali e risorse interattive.
- Comprendere e analizzare criticamente testi scritti e orali, cogliendone i contenuti principali e sviluppando capacità di riflessione.

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
------------------------	---	-------------------	-----------------------------

Comprensione orale	● Pronomi soggetto singolari e plurali.	● Comprendere informazioni personali come il nome e l'età, la famiglia, la nazionalità, oggetti e persone familiari.	● Interagire in semplici scambi dialogici relativi alla vita quotidiana, dando e chiedendo informazioni, usando un lessico adeguato e funzioni comunicative appropriate purchè l'interlocutore parli lentamente e chiaramente
Produzione Orale	● Persone singolari e plurali del presente del verbo		
Comprensione scritta	● Present simple e avverbi di frequenza	● Comprendere un dialogo riguardante la posizione di alcuni oggetti di uso comune, la descrizione di un'abitazione, l'aspetto fisico delle persone, gli animali, lo sport e le abilità	● Scrivere appunti, cartoline, messaggi e brevi lettere
Produzione Scritta	● Imperativo	● Comprendere una serie di istruzioni riguardanti il movimento	● Cogliere il nucleo essenziale in semplici messaggi e annunci relativi ad aree di interesse quotidiano
Conoscenza delle strutture grammaticali, lessicali	● Aggettivi possessivi		● Descrivere in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
	● Dimostrativi		
Lessico	● Yes/No questions		
	● Wh – questions		
	● Have got e risposte brevi		
	● Possessive case		
Conoscenza delle funzioni linguistiche	● Pronomi complemento		
	Preposizioni di tempo		
	● There is/there are		
	● Preposizioni di luogo		
	● Sostantivi numerabili e non numerabili		
	● Lessico appropriato		
Cultura e civiltà dei paesi anglofoni	● Approfondimento su alcuni aspetti della cultura anglosassone: tradizioni e festività		● conoscere le caratteristiche significative di alcuni aspetti della cultura anglosassone e operare confronti con la propria

Innovazione, ibridazione tecnologica
● integrazione pedagogica degli strumenti digitali che mettono lo studente in primo piano, cercando di sviluppare le competenze comunicative reali e autentiche ● gamification ● role playing ● cooperative learning ● flipped classroom ● peer-education ● peer-tutoring

Interdisciplinarietà

- risulta utile l'approccio CLIL per collegare le lingue a contenuti culturali, storici, scientifici che puntano a migliorare la motivazione e la competenza comunicativa

METODOLOGIA

Approccio comunicativo e induttivo: le attività proposte simulano situazioni reali di vita quotidiana e vengono presentate secondo la seguente successione

- ascolto o lettura e attività di comprensione
- produzione guidata
- riflessione linguistica
- riutilizzo in situazione comunicativa
- verifica ed eventuale recupero.

Si esercitano le funzioni del linguaggio più frequenti e si sviluppano tutte le abilità in maniera graduata.

La riflessione sulla lingua avviene in modo induttivo e gli aspetti fonologici, morfo-sintattici e pragmatici della lingua sono "scoperti" dagli alunni sotto la guida dell'insegnante.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE (MODALITA' DI VERIFICA)

Ogni fase di apprendimento viene verificata utilizzando prove di diverso tipo. Le prove iniziali, con valore diagnostico, sono osservazioni e annotazioni sistematiche.

Per la ricezione scritta e orale si utilizzano test strutturati a scelta multipla, prove semi-strutturate a risposta aperta, reading comprehensions.

Per la produzione e l'interazione orale le verifiche sono osservazioni e annotazioni sistematiche, nelle quali si tiene conto della corretta intonazione e pronuncia, della fluency, della correttezza formale della frase, dell'appropriatezza della risposta sia alla domanda sia al contesto.

Per la produzione scritta, le verifiche possono essere prove semistrutturate a risposta aperta o elaborati più complessi quali una descrizione, una breve lettera, la simulazione di un dialogo. Si tiene conto della correttezza ortografica, grammaticale e dell'appropriatezza nell'uso delle funzioni.

La verifica finale di un percorso si basa sull'osservazione della competenza acquisita.

VALUTAZIONE

Le funzioni fondamentali della valutazione sono 3:

- a) la funzione dell'individuazione delle situazioni d'ingresso sulle quali si organizzerà la programmazione,
- b) la funzione formativa o in itinere,
- c) la funzione sommativa a conclusione di ogni percorso.

Le prove di verifica sono utilizzate come prove formative durante il processo di apprendimento e forniscono informazioni all'insegnante e agli alunni sulla rispondenza fra insegnamento e apprendimento. Aiutano a regolare i ritmi, a ricercare alternative, a predisporre attività di rinforzo e potenziamento.

Le prove di verifica sommativa intendono verificare i risultati complessivi in termini di competenze.

Per gli alunni con disabilità vengono programmate attività differenziate secondo i loro PEI

FRANCESE

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

Studiare la lingua francese è importante per diversi motivi. Prima di tutto, è una lingua molto diffusa nel mondo e viene parlata in molti paesi, non solo in Francia. Conoscere il francese permette quindi di comunicare con più persone e di viaggiare con maggiore facilità. Inoltre, imparare una nuova lingua aiuta a sviluppare la memoria e la capacità di ragionamento. Studiare il francese, come altre lingue, migliora anche la conoscenza dell'italiano, perché permette di capire meglio la grammatica e il significato delle parole. Il francese è anche la lingua della cultura, dell'arte e della cucina. Conoscerlo permette di apprezzare libri, film e tradizioni di altri paesi in modo più diretto. Infine, sapere il francese può essere utile in futuro per il lavoro, perché è una lingua richiesta in molti ambiti professionali.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe terza)

- Raggiungere il livello A1 del QCER, comprendendo e producendo semplici messaggi orali e scritti su argomenti di vita quotidiana.
- Comunicare in situazioni quotidiane, partecipando a brevi scambi comunicativi con un lessico e strutture di base.
- Sviluppare la consapevolezza linguistica, riflettendo sulle strutture della lingua francese e utilizzando strategie per un apprendimento sempre più autonomo.
- Conoscere aspetti culturali dei Paesi francofoni, sviluppando apertura verso la diversità linguistica e culturale.
- Valorizzare il plurilinguismo e l'interculturalità, riconoscendo l'importanza della comunicazione tra culture diverse in un contesto globale.

