

CURRICOLO VERTICALE INTEGRATO D'ISTITUTO 2025–2028

*In attuazione delle Nuove Indicazioni Nazionali 2025 (D.M. n. 221/2025)
e dei criteri di valutazione dell'O.M. n. 3/2025*

Documento Unico di Riferimento per la Progettazione Curricolare,
la Valutazione e la Continuità dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Primaria

Approvato dal Collegio dei docenti con delibera n. 17 del 03/09/2026

**CIRCOLO DIDATTICO "EDUARDO DE FILIPPO"
S. MARIA LA CARITÀ (NA)**

Il Collegio approva il Curricolo verticale d'Istituto completo (Infanzia - Primaria) elaborato in coerenza con le Nuove Indicazioni 2025. Ai fini dell'adozione normativa, in applicazione del D.M. 221 del 15/09/2025 che prevede l'applicazione progressiva, il Curricolo con le Nuove Indicazioni si adotta formalmente a partire dall'a.s. 2026/27 solo per l'Infanzia e per la classe prima della Primaria. Per le classi successive (II, III, IV, V Primaria) resta transitoriamente in vigore il curriculum previgente, pur essendo il nuovo curriculum già predisposto e sarà adottato anno per anno a scorrimento."

INDICE

1. QUADRO DI RIFERIMENTO ED EPISTEMOLOGIA D'ISTITUTO.....	3
2. SCUOLA DELL'INFANZIA	7
3. PONTE DI CONTINUITÀ - DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA ALLA SCUOLA PRIMARIA.....	22
4. SCUOLA PRIMARIA - PROGETTAZIONE CURRICOLARE D'ISTITUTO.....	24
5. TRASVERSALITÀ, VALUTAZIONE E CONTINUITÀ.....	89
6. PIANO QUINQUENNALE DI PRIMA ATTUAZIONE (2026/2027–2030/2031)	94
7. IL PROCESSO: MONITORAGGIO, REVISIONE E ADOZIONE	95
8. RUBRICA TRASVERSALE D'ISTITUTO PER UN COMPITO DI REALTÀ	96

1. QUADRO DI RIFERIMENTO ED EPISTEMOLOGIA D'ISTITUTO

Il presente Curricolo d'Istituto definisce l'orizzonte educativo e la progressione degli apprendimenti dalla scuola dell'infanzia alla conclusione della scuola primaria. Traduce le Indicazioni Nazionali 2025 in scelte collegiali osservabili, programmabili e valutabili, salvaguardando l'autonomia professionale dei docenti e l'unitarietà del percorso formativo. Il documento ha valore di quadro comune per la progettazione annuale, per le unità di apprendimento, per la valutazione formativa e periodica, per la continuità e per la documentazione da inserire nel PTOF. Non è un programma rigido: stabilisce mete condivise e lascia ai team la scelta responsabile di attività, mediatori, tempi e strumenti in relazione alle classi reali.

Riferimenti Normativi

- Costituzione della Repubblica italiana, in particolare gli articoli 2, 3, 9, 30, 33, 34 e 117.
- D.P.R. 8 marzo 1999, n. 275, Regolamento dell'autonomia scolastica, in particolare gli articoli 4 e 8.
- D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, Regolamento recante Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (entrato in vigore l'11 febbraio 2026).
- Legge 20 agosto 2019, n. 92, e D.M. 7 settembre 2024, n. 183, Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica.
- Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del 22 maggio 2018 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente.
- D.lgs. 13 aprile 2017, n. 62, sulla valutazione e certificazione delle competenze; O.M. 9 gennaio 2025, n. 3, sulla valutazione nella scuola primaria.
- D.lgs. 13 aprile 2017, n. 66 e s.m.i., sull'inclusione scolastica; D.M. 27 dicembre 2012 e C.M. n. 8/2013 sui Bisogni Educativi Speciali (BES).
- D.P.R. 11 febbraio 2010, per i traguardi e obiettivi dell'insegnamento della religione cattolica.
- Quadri europei QCER/QCERVC, DigComp 2.2, GreenComp e Linee pedagogiche per il sistema integrato zero-sei.

Identità Formativa e Scelte Metodologiche Comuni

Il Circolo riconosce la centralità della persona, il valore formativo delle conoscenze e la responsabilità pubblica della scuola. Il curricolo valorizza il contesto di S. Maria la Carità, le risorse associative e culturali del territorio, trasformandoli in occasioni di cittadinanza, ricerca e cura dei beni comuni.

Criterio di Progettazione	Impegno e Azione del Circolo
Unità della persona	Integrare dimensioni cognitive, corporee, affettive, sociali, etiche ed estetiche.
Conoscenze solide	Garantire alfabetizzazione linguistica, matematica, scientifica, storica, geografica, artistica, musicale, motoria e tecnologica.
Verticalità	Costruire progressioni coerenti tra campi di esperienza, discipline e competenze chiave.
Laboratorialità	Imparare osservando, manipolando, leggendo, scrivendo, discutendo, progettando e verificando.
Inclusione	Rimuovere barriere, predisporre accessi plurimi e valorizzare potenzialità, talenti e ritmi personali.
Responsabilità digitale	Comprendere dati, algoritmi, strumenti e rischi; usare le tecnologie con misura, sicurezza e senso critico.
Territorio e patrimonio	Conoscere, interpretare e tutelare paesaggi, memoria, arte, tradizioni e istituzioni.
Valutazione per apprendere	Osservare i progressi del bambino offrendo feedback costruttivi e stimolando l'autovalutazione.

La struttura adottata riprende il paradigma delle Indicazioni Nazionali 2025: le competenze costituiscono l'esito, gli obiettivi orientano l'azione didattica, le conoscenze ne rappresentano il fondamento culturale, secondo il principio non multa, sed multum (poche conoscenze ma approfondite con cura e attraverso esperienze reali).

Le scelte metodologiche comuni dell'Istituto si basano su:

- Lezione dialogata, lettura ad alta voce ed esplorazione guidata.
- Didattica laboratoriale, inquiry, problem solving e compiti di realtà.
- Apprendimento cooperativo (cooperative learning), peer tutoring e gruppi flessibili.
- Outdoor education, osservazione diretta dell'ambiente e studio del territorio.
- **Service Learning** (Apprendimento e Servizio) e pratiche di cittadinanza attiva, per connettere lo studio curricolare ai bisogni reali della comunità e del territorio
- Uso equilibrato e cosciente di quaderni, libri, strumenti analogici e schermi digitali protetti.

- Educazione mirata al gesto grafico, alla scrittura in corsivo, alla manualità fine e alle pratiche artistiche.
- Pause attive per favorire il benessere, la concentrazione e l'apprendimento corporeo.

Profilo dello Studente e Competenze Chiave Europee

Il curriculum d'Istituto assume le otto competenze chiave europee, integrate dal Profilo dello studente delle Indicazioni 2025. Al termine della scuola primaria l'alunno usa conoscenze e linguaggi per comprendere la realtà, comunicare, risolvere problemi, partecipare alla vita comune e orientare progressivamente le proprie scelte.