CLASSE 1

Nuclei fondanti	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
Ascolto (comprensione orale)	Comprendere semplici messaggi orali su argomenti familiari	Lessico di base (saluti, numeri, colori, famiglia), espressioni quotidiane, istruzioni semplici	Comprende istruzioni e brevi messaggi orali relativi alla vita quotidiana
Parlato (produzione e interazione orale)	Interagire in semplici scambi comunicativi	Formule di saluto, presentazione personale, domande e risposte su dati personali	Si presenta e interagisce in modo semplice usando frasi brevi e corrette
Lettura (comprensione scritta)	Comprendere brevi testi scritti	Parole e frasi di uso comune, brevi dialoghi, descrizioni semplici	Legge e comprende testi brevi cogliendo le informazioni principali
Scrittura (produzione scritta)	Scrivere semplici frasi e brevi testi	Strutture grammaticali di base (articoli, verbi al presente, aggettivi), lessico quotidiano	Scrive frasi semplici per descrivere sé stesso e il proprio ambiente
Riflessione sulla lingua	Riconoscere e usare strutture grammaticali di base	Pronomi personali, verbi essere e avere, genere e numero, accordi	Usa semplici strutture linguistiche in modo abbastanza corretto
Cultura e civiltà	Conoscere aspetti della cultura francofona	Elementi base di geografia e cultura dei paesi francofoni, festività, abitudini	Riconosce alcune caratteristiche culturali dei paesi di lingua francese

Innovazione, ibridazione tecnologica

- integrazione pedagogica degli strumenti digitali che mettono lo studente in primo piano, cercando di sviluppare le competenze comunicative reali e autentiche

Interdisciplinarietà

- risulta utile l'approccio CLIL per collegare le lingue a contenuti culturali, storici, scientifici che puntano a migliorare la motivazione e la competenza comunicativa

METODOLOGIA

Approccio comunicativo: le attività proposte simulano situazioni reali di vita quotidiana e vengono presentate secondo la seguente successione

- ascolto o lettura e attività di comprensione
- produzione guidata
- riflessione linguistica
- riutilizzo in situazione comunicativa
- verifica ed eventuale recupero.

Si esercitano le funzioni del linguaggio più frequenti e si sviluppano tutte le abilità in maniera graduata.

La riflessione sulla lingua avviene in modo induttivo e gli aspetti fonologici, morfo-sintattici e pragmatici della lingua sono "scoperti" dagli alunni sotto la guida dell'insegnante.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE (MODALITA' DI VERIFICA)

Ogni fase di apprendimento viene verificata utilizzando prove di diverso tipo. Le prove iniziali, con valore diagnostico, sono osservazioni e annotazioni sistematiche.

Per la ricezione scritta e orale si utilizzano test strutturati a scelta multipla, prove semi-strutturate a risposta aperta.

Per la produzione e l'interazione orale le verifiche sono osservazioni e annotazioni sistematiche, nelle quali si tiene conto della corretta intonazione e pronuncia, della fluidità, della correttezza formale della frase, dell'appropriatezza della risposta sia alla domanda sia al contesto.

Per la produzione scritta, le verifiche possono essere prove semi - strutturate a risposta aperta o elaborati più complessi quali una descrizione, una breve lettera, la simulazione di un dialogo. Si tiene conto della correttezza ortografica, grammaticale e dell'appropriatezza nell'uso delle funzioni.

La verifica finale di un percorso si basa sull'osservazione della competenza acquisita.

VALUTAZIONE

Le funzioni fondamentali della valutazione sono 3:

- a) la funzione dell'individuazione delle situazioni d'ingresso sulle quali si organizzerà la programmazione,
- b) la funzione formativa o in itinere,
- c) la funzione sommativa a conclusione di ogni percorso.

Le prove di verifica sono utilizzate come prove formative durante il processo di apprendimento e forniscono informazioni all'insegnante e agli alunni sulla rispondenza fra insegnamento e apprendimento. Aiutano a regolare i ritmi, a ricercare alternative, a predisporre attività di rinforzo e potenziamento.

Le prove di verifica sommativa intendono verificare i risultati complessivi in termini di competenze.

Per gli alunni con bisogni educativi speciali vengono programmate attività differenziate secondo i loro PEI o PDP

MATEMATICA

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

La Matematica contribuisce, insieme con tutte le altre discipline scientifiche-tecnologiche, alla crescita intellettuale e culturale del cittadino, in modo da consentirgli di partecipare alla vita sociale con consapevolezza e capacità critica.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe terza)

- Favorire lo sviluppo di un pensiero critico e creativo utile per interpretare, studiare e analizzare fenomeni della realtà
- Intuire e immaginare, porre e risolvere problemi, concepire e costruire modelli di situazioni reali
- Favorire lo sviluppo di competenze trasversali quali la capacità di comunicare informazioni in modo appropriato

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
NUMERI	● Confrontare e approssimare numeri naturali e decimali. ● Eseguire operazioni con numeri naturali, decimali limitati, frazioni, con opportune strategie (calcolo ragionato) e/o con uso di calcolatrice e/o fogli di calcolo. ● Operare con le potenze con esponente positivo utilizzando le proprietà relative ● Esprimere numeri e misure in notazione scientifica ● Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri. ● In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. ● Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri naturali e con le frazioni, essendo consapevole del significato delle parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni.	● Numeri interi e decimali ● Numeri primi, multipli e divisori ● Operazioni e operazioni inverse ● Convenzioni relative alla risoluzione di un' espressione ● Potenze e relative proprietà ● Linguaggio specifico	● Applicare il ragionamento logico in contesti semplici. ● Utilizzare e interpretare il linguaggio matematico e coglierne il rapporto col linguaggio naturale ● Muoversi con sicurezza nel calcolo "ragionato" con numeri naturali e decimali limitati ● Porre, riconoscere e risolvere problemi matematici in ambito aritmetico e geometrico, spiegando il procedimento eseguito in modo semplice ma coerente ● Riconoscere e denominare comuni forme del piano, le loro rappresentazioni e coglierne le relazioni tra gli elementi. ● Produrre semplici argomentazioni e sostenere le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati
SPAZIO E FIGURE	● Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). ● Rappresentare punti, segmenti e figure nel piano cartesiano	● Enti geometrici primitivi (spazio, piano, linea, punto, retta) ● Enti geometrici definiti (semiretta, segmento, angolo, retta, poligono...)	● Rafforzare un atteggiamento positivo rispetto alla Matematica attraverso esperienze significative e comprendere come gli strumenti matematici appresi

	● Riprodurre semplici figure e disegni geometrici nel piano in base a una descrizione e codificazione fatta da altri ● Risolvere semplici problemi relativi alla misura di segmenti, angoli	● Definizioni, elementi caratteristici, proprietà degli enti geometrici trattati geometrici	siano utili in molte situazioni per operare nella realtà
RELAZIONI E FUNZIONI	● Interpretare, costruire formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà	● Uguaglianze tra semplici "espressioni" equivalenti anche uso di lettere ● Scrittura ed interpretazione di uguaglianze tra semplici espressioni letterali (ad esempio per indicare proprietà)	
DATI E PREVISIONI	● Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di software ● In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni ● In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una misura di probabilità	● Rappresentazione e interpretazione di insiemi di dati (grafici, tabelle, areogrammi..) ● Misura di probabilità in casi molto semplici ● Esperimenti relativi al verificarsi di eventi aleatori	
INFORMATICA	● Riconoscere dati di ingresso e di uscita delle applicazioni informatiche ● Descrivere in maniera algoritmica semplici processi della natura o della vita quotidiana o studiati in altre discipline. ● Utilizzare il foglio elettronico per elaborazione di dati o traduzione di semplici algoritmi ● Progettare, scrivere e mettere a punto, usando linguaggi di programmazione a blocchi, semplici programmi ● Sperimentare piccoli cambiamenti in un programma per capirne il comportamento, identificarne gli eventuali difetti e modificarlo	● Sistemi di codifica ● Rappresentazione di dati strutturati ● Dati complessi (immagini, video, musica) ● algoritmi ● linguaggio di programmazione a blocchi	

Innovazione, ibridazione tecnologica

- Utilizzo di fogli di calcolo, artefatti geometrici (software per l'esplorazione geometrica).
- Utilizzo di GeoGebra per attività di "previsione".
- Attività di CODING: storytelling, costruzione di algoritmi per scomposizione in frazione, calcolo frazioni, determinazione MCD e mcm,

Interdisciplinarietà

- Storia, geografia, scienze: realizzazione e interpretazioni di grafici e tabelle
- Scienze: il sistema di misura
- Musica: le frazioni
- Arte: arte e geometria (simmetrie e arte)
- Italiano: comprensione del testo di un problema
- Tecnologia: utilizzo degli strumenti e software di geometria dinamica; CODING; origami
- Educazione civica: interpretazione corretta di dati, regole per un uso corretto della rete

METODOLOGIA

Lo scopo fondamentale del percorso didattico è quello di favorire l'apprendimento suscitando interesse, curiosità e desiderio di imparare, proponendo attività che contrastino stereotipo della matematica come "disciplina per pochi". Si promuove la pratica del "laboratorio di matematica" intesa come modello didattico contrapposto a quello di una didattica frontale e trasmissiva, e finalizzato al coinvolgimento attivo dell'alunno attraverso problemi, uso di strumenti, osservazione, collaborazione. L'attività didattica si svolge attraverso continui dialoghi e discussioni collettive partendo dalle conoscenze che già possiedono i ragazzi e da situazioni problematiche che possano stimolare la loro creatività. Si procede dal concreto all'astratto dando spazio a esperienze di tipo operativo concreto per poi arrivare alla formazione di concetti e alla scoperta di regole e di procedimenti. Risulta fondamentale dare spazio e importanza ai contesti ludici e a attività basate sulla gamification per aumentare il coinvolgimento e la partecipazione attiva degli allievi. Gli alunni vengono invitati a utilizzare strumenti e mediatori didattici, dai più semplici, come i materiali poveri manipolabili (carta, forbici, colla, cannucce,...), fino agli strumenti tecnologici digitali più complessi (calcolatrici programmabili, fogli di calcolo, artefatti geometrici, software). Tali strumenti sono ormai indispensabili in quanto facilitano la visualizzazione e fungono da mediatori nei processi di acquisizione della conoscenza e supportano la comprensione del nesso tra idee matematiche, informatiche, scientifiche, tecnologiche.

Gli alunni vengono guidati ad operare in modo ordinato; vengono quotidianamente stimolati a riflettere sulle attività svolte, a organizzare le proprie osservazioni e a esprimere verbalmente o per iscritto, scopi, fasi conclusioni e contenuti del lavoro. Oltre all'acquisizione di un metodo che porti gli alunni a "saper fare", si punta anche all'acquisizione di un linguaggio formale abbastanza preciso, che permetta ad ognuno di "saper dire" ciò che fa e il perché lo fa in quel modo, valorizzando il ruolo del linguaggio specifico della Matematica come forma di pensiero essenziale. Gli alunni vengono invitati a verbalizzare e a riformulare in modi diversi le proprie proposte risolutive, modificare le proprie spiegazioni per farsi capire, autovalutarsi e valutare, essere critici ed esigenti senza giudicare o umiliare. In questo modo la matematica può trasformarsi in "luogo della responsabilità, del dialogo e del ragionamento". Il lavoro a casa viene assegnato con regolarità in modo che il ragazzo possa cimentarsi personalmente con quanto proposto e impari ad organizzare il proprio tempo. L'uso del libro di testo, è guidato in modo che gli alunni acquisiscano un metodo di studio, ovvero di riconoscimento delle parti che strutturano i concetti e le teorie. Si cerca di dare spazio, ad attività di gruppo (con metodologia dell'apprendimento collaborativo con ruoli ben esplicitati e/o della thinking classroom). Anche i lavori di gruppo

verranno valutati ponendo particolare attenzione agli obiettivi trasversali (capacità di collaborare in team, rispetto dei tempi e dei ruoli) e al processo più che al prodotto.

Si ricorre quotidianamente alla correzione collettiva dei compiti per casa, che sono considerati fondamentali per la riflessione individuale e per l'apprendimento.

Il laboratorio di informatica rappresenta invece un'importante occasione di riflessione, approfondimento, recupero e sistematizzazione delle conoscenze e abilità acquisite durante le ore curricolari. Durante questo laboratorio si proporranno anche attività di coding finalizzate allo sviluppo del pensiero computazionale, fondamentale per lo sviluppo di competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente.

Per stimolare la collaborazione tra pari si incentiverà l'uso della piattaforma Google Suite e in particolare le applicazioni di Drive, documenti, Presentazioni, Fogli e Classroom.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE (MODALITA' DI VERIFICA)

- Osservazioni sistematiche* e prove strutturate (con obiettivi condivisi con alunni)
- Griglie di osservazione sui processi in particolare durante i lavori di gruppo
- Griglie e questionari di autovalutazione

SCIENZE

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

Le materie scientifiche costituiscono il fondamento della conoscenza del mondo naturale e rappresentano un pilastro essenziale per il progresso tecnologico e culturale della società. L'importanza dello studio delle discipline scientifiche risiede nella loro capacità di sviluppare il pensiero critico, di stimolare la curiosità verso la natura e i suoi meccanismi e di fornire strumenti per risolvere problemi concreti su piccola e grande scala.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe terza)

- Favorire lo sviluppo delle capacità di ragionamento logico e di argomentazione e del pensiero critico
- Sviluppare le capacità di sperimentazione e di progressiva astrazione.
- Acquisire la capacità di argomentare, spiegare e motivare, in forma scritta e orale e con linguaggio appropriato
- Acquisire una visione positiva della scienza e della tecnologia e la fiducia nelle capacità degli esseri umani di superare le sfide di una società in rapida evoluzione

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
FENOMENI NATURALI	• Osservare e descrivere le caratteristiche della materia e dei i passaggi di stato della materia e il comportamento delle sostanze in diverse condizioni ambientali	• Struttura della materia • Stati di aggregazione, passaggi di stato	• Analizzare e interpretare alcuni fenomeni naturali e di origine antropica applicando i concetti e le procedure della fisica e delle scienze naturali
ESSERI VIVENTI	• Comprendere la diversità e l'evoluzione dei viventi • Osservare e descrivere la struttura e il funzionamento della cellula, distinguendo cellule animali e vegetali.	• La cellula, riproduzione cellulare • Classificazione dei viventi • Differenze morfologiche e	• Leggere, analizzare e comprendere semplici testi scientifici • Comunicare in forma scritta e orale semplici concetti scientifici con adeguata proprietà di linguaggio

	● Comprendere il processo della fotosintesi e la sua importanza per il ciclo della vita ● Riconoscere la dimensione estetica della scienza, studiando la simmetria negli esseri viventi	funzionali tra piante e animali ● Fotosintesi	
--	--	--	--

Innovazione, ibridazione tecnologica

- utilizzo di simulazioni, animazioni e software di video analisi, che permettono di visualizzare fenomeni non direttamente osservabili, come interazioni microscopiche
- utilizzo di sensori con interfaccia grafica (laboratori digitali portatili in dotazione alla scuola)
- utilizzo di visori e software dedicati per osservazione di fenomeni attraverso realtà virtuale e aumentata