Competenza Chiave	Profilo Atteso al Termine della Scuola Primaria
Alfabetica funzionale	Comprende messaggi orali, scritti e non verbali; comunica con chiarezza; legge, riassume e produce testi significativi; interagisce con media diversi.
Multilinguistica	Comprende e usa espressioni di base in inglese; presenta sé e gli altri; descrive situazioni familiari; produce brevi testi; riconosce differenze culturali.
Matematica, scienze, tecnologia e ingegneria (STEM)	Usa strumenti e dati; classifica; formula problemi e soluzioni; organizza informazioni; costruisce ipotesi; riconosce regolarità.
Digitale	Ricerca in ambienti sicuri; comunica con netiquette; riconosce segnali di contenuti inaffidabili; protegge dati; collabora e crea contenuti semplici.
Personale, sociale e imparare a imparare	Cura salute ed emozioni; organizza il lavoro; riflette sulle strategie; collabora; adotta comportamenti rispettosi.
Cittadinanza	Partecipa al dialogo; conosce diritti, doveri, regole e istituzioni; rispetta persone, autorità, beni e diversità; contribuisce al bene comune.
Imprenditoriale	Mostra curiosità e iniziativa; assume responsabilità; affronta l'errore con resilienza; collabora; propone idee realizzabili.
Consapevolezza ed espressione culturali	Riconosce identità e patrimonio; colloca eventi nello spazio e nel tempo; apprezza forme artistiche; si esprime attraverso linguaggi visivi, musicali e motori.

Il Raccordo Curricolare: Fondamenti Epistemologici e Continuità

Il Curricolo d'Istituto formalizza l'aggancio sistematico e longitudinale tra l'approccio globale, olistico ed esperienziale della Scuola dell'Infanzia (organizzato per Campi di Esperienza) e la prima segmentazione disciplinare ed epistemologica della Scuola Primaria (Classe Prima). La transizione scolastica viene qui concepita non come una frattura temporale, bensì in un'ottica sussidiaria ed elicoidale, dove i saperi informali, simbolici e corporei del bambino si codificano progressivamente e gradualmente nei linguaggi formali, astratti e strutturati delle singole discipline.

In perfetto rispetto del principio cardine 'non multa, sed multum' promosso dalle Nuove Indicazioni 2025, ogni macro-area del curricolo definisce l'esatto ponte pedagogico, garantendo che le competenze maturate a 5 anni costituiscano la base cognitiva, emotiva e relazionale per gli Obiettivi Specifici d'Apprendimento (OSA) della classe prima. La progettazione si focalizza in modo stringente sul potenziamento dei prerequisiti strumentali, quali la motricità fine indispensabile per l'acquisizione del corsivo, la manipolazione analogica per la strutturazione del calcolo entro il 20 e la limitazione attiva del carico cognitivo tecnologico a favore dell'esperienza reale.

L'elemento di innovazione strutturale di questo impianto curricolare risiede nell'ibridazione sistematica dei traguardi disciplinari con le Competenze Chiave Europee per l'Apprendimento Permanente (Raccomandazione del Consiglio UE del 22 maggio 2018) e con il nucleo delle Life Skills dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS). In questo modo, l'apprendimento formale si salda inestricabilmente con lo sviluppo delle competenze psicosociali (autoconsapevolezza, gestione delle emozioni, pensiero critico, problem solving), trasformando l'aula in un ecosistema di crescita integrale e di cittadinanza attiva.

2. SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia organizza il curriculum attraverso i cinque campi di esperienza, il gioco, l'esplorazione, la relazione e le routine. La scansione per età è orientativa: la progettazione parte dall'osservazione del bambino reale, dai suoi ritmi e dalle dinamiche della sezione. Nessun campo è una disciplina anticipata. Le esperienze sono globali e integrate; le mete dei 5 anni sostengono il passaggio alla primaria senza trasformare la scuola dell'infanzia in una pre-scuola. Le competenze attese costituiscono l'esito di questo primo segmento e sono qui integrate con i traguardi del Curriculum Didattico Eduardo De Filippo, offrendo una mappa di processo estremamente dettagliata e condivisa d'Istituto.

CAMPO D'ESPERIENZA: Il sé e l'altro				
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza Alfabetica Funzionale, Competenza Multilinguistica, Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria, Competenza Digitale, Competenza Personale, Sociale e Capacità di "Imparare a Imparare", Competenza in Materia di Cittadinanza, Competenza Imprenditoriale, Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali.				
FINALITA'	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI SPECIFICI 3 anni	OBIETTIVI SPECIFICI 4 anni	OBIETTIVI SPECIFICI 5 anni
Il sé e l'altro- Educazione civica: Cura di sé e dell'altro Manifestare sentimenti di fiducia, solidarietà e accoglienza verso i compagni della sezione; verbalizzare le emozioni. Cura dell'ambiente Prendersi cura dei giochi della sezione; attuare comportamenti di riordino e rispetto per le piante e la natura circostante. Legalità e Regole	-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	• Riconoscere e nominare le emozioni di base (gioia, tristezza, rabbia) in sé e negli altri. • Porre domande semplici sulla vita di tutti i giorni ed esprimere i propri vissuti attraverso l'ascolto di storie e il gioco. • Giocare accanto e insieme ai compagni, usando la fantasia. • Iniziare a condividere i giochi e accettare l'aiuto dell'adulto per superare i conflitti. • Orientarsi nei momenti principali della giornata comprendendo i concetti di "prima" e "dopo".	• Riconoscere, nominare ed esprimere le emozioni; cogliere le cause che le scatenano in sé e negli altri. • Formulare ipotesi e risposte personali sulle grandi questioni quotidiane (nascita, crescita, distacco) rielaborando storie lette, disegni e racconti di esperienze vissute. • Collaborare attivamente con i compagni nel gioco di finzione e di costruzione, concordando ruoli e regole semplici.	• 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.

Rispettare le regole di convivenza stabilite all'interno della sezione e i turni di parola nelle attività strutturate e non. Temporalità e Fonti (Storia) Percepire empiricamente la successione temporale delle routine (giornata, calendario settimanale, alternanza delle stagioni). Orientamento e Paesaggio (Geografia) Percepire empiricamente la successione temporale delle routine (giornata, calendario settimanale, alternanza delle stagioni).	pari e con gli adulti, in reciprocità. - Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune.	• Partecipare alle feste tradizionali e riconoscere i luoghi e le routine della scuola e della famiglia.	• Gestire i primi conflitti attraverso il dialogo e l'uso della parola, proponendo soluzioni o chiedendo la mediazione dell'adulto. • Comprendere e utilizzare la sequenza temporale (ieri, oggi, domani) e collocare correttamente gli eventi nelle routine della settimana. • Individuare ed esplorare le tradizioni, i simboli della propria comunità e le differenze culturali presenti nel contesto di appartenenza	• 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.
Indicatori di processo considerando le competenze chiave, le competenze attese e gli obiettivi specifici				
TRE ANNI	QUATTRO ANNI		CINQUE ANNI	
Manifesta benessere e serenità nell'ambiente scolastico, muovendosi con sicurezza e staccandosi con fiducia dall'adulto. Riconosce il proprio nome e i propri spazi, esprimendo i propri gusti e bisogni ("io", "mio") di fronte ai compagni. Apprende buone abitudini, sentendosi parte di una comunità. Scopre la scuola come luogo positivo di incontro e dialogo. Instaura rapporti positivi con i compagni. Riconosce ed esprime i propri bisogni, idee ed emozioni, attraverso il linguaggio verbale e non verbale, comunicandoli in modo sempre più comprensibile nelle diverse situazioni della vita scolastica. Riconosce le piccole regole del gruppo, capendo quando un comportamento fa piacere o dispiacere agli altri.	Si muove con disinvoltura negli spazi scolastici, gestendo il distacco dall'adulto con serenità e affrontando le attività con spirito di iniziativa. Afferma la propria identità nel gruppo, esprimendo con chiarezza idee, bisogni e preferenze personali e rispettando gli spazi altrui. Interiorizza buone abitudini quotidiane, cogliendo il valore del sentirsi parte attiva della comunità scolastica. Vive la scuola come spazio di accoglienza, dialogo e confronto positivo con adulti e pari. Stabilisce relazioni collaborative e affettive con i compagni, mostrando disponibilità all'interazione		Si muove con piena disinvoltura nell'ambiente scolastico, gestendo in totale autonomia il distacco, le novità e momenti operativi. Promuove la propria identità e le proprie idee nel gruppo con sicurezza, argomentando le proprie preferenze e valorizzando il contributo dei compagni. Promuove e rispetta le buone abitudini, dimostrando senso di appartenenza alla comunità scolastica. Vive la scuola come contesto di crescita democratica, ricerca attiva, dialogo e scambio di esperienze. Sviluppa legami di amicizia consapevoli e duraturi, mostrando empatia e spirito di cooperazione con tutti i compagni. Padroneggia il linguaggio verbale e non verbale per rielaborare emozioni, raccontare esperienze complesse e argomentare il proprio punto di vista. Interiorizza il senso etico delle regole, distinguendo autonomamente comportamenti giusti e sbagliati e valutandone le implicazioni sul gruppo.	

Sperimenta il piacere nelle azioni per svolgere un compito assegnato. Riconosce per nome i compagni e le maestre, affidandosi con fiducia agli adulti della scuola. Sperimenta l'aspettare il proprio turno. Sperimenta la reciprocità nel parlare e nell'ascoltare. Sviluppa la capacità di accettare l'altro, di collaborare e di aiutarlo. Riconosce in diverse situazioni di essere uguale e diverso. Registra i momenti e le situazioni che suscitino paure, incertezze, diffidenze verso il diverso. Sperimenta le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni. Segue le prime routine quotidiane (lavarsi le mani, stare a tavola) rispettando le semplici regole del gruppo durante il gioco e le attività. Impara a fare la pace dopo un litigio e a condividere i giochi con gli altri. Impara a fare a cambio con i giochi e ad aspettare il proprio turno insieme ai compagni. Scopre il gioco come momento di condivisione e confronto. Impara ad avere cura dei giochi e degli spazi della scuola, usandoli insieme agli altri. Conosce ed esplora la propria realtà territoriale ed ambientale. Conosce e riflette sulle tradizioni culturali del proprio territorio legate a eventi, festività e ricorrenze.	quotidiana. Esprime in modo chiaro emozioni, pensieri e bisogni tramite il linguaggio verbale e non verbale, adeguandolo al contesto. Comprende le regole di gruppo e valutandone le conseguenze sui sentimenti e sul benessere altrui. Mostra interesse e soddisfazione personale nel portare a termine i compiti e le attività assegnate. Riconosce i ruoli delle figure di riferimento della scuola, rivolgendosi a loro con fiducia in situazioni di bisogno. Gestisce con crescente pazienza l'attesa del proprio turno nei contesti di gioco e nelle conversazioni. Alterna l'ascolto e la parola, rispettando gli interventi altrui nelle conversazioni di gruppo. Dimostra disponibilità ad accettare le diversità, aiutando i compagni in difficoltà e lavorando in gruppo. Riconosce le somiglianze e le differenze tra sé e gli altri, valorizzandone la singolarità. Riconosce ed esprime le proprie incertezze o timori di fronte al nuovo o al diverso, imparando a superarli. Sperimenta modalità condivise di comunicazione e negoziazione delle regole durante i momenti di interazione. Rispetta in autonomia le regole durante i momenti di routine, di gioco e di attività strutturata. Trova soluzioni pacifiche dopo un disaccordo, dimostrando apertura alla condivisione di risorse e spazi. Negoziare l'uso dei materiali e dei giochi, rispettando i turni e gli accordi presi con i	Porta a termine compiti complessi con precisione e senso di responsabilità, traendo soddisfazione dal lavoro ben fatto e dal superamento degli ostacoli. Collabora in modo attivo con il personale scolastico, riconoscendo nell'adulto una guida e una risorsa per l'apprendimento. Gestisce con maturità l'autocontrollo, rispettando i tempi d'attesa, i turni di parola e le esigenze dell'intero gruppo. Partecipa attivamente a conversazioni e dibattiti di gruppo, ascoltando in modo critico e intervenendo in modo pertinente. Agisce con spirito inclusivo, valorizzando la diversità come risorsa e offrendo supporto spontaneo ai compagni in difficoltà. Analizza criticamente somiglianze e differenze individuali, mostrando rispetto per le specificità culturali, personali e di genere. Riconosce, verbalizza e rielabora le proprie paure e insicurezze, affrontando il diverso e l'ignoto con atteggiamento di apertura. Co-costruisce e rispetta regole condivise di comunicazione e convivenza, applicandole nei contesti di gioco e lavoro. Coordina e supervisiona la propria organizzazione personale durante le routine, le attività didattiche e i momenti di transizione. Media attivamente nei conflitti, propone soluzioni negoziali equamente condivise e promuove il clima di pace nel gruppo. Gestisce la condivisione di beni e spazi in un'ottica di reciprocità, superando l'egocentrismo nelle dinamiche di gruppo. Struttura il gioco simbolico e di regole come strumento di esplorazione, negoziazione di ruoli e risoluzione di problemi complessi. Dimostra responsabilizzazione e rispetto verso i beni comuni, impegnandosi nella salvaguardia degli spazi e delle risorse scolastiche. Osserva, analizza e pone domande sul proprio ambiente di vita, cogliendone le relazioni geografiche, naturali e sociali. Rileva, confronta e rielabora criticamente le tradizioni locali, le
--	---	--

	compagni. Utilizza il gioco come occasione per interagire, confrontarsi e sperimentare ruoli differenti nel gruppo. Custodisce e rispetta gli spazi e i materiali comuni, partecipando attivamente al loro riordino e alla loro cura. Esplora l'ambiente circostante e la realtà territoriale, mostrando curiosità per elementi naturali e sociali. Riconosce e comprende il significato delle festività e delle tradizioni culturali del proprio territorio. Esplora l'ambiente circostante e la realtà territoriale, mostrando curiosità per elementi naturali e sociali. Riconosce e comprende il significato delle festività e delle tradizioni culturali del proprio territorio.	festività e i simboli culturali appartenenti alla propria e altrui comunità.
--	--	---

CAMPO D'ESPERIENZA: Il corpo e il movimento

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria, Competenza Personale, Sociale e Capacità di "Imparare a Imparare", Competenza Imprenditoriale.