Interdisciplinarietà

- Geografia: biodiversità
- Matematica: il sistema di misura
- Arte e matematica: la simmetria nei viventi
- Italiano: comprensione testi espositivi/informativi
- Tecnologia: realizzazione orto
- Educazione civica: educazione ambientale

METODOLOGIA

L'insegnamento delle scienze nel primo ciclo deve basarsi su un approccio esperienziale, laboratoriale e interdisciplinare, che favorisca la costruzione attiva della conoscenza e lo sviluppo del pensiero critico. L'obiettivo è superare un'impostazione puramente nozionistica, promuovendo invece la capacità di esplorare, interpretare e applicare i concetti scientifici in contesti reali. Le attività di apprendimento seguendo una sequenza strutturata che favorisca la costruzione progressiva delle conoscenze (Meraviglia ed esplorazione – Concettualizzazione - Interpretazione e applicazione - Creatività e progettazione). Per garantire il consolidamento dei concetti scientifici in modo attivo e partecipativo, le esplorazioni, le attività pratiche e i laboratori saranno parte integrante del percorso di apprendimento. Si privilegia un approccio interdisciplinare che evidenzia le connessioni tra le discipline in particolare alla tecnologia, alla matematica, all'arte, alla musica e alla storia per offrire un quadro integrato e motivante. Indispensabile sarà l'utilizzo di strumenti digitali come software di simulazione, ambienti digitali di simulazione per esperimenti e strumenti di analisi dati, per arricchire le esperienze di apprendimento, privilegiando l'uso di soluzioni basate sul software libero. Considerata la collocazione del nostro istituto sarà possibile, soprattutto nei primi anni di scuola, privilegiare una didattica all'aperto che consenta: l'osservazione diretta e l'apprendimento in contesti reali. Gli alunni che appaiono in difficoltà verranno incoraggiati, contrastando lo stereotipo che l'attività scientifica sia solo per pochi.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE (MODALITA' DI VERIFICA)

- Osservazioni sistematiche* e prove strutturate (con obiettivi condivisi con alunni)

- Griglie di osservazione sui processi in particolare durante i lavori di gruppo e uscite didattiche
- Relazioni su attività/esperienze e approfondimenti personali
- Questionari e griglie di autovalutazione

TECNOLOGIA

PERCHÉ SI STUDIA LA DISCIPLINA

La Tecnologia è per sua natura una disciplina cerniera: unisce il sapere teorico delle scienze e della matematica con la realtà pratica dei problemi quotidiani, incarnando perfettamente l'approccio **STEM** (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*).

Lo studio della Tecnologia mira a trasformare gli studenti da utilizzatori passivi a **cittadini critici e consapevoli** delle tecnologie quotidiane. La disciplina unisce la teoria scientifico-matematica alla risoluzione di problemi reali, utilizzando una **didattica fortemente sperimentale**.

Studiare Tecnologia a scuola significa, fornire alle studentesse e agli studenti le chiavi di lettura del mondo costruito dall'uomo — l'**ambiente antropico** — e gli strumenti per abitarlo in modo attivo, critico e responsabile.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe terza)

- **Visione sistemica e interdisciplinare:** La tecnologia fa da cerniera tra l'osservazione dei fenomeni scientifici, i modelli matematici e la loro applicazione pratica per risolvere problemi ed esprimere utilità su ogni scala.
- **Apprendimento laboratoriale:** L'avvicinamento e l'uso consapevole di strumenti e tecnologie richiedono necessariamente l'integrazione di attività pratiche e sperimentali.
- **Centralità dell'informatica:** Comprendere il funzionamento profondo dei sistemi informatici è indispensabile per coglierne le opportunità di sviluppo e progresso sociale.
- **Etica e controllo umano:** La tecnologia deve essere uno strumento di inclusione e mai di oppressione o esclusione. Rimane fondamentale che l'essere umano mantenga il controllo decisionale sui sistemi informatici che impattano significativamente sulle persone.

CLASSE PRIMA

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
Disegno, Progettazione e Cultura Tecnica	● Utilizzare gli strumenti da disegno in modo geometricamente corretto; ● leggere e interpretare semplici schemi costruttivi	● Uso corretto della strumentazione da disegno (riga, squadre, compasso); ● enti geometrici fondamentali; ● metodi di misura e scale di proporzione; ● disegno modulare. ● le basi del graphic design.	● Sa eseguire tavole grafiche ordinate e precise applicando le regole base della geometria descrittiva per rappresentare forme bidimensionali. ● Sapere eseguire esercitazioni grafiche creative utilizzando le figure geometriche di base. ● Saper progettare motivi grafici decorativi di tipo geometrico.

		● le textures.	
Risorse ed Energia	● Identificare la provenienza e le proprietà dei materiali naturali; ● comprendere le fasi principali di una filiera produttiva sostenibile.	● Struttura e proprietà generali dei materiali (fisiche, meccaniche, tecnologiche). ● Legno e Carta: filiera bosco-legno e ciclo della carta. ● Ceramica: le argille, la formatura, la cottura e i prodotti (terracotta, gres, porcellana). ● Vetro: materie prime naturali (silice, ovvero la sabbia quarzifera, soda e calcare): ● formatura di base (soffiatura e stampaggio); ● proprietà (trasparenza, fragilità, impermeabilità).	● Classifica i principali materiali naturali e tradizionali, ● riconosce l'origine biologica o minerale; ● valuta l'impatto dei consumi quotidiani (es. l'impatto dell'industria della ceramica).
Inquinamento e Sostenibilità	● Comprendere il significato di risorsa (rinnovabile/non rinnovabile), rifiuto, inquinamento e sviluppo sostenibile; ● conoscere e distinguere i principi di Riduzione, Riutilizzo, Riciclo e Recupero; ● riconoscere i principali simboli presenti sugli imballaggi (es. marchio FSC per la carta).	● Concetti di riciclo, impronta idrica ed ecologica; ● conoscere il ciclo vitale degli oggetti; ● conoscere le caratteristiche dello sviluppo sostenibile.	● Valuta l'impatto dei consumi quotidiani (es. l'impatto dell'industria della ceramica); ● conoscere i problemi legati alla sostenibilità; ● sapere adottare un comportamento responsabile nell'utilizzo delle risorse.
Informatica Algoritmi e Intelligenza Artificiale	● Comprendere la struttura logica di un computer; ● utilizzare la programmazione visuale per scomporre e risolvere problemi elementari.	● Architettura base del computer (CPU, RAM, memorie di massa); ● concetto di algoritmo ed esecuzione sequenziale; ● distinzione tra programmazione a blocchi (block-based) e testuale.	● Applica i principi elementari del pensiero computazionale per creare semplici animazioni o script (es. Scratch); ● scomporre problemi complessi in istruzioni elementari sequenziali (problem solving); ● riconoscere l'automazione in dispositivi di uso quotidiano.

- Fogli di calcolo (*Foglio elettronico*), artefatti geometrici (software per l'esplorazione geometrica dello spazio).
- Introduzione all'*ecodesign* e alla logica degli algoritmi visivi.
- Dal disegno geometrico sul foglio alla sua replica vettoriale o tramite coding a blocchi.
- Pensiero computazionale applicato alla sostenibilità.
- Geometria applicata, motricità fine e *cooperative learning*.