FINALITA'	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI SPECIFICI 3 anni	OBIETTIVI SPECIFICI 4 anni	OBIETTIVI SPECIFICI 5 anni
<u>Il corpo e il movimento:</u> Espressione Visiva e Sonora Utilizzare liberamente i colori, la pittura e la manipolazione; cantare in coro e sperimentare suoni con oggetti quotidiani.	. Maturare una prima consapevolezza della propria corporeità, nelle sue potenzialità espressive, comunicative ed artistiche. - Produrre gesti, condotte, sequenze motorie, psico-motorie e coreutiche, sotto	• Muoversi con il corpo per esplorare lo spazio, riconoscere i propri confini e mantenere l'equilibrio nei movimenti di base. • Spostarsi e coordinarsi nello spazio insieme ai compagni, provando piacere nel gioco motorio e nei primi percorsi guidati.	• Percepire e controllare le diverse parti del corpo in movimento e da fermi, affinando l'equilibrio dinamico, la lateralità e la percezione dello spazio personale e altrui. • Coordinare i propri movimenti con quelli dei compagni in	• 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

Corpo e Movimento Sperimentare la coordinazione motoria globale e la lateralizzazione (destra/sinistra) attraverso percorsi di gioco libero.	forma di movimenti controllati e finalizzati svolti individualmente o in piccolo gruppo, in grado di rafforzare la propria identità personale e la propria autonomia, nel rispetto delle regole della buona convivenza civile. - Orientarsi nello spazio, in relazione agli altri e all'ambiente. - Sviluppare un corretto e completo schema corporeo - Assumere comportamenti e atteggiamenti rispettosi della propria salute e di quella altrui, avendo cura di sé e degli altri.	• Eseguire semplici movimenti grossolani (correre, saltare) e fini (afferrare, manipolare) rispettando gli altri e facendo attenzione ai piccoli pericoli. • Riconoscere le principali parti del corpo e muovere i primi passi nell'autonomia dell'igiene personale, del lavarsi le mani e del mangiare da soli. • Riconoscere le sensazioni di benessere e stanchezza del proprio corpo e comunicare i primi segnali di bisogno o disagio all'adulto.	giochi di gruppo e percorsi motori, seguendo ritmi musicali, traiettorie e semplici indicazioni di velocità. • Padroneggiare i principali schemi motori (salire, scendere, lanciare, afferrare) e abilità fino-motorie (ritagliare, infilare), valutando il pericolo nelle diverse situazioni di gioco e rispettando lo spazio e la sicurezza degli altri. • Rappresentare graficamente lo schema corporeo completo e praticare in autonomia le routine quotidiane d'igiene (lavarsi, soffiarsi il naso) e di cura di sé (vestirsi, svestirsi, riconoscere il cibo sano). • Riconoscere le emozioni sul proprio corpo (battito cardiaco, tensione, rilassamento) e iniziare ad adottare strategie per ritrovare il benessere corporeo ed emotivo nei momenti di frustrazione.	orientare, muovere e coordinare con gli altri, provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico. • Saper eseguire gesti e 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 sé, 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, società).
Indicatori di processo considerando le competenze chiave, le competenze attese e gli obiettivi specifici				
TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI		
Si muove e si orienta autonomamente negli spazi scolastici. Si muove in modo spontaneo o guidato in base a suoni o ritmi. Riconosce le principali parti del corpo su di sé, sugli altri, sulle immagini.	Affronta con sicurezza le situazioni nuove. Controlla il movimento ed i gesti in relazione allo spazio e nel coordinamento con gli altri.	Si muove con destrezza e correttezza nell'ambiente scolastico e fuori. Sa adattarsi ai cambiamenti e alle situazioni nuove. Individua su di sé e sugli altri i principali segmenti corporei.		

Inizia a rappresentare graficamente lo schema corporeo. Riconosce la propria identità sessuale e quella dei suoi compagni. Conosce e partecipa con l'aiuto dell'adulto alle attività informali di routine e di vita quotidiana. Esplora (cammina, corre, striscia, rotola, saltella) lo spazio con l'aiuto dell'adulto, sulla base di semplici concetti topologici (sopra-sotto, dentro-fuori) attraverso il corpo. Sperimenta la coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica. Esprime emozioni e bisogni attraverso la gestualità e la mimica facciale. Percepisce e produce ritmi con il proprio corpo.	Percepisce, riconosce e denomina le parti del corpo. Rappresenta lo schema corporeo. Conosce la differenza tra maschi e femmine e bambini/e più grandi e più piccoli. Conosce, partecipa in autonomia ed interiorizza le attività di routine e di vita quotidiana. Si orienta nello spazio, coordinando i movimenti del corpo. Sviluppa la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine. Comunica le proprie emozioni e i propri bisogni attraverso la gestualità e la mimica facciale. Alterna la parola e il gesto per muoversi a ritmo di musica o accompagnare narrazioni.	Rappresenta lo schema corporeo in maniera analitica. Riconosce e descrive le differenze anatomiche, evolutive e di ruolo tra maschi e femmine e tra diverse fasce d'età. Prevede le fasi della giornata e si organizza di conseguenza, svolgendo in autonomia le routine personali. Si orienta nello spazio ampio e coordina i movimenti del corpo con precisione e consapevolezza. Affina la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine. Esprime e gestisce emozioni e bisogni complessi attraverso una gestualità consapevole e una ricca mimica facciale, integrando e rafforzando la comunicazione verbale. Coordina in modo fluido parola, gesto e movimento corporeo per seguire ritmi musicali e drammatizzare narrazioni in modo creativo.
---	---	--