Interdisciplinarietà

- **Matematica:** Statistica descrittiva (frequenze, tabelle); disegno di poligoni regolari; geometria piana per il disegno: simmetrie, frazioni e bisettrici esplorate piegando gli origami; costrutti logici base (Se-Allora) per il coding;
- **Arte e Immagine:** I materiali e la loro forma; uso degli strumenti grafici; forme geometriche; impatto visivo e decorazione di tessuti e ceramica; motricità fine e composizione plastica attraverso l'origami.
- **Storia, Geografia:** Realizzazione e interpretazioni di grafici e tabelle; scoperta storica dei materiali (es. vetro, tessitura); distribuzione geografica delle foreste; invenzione della carta in Asia e la tradizione culturale dell'origami.
- **Scienze:** Origine biologica o minerale delle materie prime; gli ecosistemi.
- **Educazione Civica:** Sviluppo Sostenibile ed Educazione Ambientale dell'Agenda 2030, Goal 12: Consumo e produzione responsabili - Regola delle 4R; economia circolare e riciclo dei materiali; netiquette e prevenzione del cyberbullismo.
- **Italiano:** Il testo regolativo: lettura e scrittura di procedure (istruzioni di smontaggio o coding).
- **Inglese:** lessico tecnico fondamentale imperativo (*coding commands: if, then, else, loop*).

METODOLOGIA

Lo scopo fondamentale del percorso didattico è quello di favorire l'apprendimento suscitando interesse, curiosità e desiderio di imparare, l'obiettivo è di promuovere la comprensione del ruolo delle tecnologie, della cultura tecnica e delle professioni tecniche, facendo superare l'idea della semplice applicazione e del singolo strumento a favore di una visione della tecnologia in rapporto con le scienze e con le altre discipline.

Si promuovono percorsi maggiormente strutturati, basati sulla concatenazione logica dei concetti e sulla relazione tra obiettivi culturali e attività sperimentali. Ci si soffermerà sui concetti fondamentali, avendo cura che gli studenti abbiano ben compreso tutte le idee fondamentali della disciplina; importante è l'apprendimento al rigore.

Si porranno al centro il nesso tra idee matematiche, informatiche, scientifiche, tecnologiche e umanistiche, e si potranno prevedere, ove possibile e opportuno, seminari divulgativi tenuti da esperti, in presenza o in streaming, volti a stimolare l'interesse degli alunni per le materie scientifico-tecnologiche.

Gli alunni vengono invitati a utilizzare strumenti e mediatori didattici, dai più semplici, come i materiali poveri manipolabili (carta, forbici, colla, cannucce,...), fino agli strumenti tecnologici digitali più complessi (calcolatrici programmabili, fogli di calcolo, artefatti geometrici, software). Tali strumenti sono ormai indispensabili in quanto facilitano la visualizzazione e fungono da mediatori nei processi di acquisizione della conoscenza e supportano la comprensione del nesso tra idee matematiche, informatiche, scientifiche, tecnologiche.

Gli alunni vengono guidati ad operare in modo ordinato; vengono quotidianamente stimolati a riflettere sulle attività svolte, a organizzare le proprie osservazioni e a esprimere verbalmente o per iscritto, scopi, fasi conclusioni e contenuti del lavoro. Oltre all'acquisizione di un metodo che porti gli alunni a "saper fare", si punta anche all'acquisizione di un linguaggio formale abbastanza preciso, che permetta ad ognuno di "saper dire" ciò che fa e il perché lo fa in quel modo, valorizzando il ruolo del linguaggio specifico della Tecnologia come forma di pensiero essenziale. Gli alunni vengono invitati a verbalizzare e a riformulare in modi diversi le proprie proposte risolutive, modificare le proprie spiegazioni per farsi capire, autovalutarsi e valutare, essere critici ed esigenti senza giudicare o umiliare. Il lavoro a casa viene assegnato con regolarità in modo che il ragazzo possa cimentarsi personalmente con

quanto proposto e impari ad organizzare il proprio tempo. L'uso del libro di testo, è guidato in modo che gli alunni acquisiscano un metodo di studio, ovvero di riconoscimento delle parti che strutturano i concetti e le teorie. Si cerca di dare spazio, ad attività di gruppo (con metodologia dell'apprendimento collaborativo con ruoli ben esplicitati e/o della thinking classroom). Anche i lavori di gruppo verranno valutati ponendo particolare attenzione agli obiettivi trasversali (capacità di collaborare in team, rispetto dei tempi e dei ruoli) e al processo più che al prodotto. Si ricorre alla correzione collettiva dei compiti per casa, che sono considerati fondamentali per la riflessione individuale e per l'apprendimento.

Le esperienze didattiche all'aperto in situazioni reali possono offrire un buon contributo all'apprendimento collegando i concetti scientifici e tecnologici. L'approccio sarà integrato dinamico e permetterà di lavorare anche in ottica di didattica orientativa al fine di stimolare l'interesse degli studenti e aiutarli a scoprire e a diventare consapevoli dei loro talenti.

Il laboratorio (reale o virtuale) è parte integrante e fondante del curriculum e consente un rinforzo reciproco, attraverso la sperimentazione e lo studio delle applicazioni, dell'applicazione sistematica di buone pratiche propria della tecnologia, della comprensione di idee proprie delle discipline scientifiche.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE (MODALITA' DI VERIFICA)

- Osservazioni sistematiche e prove strutturate (con obiettivi condivisi con alunni)
- Griglie di osservazione sui processi in particolare durante i lavori di gruppo.
- Griglie e questionari di autovalutazione.
- Relazioni su attività/esperienze e approfondimenti personali.
- Valutazione della capacità di sintesi e della competenza digitale nel presentare un project work alla classe, simulando la proposta di un'idea a un committente.
 - Diario di bordo (Logbook): strumento in cui l'alunno annota le fasi di un lavoro prolungato (es. la costruzione di un modellino o la stesura di un progetto), registrando i problemi tecnici riscontrati e le soluzioni adottate.
 - heck-list di revisione incrociata: griglie fornite dal docente che gli alunni usano per controllare a vicenda il rispetto delle normative (es. spessore delle linee nel disegno tecnico) prima della consegna definitiva dell'elaborato.

MUSICA

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

Lo studio della musica ha lo scopo di promuovere e stimolare la creatività, favorire lo sviluppo cognitivo e motorio, educare all'ascolto attivo, promuovere la socializzazione attraverso la pratica d'insieme. Favorire l'inclusione e il senso di appartenenza attraverso la pratica strumentale e vocale.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe terza)

- Sviluppo espressivo e cognitivo
- Educazione all'ascolto
- Pratica musicale e creatività
- Socializzazione e inclusione
- Consapevolezza culturale

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
ASCOLTO	● Sviluppare interesse per l'ascolto della musica.	● Ascolta e classifica le voci degli strumenti musicali.	● Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone

	● Saper memorizzare un brano e riprodurlo. ● Accrescere la capacità di attenzione e concentrazione.	● Sa stabilire semplici relazioni tra forme musicali. ● Riconosce ed analizza suoni dell'ambiente naturale e di vita quotidiana.	i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale. ● Esegue e interpreta brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.
PRATICA VOCALE E STRUMENTALE	● Usare la voce e gli strumenti per riprodurre un brano musicale. ● Cantare e suonare anche con basi musicali. ● Sviluppare processi di cooperazione e socializzazione.	● Conosce le prime forme di musica vocale e strumentale. ● Esegue individualmente e in gruppo semplici melodie. ● Esegue brani di diverse epoche e culture.	● Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali.
CULTURA MUSICALE	● Riconoscere ed analizzare le fondamentali strutture del linguaggio musicale. ● Conoscere i principali aspetti della storia della musica. ● Conoscere alcune opere musicali significative dei diversi generi.	● Sa stabilire semplici relazioni tra forme musicali ed epoche storiche. ● Analizza gli aspetti fondamentali della musica nella storia dalle origini al Medioevo.	