CAMPO D'ESPERIENZA: Immagini, suoni e colori				
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza Alfabetica Funzionale, Competenza Multilinguistica, Competenza Digitale, Competenza in Materia di Cittadinanza. Competenza Imprenditoriale, Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali.				
FINALITA'	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI SPECIFICI 3 anni	OBIETTIVI SPECIFICI 4 anni	OBIETTIVI SPECIFICI 5 anni
<u>Immagini, suoni, colori:</u> Espressione Visiva e Sonora Utilizzare liberamente i colori, la pittura e la manipolazione; cantare in	-Sapersi avvalere dei principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico-pittorico, plastico, audiovisivo, drammatico, ecc.) in diversi ambiti e modalità, a seconda dei propri talenti e potenzialità,	• Esplorare e riconoscere i diversi stimoli sensoriali (colori, suoni, rumori, superfici ruvide o lisce, odori). • Raccontare piccole esperienze personali o brevi storie usando il disegno, la pittura, la manipolazione e il gioco d'immedesimazione.	• Discriminare, confrontare e descrivere sottili differenze sensoriali (gradazioni di colore, sfumature tattili, intensità e altezza dei suoni). • Inventare e raccontare brevi storie o vissuti personali	• Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali. • Narrare le proprie esperienze o storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative non

coro e sperimentare suoni con oggetti quotidiani. Corpo e Movimento Sperimentare la coordinazione motoria globale e la lateralizzazione (destra/sinistra) attraverso percorsi di gioco libero.	anche attraverso l'utilizzo, mediato dall'insegnante, delle nuove tecnologie. - Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative, anche impiegando – con la supervisione dell'insegnante – quelli messi a disposizione dalla tecnologia. - Sviluppare ed esprimere interesse nei confronti della fruizione di opere artistiche di vario genere, maturando un proprio gusto estetico personale e un primo atteggiamento critico-riflessivo rispetto ai messaggi veicolati. - Familiarizzare con i primi alfabeti musicali e i simboli di notazione informale per codificare e riprodurre suoni, sviluppando sensibilità e interesse per il paesaggio sonoro e le opere musicali, a partire dalla scoperta che tutti i suoni originano dalla vibrazione di oggetti.	• Realizzare semplici manufatti e tracce grafiche sperimentando l'uso delle mani, della voce, dei colori e di materiali naturali o di recupero. • Ascoltare brani musicali, muoversi a tempo di musica e osservare immagini d'arte provando piacere nell'esperienza sonora e visiva. • Fare le prime esperienze con la pittura, con la manipolazione di materiale amorfo, con il ritmo e con la riproduzione di suoni semplici.	integrando il linguaggio verbale con l'uso del disegno descrittivo, della drammatizzazione e di sequenze ritmiche. • Realizzare manufatti, canti in coro e semplici danze combinando intenzionalmente diverse tecniche (collage, pittura, etc.) e l'uso della propria voce. • Ascoltare attivamente brani musicali differenti e osservare opere visive esprimendo i propri gusti personali, le emozioni provate e riconoscendo elementi musicali base (ritmo lento/veloce, forte/piano). • Utilizzare in modo via via più autonomo e consapevole i linguaggi grafico-pittorici, plastici, musicali e audiovisivi per rappresentare la realtà ed esprimere la propria fantasia.	verbali (musica, drammatizzazione, disegno, pittura, fotografia, manipolazione, ecc.). • Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette teatrali, filmati, ecc.), sperimentando le varie possibilità 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 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.
--	--	---	---	---

Indicatori di processo considerando le competenze chiave, le competenze attese e gli obiettivi specifici

TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
Esplora spontaneamente superfici di consistenza diversa (lisce, ruvide, morbide) mostrando interesse per le differenti sensazioni al tatto. Riconosce e accoppia colori primari durante le attività pratiche e di pittura. Reagisce e verbalizza in forma semplice (piace/non piace)	Confronta e verbalizza intenzionalmente le diverse caratteristiche tattili dei materiali (liscio/ruvido, duro/morbido, caldo/freddo). Riconosce, assegna il nome e inizia a mescolare i colori principali, cogliendone le	Analizza e descrive le proprietà fisiche e strutturali delle superfici, classificando i materiali in base a criteri definiti o combinazioni di consistenze. Sperimenta la mescolanza dei colori per creare sfumature, gradazioni e tonalità specifiche, utilizzandole con intenzione espressiva.

stimoli olfattivi e gustativi presentati durante le attività. Lavora materiale amorfo (pongo, farina, sabbia, pasta di sale) schiacciando, tirando e lasciando impronte. Tocca, assembla ed esplora oggetti della natura (foglie, pigne) e materiali di recupero senza timore di sporcarsi. Lascia segni e tracce sul foglio utilizzando diversi strumenti grafici, con controllo motorio progressivo. Utilizza la pittura a dita, con pennelli o spugne, provando piacere nella stesura del colore sulla superficie. Realizza semplici composizioni o piccoli manufatti affiancando e sovrapponendo materiali differenti con la guida dell'insegnante. Associa un significato personale o un breve racconto verbale alle proprie produzioni grafiche o modellazioni. Mantiene l'attenzione durante la riproduzione di brevi brani musicali o suoni della natura. Riproduce semplici sequenze ritmiche battendo le mani o utilizzando piccoli strumenti a percussione (maracas, tamburelli). Muove il corpo in modo spontaneo o guidato seguendo il ritmo di un brano musicale o un canto. Intona con i compagni brevi filastrocche, canti e riproduce versi o suoni semplici. Utilizza oggetti e travestimenti per drammatizzare e raccontare brevi sequenze di storie o esperienze vissute. Mostra coinvolgimento emotivo, stupore e gradimento di fronte a immagini d'arte, illustrazioni di libri e produzioni dei compagni.	prime sfumature. Descrive e categorizza stimoli olfattivi e gustativi differenti, associandoli ad elementi o ricordi noti. Modella il materiale plastico (pongo, argilla, pasta di sale) per realizzare forme dotate di struttura e intenzione rappresentativa. Seleziona e combina autonomamente materiali naturali e di recupero per arricchire le proprie produzioni manuali. Utilizza strumenti grafici differenti affinando la presa e l'organizzazione dello spazio all'interno del foglio. Sperimenta diverse tecniche pittoriche (pennello, tampone, rullini) dosando il colore in modo sempre più controllato. Progetta e assembla semplici manufatti seguendo una sequenza di azioni o le indicazioni ricevute per un obiettivo finale. Arricchisce i propri disegni di dettagli visibili e ne racconta il contenuto con strutture narrative più articolate. Distingue e descrive le caratteristiche di suoni e brani musicali (forte/piano, veloce/lento, acuto/grave). Accompagna brani musicali riproducendo ritmi semplici e mantenendo il tempo con il corpo. Sviluppa brevi sequenze di movimento coordinate sulla base del ritmo e della melodia ascoltata. Memorizza ed esegue canti e filastrocche articolate, coordinando l'emissione vocale con il gruppo dei pari. Rappresenta scenette e giochi di ruolo con i compagni, inventando piccoli dialoghi e distribuendo le parti. Esprime preferenze di fronte a illustrazioni, opere d'arte o	Associa sensazioni olfattive e gustative complesse a ricordi, contesti culturali o stagionali, esprimendo giudizi e preferenze motivati. Progetta e modella strutture tridimensionali, utilizzando materiali plastici per rappresentare soggetti reali o fantastici. Seleziona e rielabora in modo creativo ed ecologico materiali eterogenei per costruire manufatti. Padroneggia l'uso di diversi strumenti grafici con precisione oculo-manuale, rispettando la spazialità del foglio e la proporzione delle figure. Sceglie ed applica autonomamente tecniche pittoriche differenti per ottenere effetti visivi. Segue e realizza in autonomia progetti manuali sequenziali, collaborando con i compagni e risolvendo eventuali problemi di costruzione. Realizza produzioni grafiche ricche di dettagli, argomentando la trama della narrazione. Riconosce la struttura di un brano, le variazioni d'intensità e i cambi di ritmo. Riproduce e inventa sequenze ritmiche articolate utilizzando strumenti o percussioni corporali. Segue coreografie o sequenze motorie coordinate in gruppo, sintonizzando il movimento sulle variazioni del brano musicale. Interpreta con intonazione ed espressività brani musicali articolati e canti. Drammatizza storie complesse, concordando ruoli, regole e battute all'interno del gruppo di gioco simbolico. Rielabora criticamente l'osservazione di opere d'arte, immagini o spettacoli, esprimendo opinioni personali e cogliendo lo stato d'animo comunicato dall'opera.
--	--	---