Innovazione, ibridazione tecnologica

- Saper utilizzare con padronanza e spirito critico le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, utilizzo delle tecnologie per reperire, valutare, produrre, presentare e scambiare informazioni.

Interdisciplinarietà

- ITALIANO – analisi di opere nelle diverse epoche.
- STORIA/GEOGRAFIA – esplorazione del contesto storico/sociale dei brani.
- MATEMATICA – parametri sonori – agogica musicale
- INGLESE – apprendimento tramite il canto
- ARTE – corrispondenza tra timbro-colore, ritmi-forme.
- MOTORIA – sequenze ritmiche
- TECNOLOGIA – analisi, costruzione, progettazione di strumenti musicali

METODOLOGIA

Lezione frontale, esercitazioni strumentali e vocali, giocare e cantare insieme con formazioni ritmiche e melodiche, partecipazione a spettacoli teatrali, giochi didattici, libri di testo, sussidi audiovisivi.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE (MODALITA' DI VERIFICA)

Osservazione, riflessione e autovalutazione di gruppo sulle attività svolte, prove pratiche individuali e di gruppo, prove strutturate e non.

ARTE e IMMAGINE

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

Arte e Immagine, insieme con tutte le altre discipline della scuola secondaria di primo grado, contribuisce alla crescita intellettuale e culturale della persona in particolare stimolando il pensiero critico in modo divergente e creativo.

Lo scenario attuale della società presenta una iper-produzione e diffusione di *immagini*. Internet, i social e le applicazioni di intelligenza artificiale si sono aggiunti ai mezzi classici di comunicazione (arte, architettura, cinema, design, moda, musica e televisione). Per non subire in modo passivo le immagini è quanto mai opportuno nella fascia d'età della *scuola media* sviluppare uno spirito critico del *vedere*.

Vedere con spirito critico è *osservare* una immagine nella realtà che ci circonda, dalla più *comune* alla cosiddetta *opera d'arte*. Che sia un'immagine naturale, concreta, astratta, artificiale, in movimento, digitale o virtuale, per imparare a leggere le immagini bisogna conoscere e studiare gli *elementi* del *linguaggio visivo*.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe terza)

- Imparare a *vedere* e *osservare* con consapevolezza
- Sviluppare una *sensibilità* personale e culturale
- Stimolare l'*immaginazione* e favorire la capacità di *comunicazione*
- *Ideare* e *realizzare* elaborati ricercando soluzioni personali e originali

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
LABORATORI O LINGUAGGIO VISIVO <i>Osservazione</i> <i>Espressione</i> <i>Comunicazione</i> <i>Produzione</i>	• Ideare e realizzare elaborati ricercando soluzioni creative originali. • Utilizzare elementi, tecniche e strumenti del linguaggio visivo per una produzione comunicativa consapevole e personale. • Leggere e analizzare un'immagine utilizzando gli elementi, le regole e i codici del linguaggio visivo. • Rielaborare creativamente materiali di uso comune, elementi visivi e codici di altre discipline per produrre nuove immagini. • Leggere e osservare con consapevolezza l'ambiente, la	• Composizione e rappresentazione dal vero 1 • Elementi linguaggio visivo • Punto, linea e superficie • Forma 1: forme aperte, chiuse, ritagliate • Colore 1: colori primari e secondari • Volume 1: luce e ombra, il Chiaro-Scuro • Spazio 1: linea dell'orizzonte, campo visivo e	• Realizzare elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche, materiali, strumenti, nuovi media e codici espressivi differenti. • Orientarsi tra gli elementi principali del linguaggio visivo, leggere e comprendere i significati di immagini (statiche e in movimento) individuando il loro potere espressivo. • Conoscere la produzione di opere d'arte più significative

	natura e l'architettura che ci circonda. ● Riconoscere gli elementi e i codici compositivi presenti nelle immagini della comunicazione multimediale per individuare la funzione simbolica, espressiva, critica e comunicativa.	prospettiva intuitiva ● Parola 1 ● Composizione libera: direzione, peso, modulo, ritmo, dinamismo. ● Tecniche: grafite su carta, acquerelli su carta, pastelli e pennarelli su carta, collage e frottage. Strumenti di grafica digitale, fotografia.	dei principali periodi storici collocando criticamente nei rispettivi contesti culturali e ambientali. ● Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti principali del patrimonio ambientale-storico-artistico. ●
STORIA DELL' ARTE (dal paleolitico a oggi) <i>Osservazione</i> <i>Comprensione</i> <i>e</i> <i>Interpretazione</i> <i>Comunicazione</i>	● Leggere e analizzare un'opera d'arte e un movimento artistico mettendolo in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. ● ● Leggere e analizzare un'opera d'arte per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. ● Riconoscere e confrontare linguaggi artistici e discipline differenti individuando il contesto d'uso e temi comuni.	● Il disegno nella Preistoria: paleolitico e neolitico ● Le prime civiltà nei 5 continenti ● Arte e scultura greca ● Arte e architettura romana ● Alto medioevo: arte paleocristiana, bizantini e longobardi in Italia e arte araba ● Basso medioevo: romanico e gotico in Italia ● Il linguaggio pittorico di Giotto	

Innovazione, ibridazione tecnologica

- Utilizzo di programmi di grafica quali Canva per realizzare immagini, poster, locandine, presentazioni, ricerche
- Utilizzo della Lim per analisi interattiva delle opere d'arte
- Utilizzo di Google Suite per Presentazioni e Classroom
- Utilizzo di programmi e piattaforme (gratuite) per la creazione di elaborati audio-visivi digitali

Interdisciplinarietà

- Matematica: geometria, altezze, simmetria, arco, diametro, sezione aurea, rettangolo aureo, proporzioni.
- Italiano e letteratura: stesura di testi descrittivi di analisi di opere e/o monumenti seguendo una scaletta
- Storia: riferimenti e coordinate storico-culturali
- Geografia: riferimenti e coordinate geografiche-culturali, attività su Paesaggio e Territorio
- Tecnologia: materiali, carte, legno, acqua, pigmenti, colori naturali e industriali.

- Scienze: osservazione della natura, educazione alimentare, conoscenza delle stagioni di frutta e verdura
- Educazione civica: educazione ambientale, sensibilità per il patrimonio artistico, attività su Paesaggio e Territorio

METODOLOGIA

Arte e Immagine è intesa come materia che possiede una *didattica laboratoriale* divisibile per sua natura in due nuclei fondanti: *linguaggio visivo* e *storia dell'arte* (dal paleolitico a oggi).

Si intende la materia come opportunità *per tutti* di esplorare un linguaggio che partendo dall'arte può essere uno strumento utile in mano al discente per tutte le discipline. Si promuove la pratica del *laboratorio* basandosi sugli elementi e le tecniche del *linguaggio visivo* con lo scopo didattico di favorire l'apprendimento e la creatività suscitando interesse, curiosità e desiderio di imparare. Si ha la volontà di superare lo stereotipo di arte come materia appannaggio per chi ha già talento tecnico nel disegnare e lo stereotipo di arte come *materia di svago*, un passatempo in cui attuare in modo superficiale il dualismo mi piace/non mi piace.

Il laboratorio di *Arte e Immagine* possiede dunque in modo naturale la metodologia dell'imparare *facendo*, *sbagliando*, *sperimentando*. La pratica e la teoria laboratoriale riconoscono come urgente e necessario il conoscere e studiare gli *elementi* del *linguaggio visivo*. Gli *elementi* del *linguaggio visivo* vengono sperimentati attraverso diverse attività tra cui la più classica è la realizzazione di elaborati grafici-visivi (*tavole*) con un lavoro autonomo, a coppie o in gruppo (*apprendimento laboratoriale e collaborativo*). Più elementi visivi si conoscono e si sperimentano maggiore è la *capacità di creatività*.

Per la storia dell'arte la *lezione frontale* (fornire iniziali idee guida di lavoro) si andrà a intersecare alla *lezione partecipata*. Si promuove anche nell'ambito della storia dell'arte la metodologia del *laboratorio* con attività di gruppo finalizzate al coinvolgimento attivo del discente attraverso risoluzioni di problemi sotto forma di *gioco*.

In arte come in matematica, la creatività si accende quando c'è un problema da risolvere o un ostacolo da superare. Enigmi, "cacce al tesoro", osservazioni, indagini, dialoghi, discussioni, uso di strumenti per stimolare infine la *collaborazione* tra gli alunni nel lavorare con spirito di squadra (*problem solving* e *cooperative learning*).

Le attività di storia dell'arte prevedono altresì momenti di *comunicazione* ed *esposizione* dove si invita le varie componenti del gruppo a verbalizzare e formulare le proprie letture e interpretazioni di opere e/o movimenti artistici. I componenti sono invitati a modificare eventualmente le proprie spiegazioni per farsi capire, autovalutarsi e valutare, dialogare, essere critici ed esigenti senza giudicare o umiliare (*thinking classroom*).

Infine dunque la materia *Arte e Immagine* esorta la persona ad accendere la creatività e per farlo "richiede coraggio": il coraggio di rompere ciclicamente gli schemi dell'esperienza, il coraggio di abbandonare le apparenti certezze, il coraggio di osservare con spirito critico, il coraggio di interrogarsi sempre.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE (MODALITA' DI VERIFICA)

I processi di apprendimento verranno controllati sia in itinere sia alla fine dei vari percorsi didattici sia focalizzati al lavoro prodotto dal singolo studente che nei processi nel lavoro di gruppo

- Realizzazione elaborati grafico-artistici
- Attività - lavori di gruppo e/o in coppia
- Verifica scritta storia dell'arte (test di vero-falso, questionari a risposta aperta, esercizi di completamento e di sviluppo lessicale, analisi e interpretazione di opere d'arte e immagini)
- Presentazioni di opere, ricerche, interrogazioni orali

- Prove pratiche laboratoriali

EDUCAZIONE FISICA

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

L'educazione fisica è una disciplina che unisce lo studio del corpo umano in relazione con l'ambiente e gli altri. L'obiettivo principale è favorire un'alfabetizzazione motoria continua che accompagni l'individuo per tutta la vita, promuovendo non solo la salute fisica, ma anche l'inclusione, la cittadinanza attiva e il benessere psicologico. La disciplina si configura come un veicolo per lo sviluppo integrale della personalità, insegnando a gestire le emozioni, a relazionarsi positivamente con gli altri e a maturare un'autonomia che permetta di mantenere stili di vita sani anche al di fuori del contesto scolastico.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe terza)

- Sviluppare la consapevolezza del proprio corpo, migliorando le capacità motorie in relazione allo spazio, al tempo e alla comunicazione non verbale.
- Partecipare alle attività motorie e sportive nel rispetto delle regole, del fair play e della collaborazione con gli altri.
- Adottare comportamenti sicuri e salutari, promuovendo il benessere psicofisico attraverso corretti stili di vita.
- Agire con autonomia e responsabilità, orientandosi nello spazio, valorizzando le proprie potenzialità e contribuendo positivamente al lavoro di gruppo.

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
Comportamenti e stili di vita attivi e sani	• Riconoscere l'importanza del movimento quotidiano • Riconoscere e prevenire situazioni di rischio • Assumere comportamenti igienici e alimentari corretti	• Benefici dell'attività motoria • Norme di sicurezza • Norme igieniche fondamentali legate all'attività motoria	• Adotta comportamenti attivi e quotidiani e rispetta le norme per la prevenzione di infortuni. • Coordina movimenti adattandoli ai compiti motori richiesti • Applica i regolamenti dei giochi • Collabora all'interno del gruppo classe • Gestisce emozioni e reazioni emotive in contesti competitivi
Dimensione Motoria	• Consolidare gli schemi motori di base • Combinare gli schemi motori in situazioni statiche e dinamiche • Applicare i fondamentali dei giochi proposti	• Schemi motori • Fondamentali dei giochi propedeutici ai grandi sport di squadra	
Dimensione cognitiva	• Comprendere le regole dei giochi proposti • Decodificare e applicare le regole e le prime strategie di gioco	• Regole dei giochi tradizionali e pre-sportivi	
Dimensione sociale	• Partecipare attivamente al gioco collaborando positivamente con i compagni	• Concetto di squadra, collaborazione e inclusione • Fair play	

	● Accettare decisioni di insegnanti e arbitro		
Dimensione emotivo-relazionale	● Riconoscere e controllare le proprie emozioni durante il gioco	● Emozioni legate a vittoria e sconfitta	

Innovazione, ibridazione tecnologica
● Exergaming, utilizzo di videogiochi sportivi (just dance, simulatori sportivi).

Interdisciplinarietà
● Educazione Civica: Fair play ● Scienze: Apparato locomotore

METODOLOGIA
Si adottano metodologie attive e inclusive, centrate sull'esperienza diretta e sulla partecipazione di tutti gli alunni: lavoro per stazioni e circuiti, giochi di ruolo e situazioni-problema, cooperative learning, peer education (alunni tutor in alcune attività), didattica laboratoriale e per competenze. Vengono proposti compiti autentici (organizzazione di mini-tornei, progettazione di una lezione, realizzazione di brevi video/tutorial motori) e momenti di riflessione guidata per favorire consapevolezza, autovalutazione e responsabilità.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE (MODALITA' DI VERIFICA)
● Osservazione sistematica in situazione (griglie e check-list per competenze motorie, sociali, emotive) ● Prove pratiche strutturate e semi-strutturate ● Valutazione di compiti autentici (organizzazione di giochi, arbitraggio, progettazione di un piano motorio personale) ● Autovalutazione e peer-valutazione guidate ● Verifiche orali e/o scritte su conoscenze (regolamenti, norme di sicurezza, stili di vita, terminologia tecnica)

RELIGIONE

PERCHE' SI STUDIA LA DISCIPLINA

L'insegnamento della religione cattolica nella scuola secondaria di primo grado vuole portare l'alunno ad aprirsi alla ricerca della verità e a interrogarsi sul trascendente, ponendosi domande di senso e cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale e far cogliere le implicazioni etiche della fede cristiana rendendole oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili.