	produzioni dei compagni, descrivendo ciò che lo/la colpisce.	
--	--	--

CAMPO D'ESPERIENZA: I discorsi e le parole				
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza Alfabetica Funzionale, Competenza Multilinguistica, Competenza Personale, Sociale e Capacità di "Imparare a Imparare", Competenza in Materia di Cittadinanza, Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali.				
FINALITA'	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI SPECIFICI 3 anni	OBIETTIVI SPECIFICI 4 anni	OBIETTIVI SPECIFICI 5 anni
<u>I discorsi e le parole:</u> Ascolto e Parlato Comprendere i discorsi altrui in contesti di gioco e routine; riesporre brevi storie ed esprimere vissuti personali. Lettura di immagini e simboli Sperimentare la "lettura" di immagini e simboli; mostrare interesse e curiosità verso il libro e la lettura dell'adulto. Sperimentazione del 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	• Ascoltare e comprendere brevi messaggi, storie semplici e indicazioni legate alla vita di tutti i giorni. • Imparare e usare parole nuove per indicare oggetti, persone, azioni ed esperienze quotidiane. • Esprimere i propri bisogni, i desideri e le emozioni fondamentali usando le prime frasi e il linguaggio verbale. • Giocare con i suoni della voce, ripetere filastrocche e divertirsi a scoprire parole nuove o buffe. • Familiarizzare con i suoni e con semplici parole di un'altra lingua (es. saluti, colori, numeri) attraverso canti e giochi.	• Ascoltare e comprendere consegne più articolate, dialoghi e brevi racconti cogliendone il filo conduttore e la sequenza temporale degli eventi. • Utilizzare un vocabolario sempre più ricco e appropriato per descrivere oggetti, azioni, persone e situazioni di vita quotidiana. • Spiegare a parole le proprie emozioni, i vissuti personali e i motivi dei propri stati d'animo. • Giocare con le rime, le assonanze e le parole inventate, iniziando a cogliere la	• Saper utilizzare la lingua italiana in maniera appropriata, per comprendere parole e discorsi. • Acquisire un patrimonio lessicale progressivamente più ricco ed esteso. • Esprimere attraverso il linguaggio verbale i propri stati d'animo ed emozioni. • Elaborare ipotesi circa i significati di parole sconosciute o inventate, cogliendo somiglianze e analogie tra suoni e significati.

Sviluppare la motricità fine e l'orientamento sul foglio tramite attività guidate di pre-grafismo e ricalco di segni geometrici. Riflessione Linguistica Segmentare le parole in sillabe; riconoscere rime, assonanze e la parola iniziale in contesti fonologici ludici.	partire anche da prime esperienze di apprendimento di una seconda lingua. - Esplorare e sperimentare il linguaggio scritto anche in forma creativa e fantasiosa. - Sviluppare la coordinazione motoria e la manualità attraverso il disegno, la riproduzione di segni e simboli, esplorando forme di rappresentazione grafica.	• Sfogliare i libri con curiosità, osservare le immagini e riconoscere che i segni e le scritte hanno un significato.	somiglianza tra i suoni della lingua. • Riconoscere e riprodurre brevi frasi, formule di saluto e filastrocche in una seconda lingua. • Distinguere tra immagini e testo, riconoscere la differenza tra lettere e numeri e provare a tracciare i primi segni e la scrittura del proprio nome.	• Familiarizzare con elementi di una lingua diversa dall'italiano. • Incontrare e sperimentare prime forme di linguaggio scritto.
---	--	---	---	--

Indicatori di processo considerando le competenze chiave, le competenze attese e gli obiettivi specifici

TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
Comunica i propri bisogni, desideri ed emozioni primarie (gioia, tristezza, paura) attraverso la parola, la mimica facciale e la gestualità. Amplia progressivamente il vocabolario ed esegue semplici consegne verbali composte da un'unica azione. Conosce e chiama per nome i compagni e gli adulti di riferimento della scuola. Utilizza la parola per interagire con i pari durante le attività quotidiane e il gioco libero. Comprende ed esegue semplici consegne verbali composte da una singola azione (es. "metti a posto il gioco"). Esprime le emozioni primarie (gioia, tristezza, paura) accompagnando la parola con la gestualità o la mimica facciale. Ascolta brevi storie illustrate mantenendo l'attenzione e individua sulle immagini i personaggi o le azioni principali. Risponde con parole o gesti a semplici domande stimolo poste dall'adulto durante un racconto. Memorizza e ripete brevi filastrocche, poesie e canti in rima, accompagnandoli con movimenti del corpo. Drammatizza e immedesima semplici ruoli durante il gioco simbolico.	Si esprime in lingua italiana con frasi di media complessità, acquisendo e applicando nuovi termini nel linguaggio quotidiano. Comprende ed esegue consegne verbali contenenti due azioni consecutive. (es. "prendi il foglio e siediti al tavolo"). Racconta brevi esperienze personali e interviene in modo pertinente durante le conversazioni di gruppo. Associa, nomina ed esprime le emozioni di base (gioia, tristezza, paura, rabbia) riferite a sé o ai personaggi delle storie. Ascolta narrazioni di media lunghezza, risponde a domande sui personaggi e riordina la successione temporale delle sequenze principali. Ascolta, memorizza e riproduce testi in rima, filastrocche, canti e poesie, mantenendone il ritmo e proponendo semplici rime o parole inventate.	Utilizza un linguaggio ben articolato, ricco ed espositivo, adattando il registro comunicativo ai diversi contesti e interlocutori. Comprende ed esegue consegne verbali articolate composte da più azioni consequenziali in piena autonomia. Ascolta narrazioni complesse e ne riassume la trama rispettando la sequenza temporale (<i>prima, dopo, infine</i>) e analizzando le caratteristiche dei personaggi. Identifica, descrive e argomenta le cause scatenanti di emozioni proprie e altrui, comprese quelle più complesse (gelosia, delusione, orgoglio). Associa il segno grafico al suono corrispondente, formulando prime ipotesi di lettura sui testi dell'ambiente (etichette, cartelli, titoli) e cimentandosi nella scrittura spontanea. Padroneggia le competenze fonologiche: scompone le parole in sillabe e individua i suoni iniziali e finali delle parole. Riconosce la differenza tra disegno e scrittura, formula prime ipotesi di lettura sui testi dell'ambiente ed esegue forme di scrittura spontanea (es. firma i propri elaborati, inventa liste o brevi messaggi). Gioca con la lingua, riflette sui significati delle parole sconosciute e sperimenta con curiosità il confronto con espressioni in lingua