OBIETTIVI GENERALI (al termine della classe terza)

- si interroga sul senso della vita, confrontando in modo critico le risposte della tradizione cristiana, delle altre religioni e delle diverse visioni del mondo.
- Comprende i contenuti essenziali del cristianesimo, attraverso la conoscenza della Bibbia, della figura di Gesù e della storia della Chiesa.
- Riconosce il valore del patrimonio religioso come componente della cultura, dell'arte e della storia italiana ed europea.
- Dialoga in modo rispettoso con persone di diverse convinzioni, valorizzando il confronto, la pace e la convivenza democratica.
- Assume atteggiamenti responsabili e consapevoli, riflettendo sui valori, sulle scelte personali e sul bene comune.

CLASSE 1

Nucleo fondante	OSA (Obiettivi specifici di apprendimento)	Conoscenze	Competenze in uscita
Dio e l'uomo	● Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa ● Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana ● Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù	● Le domande dell'uomo, le risposte dell'uomo, religiosità e religione, vari tipi di religione ● Gli ebrei e il loro Dio; dai molti dei al Dio unico; una storia in chiave religiosa: la storia di Israele e i grandi personaggi biblici ● La figura di Gesù attraverso i suoi insegnamenti (parabole) e le sue opere (miracoli); la rivelazione di Gesù; la risurrezione	● L'alunno sa argomentare il fatto religioso come esperienza storica e culturale ● L'alunno sa esprimere una valutazione personale e motivata a riguardo dell'esperienza religiosa dell'uomo ● L'alunno sa esprimere il proprio ambiente mettendo in evidenza le tracce religiose che giustificano lo studio della religione cattolica a scuola
La Bibbia e le altre fonti	● Individuare a partire dalla Bibbia le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza	● La Bibbia libro di storia e di fede: un libro di libri, libro di Dio e degli uomini ● Come è strutturata la Bibbia: A.T e N.T. ● Lettura e interpretazione della Scrittura.	

		Alcune categorie fondamentali della fede ebraica (rivelazione, profezia, alleanza salvezza)	
Il linguaggio religioso	● Riconoscere i linguaggi espressivi della fede e individuare le tracce presenti in ambito italiano, europeo e mondiale. ● Imparare ad apprezzare questi linguaggi dal punto di vista artistico, spirituale e culturale.	● La Bibbia come documento storico-culturale che nella fede cristiana è accolta come “Parola di Dio”. ● Il contenuto di alcuni testi biblici, avvalendosi di adeguati strumenti interpretativi. ● Alcuni testi biblici che hanno influenzato le principali produzioni artistiche italiane ed europee.	
I valori etici e religiosi	● Comprendere la storia della salvezza attraverso la vita e l’insegnamento di Gesù. ● Riconoscere e individuare alcuni riti espressivi della fede.	● L’identità storica, la predicazione e l’opera di Gesù nell’arte e nella cultura Italiana ed Europea	

Innovazione, ibridazione tecnologica

- Utilizzo della Lim: video, presentazioni, schemi, documentari

Interdisciplinarietà

- Lettere: il mito nelle diverse culture del mondo e nella Bibbia.
- Arte: le opere d’arte che mostrano col suo linguaggio espressivo la fede dell’uomo
- Storia: reperti archeologici che indicano il sentimento religioso umano
- Educazione civica: Costituzione e libertà di culto
- Orientamento: conoscenza di sé (parabola dei talenti)

METODOLOGIA

L'I.R.C. si svolge a partire dall'esperienza vissuta, in risposta ad esigenze fondamentali del preadolescente, come documentazione diretta sulle fonti della tradizione cristiana, come ricerca storica sul cristianesimo nella propria regione, in Italia, in Europa e nel mondo, come confronto con altre forme religiose culturalmente rilevanti. Anche per l'I.R.C. vale la regola didattica generale che considera importante il coinvolgimento personale di ciascun alunno, la sollecitazione a rilevare i problemi, la preoccupazione di sviluppare le capacità conoscitive, l'ascolto, l'intuizione e la contemplazione; in particolare si farà attenzione a 4 criteri metodologici fondamentali: 1. la correlazione; 2. il dialogo interdisciplinare, interreligioso, interculturale; 3. la fedeltà al contenuto confessionale; 4. l'elaborazione di una sintesi concettuale. L'I.R.C. si avvale a tal fine delle tecniche e dei sussidi ritenuti più validi (Bibbia, libro di testo, lezioni frontali, interattive, lavoro di gruppo, uso degli audiovisivi, del PC, immagini, film, riflessioni orali e sul quaderno) tenuto conto delle finalità proprie della scuola. Verranno colte tutte le opportunità che la scuola, attraverso i singoli Consigli di Classe, vorrà offrire per progetti educativi interdisciplinari (Educazione alla salute, orientamento, educazione civica). Si privilegerà la metodologia del cooperative learning ogniqualvolta sarà possibile, per educare, attraverso l'apprendere, alle abilità sociali e contribuire alla formazione di cittadini consapevoli e responsabili. Si utilizzeranno anche i lavori di gruppo e le lezioni frontali e tutto ciò che, in varia misura, può risultare significativo per gli alunni.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE (MODALITA' DI VERIFICA)

- La metodica della valutazione seguirà due momenti:

- La valutazione formativa che osserva in itinere l'attività educativa e didattica attraverso il risultato degli interventi sollecitati-richiesti dall'insegnante su compiti svolti e su riepiloghi della lezione precedente, il contributo dato dall'atteggiamento personale in relazione al gruppo classe, la capacità di ascolto degli interventi dei compagni e di dialogo rispettoso, la quantità e la qualità degli interventi spontanei, la partecipazione al dialogo e all'attività proposta, la disponibilità.
- La valutazione sommativa che ha scadenze periodiche attraverso la misurazione di prove di verifica di vario tipo: a scelta multipla, compresi quelli di identificazione di corrispondenze, del tipo vero/falso, nonché di completamento, domande a risposta aperta, brevi lavori a tema sul quaderno, esposizioni orali di lavori individuali e/o di gruppo.
- Nella valutazione rientrerà anche il controllo dei quaderni individuali.

- Gli indicatori per la scheda di valutazione sono:

Ottimo (10): Completa, approfondita ed articolata padronanza degli elementi propri della disciplina.

Esposizione corretta dettagliata ed accurata

Distinto (9): Completa ed articolata padronanza degli elementi propri della disciplina. Esposizione corretta ed accurata.

Buono (8): Completa padronanza degli elementi propri della disciplina. Esposizione corretta.

Discreto (7): Accettabile padronanza degli elementi propri della disciplina. Esposizione corretta

Sufficiente (6): Essenziale padronanza degli elementi propri della disciplina. Esposizione sostanzialmente corretta.

Non sufficiente (5): Scarsa e incerta padronanza degli elementi propri della disciplina. Esposizione confusa.