Familiarizza con parole augurali e comprenderne il significato. Interpreta gestualmente brevi poesie, filastrocche, canti in rima. Sperimenta liberamente strumenti grafici, colori e materiali plastici o naturali per rappresentare un'esperienza. Sperimenta suoni e ritmi vocali, familiarizzando con la sonorità delle parole e ascoltando i primi vocaboli in lingua diversa dall'italiano. Riconosce la propria appartenenza al gruppo sezione e inizia a comprendere e rispettare le prime semplici routine scolastiche.	Drammatizza storie ascoltate o inventate, coordinando la parola e la mimica facciale con i compagni. Sperimenta la scansione ritmica delle parole (es. battendo le mani per le sillabe) e mette in relazione immagini e primi segni grafici. Rappresenta le proprie idee ed esperienze attraverso una varietà di tecniche pittoriche, manipolative e grafiche con maggiore controllo motorio. Comprende ed esegue semplici comandi o saluti rituali in una seconda lingua. Partecipa alla definizione delle regole del gruppo e dimostra cura per gli spazi e i materiali comuni.	diversa dall'italiano. Pianifica e realizza progetti grafici, pittorici e drammatici complessi e cooperativi all'interno del gruppo. Argomenta il proprio punto di vista, ascolta e rispetta le opinioni altrui e applica le regole condivise di convivenza democratica nella comunità scolastica.
---	---	---

CAMPO D'ESPERIENZA: La conoscenza del mondo				
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria, Competenza Digitale, Competenza Personale, Sociale e Capacità di "Imparare a Imparare", Competenza in Materia di Cittadinanza. Competenza Imprenditoriale.				
FINALITA'	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI SPECIFICI 3 anni	OBIETTIVI SPECIFICI 4 anni	OBIETTIVI SPECIFICI 5 anni
<u>La conoscenza del mondo:</u> Numero e Spazio-Matematica Raggruppare ordinare e contare in senso analogico oggetti reali fino a 10; rintracciare forme geometriche regolari nei giochi.	-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.	• Osservare con curiosità piantine, animali ed elementi naturali (acqua, terra, foglie), notando i primi semplici cambiamenti (es. il bruco che cresce, la pianta che fiorisce). • Associare i momenti della giornata alle proprie routine e cogliere il cambiamento delle stagioni attraverso il meteo e l'abbigliamento (es. caldo/freddo, pioggia/sole).	• Osservare, descrivere e confrontare organismi viventi e fenomeni naturali (es. la pioggia, le ombre, la crescita delle piante), cogliendo i principali passaggi di trasformazione e le caratteristiche dell'ambiente. • Riconoscere l'alternarsi dei giorni e la successione delle stagioni, collegandoli a eventi	• 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.

Esplorazione Fenomeni (Scienze) Esplorare e manipolare elementi naturali (acqua, terra, foglie) verbalizzando le percezioni sensoriali immediate. Artefatti e Coding (Tecnologia) Smontare, rimontare e inventare costruzioni tridimensionali utilizzando materiali di recupero e blocchi logici. Temporalità e Fonti (Storia) Percepire empiricamente la successione temporale delle routine (giornata, calendario settimanale, alternanza delle stagioni). Orientamento e Paesaggio (Geografia) Percepire empiricamente la successione temporale delle routine (giornata, calendario settimanale, alternanza delle stagioni).	- 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.	• Riconoscere e usare le prime relazioni spaziali fondamentali rispetto a sé e agli oggetti (sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano). • Esplorare e riconoscere al tatto e a vista le forme più semplici (cerchio, quadrato) inserendo gli oggetti negli incastri opportuni. • Raggruppare gli oggetti per colore o dimensione (grande/piccolo) e fare i primi confronti quantitativi semplici (tanti/pochi, uno/molti).	significativi, cambiamenti della natura ed elementi del calendario. • Eseguire e descrivere percorsi nello spazio e posizionare oggetti utilizzando relazioni spaziali più precise (sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano, alto/basso). • Riconoscere, denominare e riprodurre le principali forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo) individuandole negli oggetti dell'ambiente circostante. • Classificare oggetti secondo uno o più criteri (forma, colore, grandezza), ordinarli in serie (dal più piccolo al più grande) e contare piccole quantità entro il 5 associando il numero al valore corrispondente.	• 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 32 classificandoli secondo differenti criteri condivisi.
---	--	---	---	--

Indicatori di processo considerando le competenze chiave, le competenze attese e gli obiettivi specifici

TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
Percorre il proprio territorio, osservarlo con curiosità. Conosce gli spazi dell'aula e della scuola. Distingue e confronta l'ambiente scolastico con quello familiare. Localizza e colloca sé stesso, oggetti e persone.	Percorre il proprio territorio, lo osserva con curiosità, ne conosce oggetti e soggetti. Conosce ed usa gli spazi in modo appropriato e con disinvoltura. Confronta in modo autonomo l'ambiente scolastico e quello familiare.	Percorre il proprio territorio, osserva con curiosità, conosce oggetti e soggetti. Acquisisce la capacità di esplorare lo spazio per viverlo, percorrerlo, occuparlo, osservarlo, rappresentarlo. Comprende e rispetta regole e ruoli nei diversi contesti di vita.

Segue percorsi ed organizza spazi sulla base di indicazioni verbali e non verbali. Conosce la geografia minima del locale (la piazza, il parco, il campanile, la statua, il Comune). Percepisce la scansione della giornata scolastica. Manipola oggetti e materiali senza ansia. Riconosce le dimensioni: grande-piccolo; lungo-corto; alto-basso. Percepisce e riconosce quantità: pochi, tanti, uno. Stabilisce relazioni quantitative: pochi- molti. Conosce gli oggetti e gli strumenti presenti a scuola e il loro uso. Individua il criterio di semplici classificazioni. Ordina e raggruppa per forma e colore. Conosce concetti spaziali rispetto a sé: sopra/sotto, dentro-fuori, aperto-chiuso. Individua relazioni quantitative. Riconosce le forme: cerchio e quadrato. Individua le caratteristiche percettive di materiali esperiti. Percepisce prima- dopo nelle azioni della routine scolastica. Osserva per imparare. Osserva i fenomeni atmosferici. Simbolizza il tempo meteorologico. Percepisce il trascorrere del tempo. Osserva, coglie e verbalizza le principali trasformazioni stagionali. Comprende l'importanza del rispetto del proprio ambiente. Effettua semplici osservazioni di elementi naturali. Esplora e manipola materiali diversi Esercita l'osservazione dell'ambiente naturale. Individua i colori della natura e della realtà circostante. Descrive l'ambiente circostante utilizzando i sensi. Cura e rispetta le "cose" della natura. Distingue caldo/freddo, liscio/ruvido, duro/morbido. Riconosce le caratteristiche più importanti degli animali.	Individua posizioni di oggetti e persone nello spazio e li rappresenta in tridimensione. Collocare e descrivere oggetti in posizioni diverse rispetto a sé: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, aperto/chiuso, primo-ultimo; in mezzo, al lato. Confronta e rappresenta graficamente alcuni percorsi effettuati. Riconosce e descrive i principali momenti della giornata scolastica, collocando le attività nella corretta successione temporale. Manipola oggetti e materiali con crescente sicurezza e curiosità, sperimentandone caratteristiche e possibili utilizzi. Costruisce semplici insiemi per: grandezza, forma, colore. Raggruppa oggetti, persone, animali secondo uno o più criteri o caratteristiche. Riconosce e utilizza correttamente oggetti e strumenti in diversi contesti scolastici. Classifica oggetti secondo uno o due criteri dati Ordina e raggruppa in base a più caratteristiche. Utilizza correttamente i principali concetti topologici rispetto a sé e agli oggetti Confronta quantità utilizzando termini appropriati (di più, di meno, uguale). Riconosce e denomina le principali forme geometriche Descrive le caratteristiche dei materiali Diversi sensi Riconosce e riordina Sei temporali di esperienze vissute Osserva con attenzione e formula semplici descrizioni	Utilizza i concetti spaziali e topologici: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, dentro/fuori, aperto/chiuso, in mezzo/di lato. Descrive una situazione utilizzando termini spaziali adeguati. Effettua, descrivere e rappresentare percorsi assegnati. Comprende il concetto di direzione. Formula ipotesi per la soluzione di problemi spaziali. Organizza e ricostruire simbolicamente percorsi effettuati. Organizza e verbalizza la successione temporale delle attività della giornata scolastica utilizzando adeguati indicatori temporali. Utilizza materiali e strumenti in modo autonomo, intenzionale e creativo per realizzare semplici manufatti. Registra e confrontare le quantità. Costruisce, confrontare, rappresenta insiemi e sottoinsiemi. Seria rispettando criteri di: grandezza, altezza, lunghezza, in ordine crescente e decrescente. Utilizza grafici e tabelle. Utilizza in autonomia oggetti e strumenti scegliendoli in funzione dello scopo. Classifica e confronta oggetti individuando autonomamente criteri diversi. Organizza, confronta e rappresenta classificazioni complesse. Colloca persone e oggetti nello spazio utilizzando con precisione i concetti topologici. Confronta, ordina e rappresenta quantità in semplici situazioni problematiche. Riconosce, descrive e confronta forme geometriche in contesti diversi. Confronta materiali individuandone proprietà e differenze. Utilizza correttamente gli indicatori temporali e ricostruisce sequenze di eventi. Osserva, descrive e formula semplici ipotesi. Confronta fenomeni atmosferici e ne rileva cambiamenti e regolarità. Registra e interpreta semplici dati meteorologici utilizzando simboli e grafici.
---	--	---

Conosce il comportamento animale in relazione al tipo di riparo.	Riconosce e descrive le principali condizioni meteorologiche. Rappresenta il tempo atmosferico con simboli adeguati. Riconoscere la successione di aumenti nella giornata e nella settimana. Descrive i cambiamenti stagionali osservati nell'ambiente. Adotta comportamenti adeguati per la cura dell'ambiente scolastico e naturale molto Osserva e descrive elementi naturali cogliendone alcune caratteristiche Sperimenta materiali diversi osservando le proprietà. Osserva sistematicamente l'ambiente naturale. Riconosce e descrive i colori presenti nell'ambiente. Utilizza i sensi per osservare e descrivere elementi dell'ambiente. Adotta comportamenti di cura verso piante, animali e ambiente. Riconosce, confronta e descrive proprietà sensoriali diverse. Individua e descrive le principali caratteristiche degli animali.	Comprende e utilizza riferimenti temporali relativi a giornata, settimana e stagioni. Confronta le stagioni individuandone caratteristiche e trasformazioni. Assume comportamenti responsabili e promuove atteggiamenti di tutela ambientale. Analizza e confronta elementi naturali individuando somiglianze differenze. Utilizza materiali diversi per realizzare semplici esperienze e produzioni. Raccoglie informazioni dall'ambiente naturale e le rielabora. Confronta e classifica elementi naturali in base ai colori e ad altre caratteristiche. Descrive l'ambiente utilizzando un lessico sempre più ricco ed appropriato. Agisce responsabilmente per la tutela dell'ambiente naturale. Classifica materiali e oggetti in base alle loro proprietà percettive. Confronta animali diversi in base ad habitat, caratteristiche e bisogni.
---	---	---

Documentazione e modalità di osservazione Scuola dell'infanzia

Itinerario didattico annuale	Continuità- verifica- valutazione	Relazione annuale conclusiva
Progettazione di tre Unità di apprendimento- Motivazione formativa- Modalità di verifica- Osservazione narrativa (conoscenze attivate).	Verifica requisiti iniziali entro inizio prima UDA: prove parallele per fascia di età; in registro elettronico verifica con indicatori di processo relativi al campo di esperienza Il sé e l'altro. Verifica dell'acquisizione dello schema corporeo, nel mese di maggio, con la documentazione attraverso scheda strutturata per fascia di età; in registro elettronico nella sezione relativa al campo di esperienza Il corpo e il movimento. La verifica avverrà con i seguenti indicatori	Presentazione della sezione- Interventi di sostegno (se presenti) – Situazione della sezione- Relazione educativa di team- Svolgimento della progettazione- Obiettivi conseguiti- Rapporti con le famiglie- Utilizzo delle risorse della scuola.

	di processo dedicati: Verifica dell'acquisizione dello schema corporeo- Indicatori di osservazione di processo: - Ragiona sulla consegna, comprendendo le indicazioni ricevute (3-4-5 anni); - Esegue il compito secondo le modalità indicate nei tempi indicati (3-4-5 anni); - possiede un'adeguata identità personale/espressione del sé corporeo: collocazione nello spazio foglio (3-4-5 anni); - Utilizza strumenti grafici adeguati alla consegna (3-4-5 anni); - Utilizza e impugna con modalità elastica o contratta il mezzo grafico (3-4-5 anni); - Mostra evoluzione delle prassie fini-motorie: livello di coordinazione e controllo dei movimenti degli arti superiori (3-4-5 anni); - Mostra evoluzione del grafismo: tratto grafico sicuro, ampio, omogeneo (3-4-5 anni); - Mostra abilità operativa/esecutiva: supporto cartaceo ordinato, pulito, integro, coloritura nei margini (3-4-5 anni); - Riflette e acquisisce conoscenze specifiche: utilizzo del colore rispondente alla realtà, scelte operate (3-4-5 anni); - Possiede i concetti topologici con relativa maturazione della lateralità: orientamento sullo spazio foglio (3-4-5 anni); - Disegna in modo particolareggiato con dettagli specifici (3-4-5 anni); - Mostra conoscenza della struttura dello schema corporeo (3-4-5 anni); - Copre lo spazio grafico indicato: abilità nella coloritura della cornice (3 anni); - Copre lo spazio grafico indicato, operando con l'algoritmo (4 anni); - Mostra maturazione globale della personalità (5 anni); - Esegue esercizi di pregrafismo (5 anni).; - Conosce il codice linguistico in stampato maiuscolo (5 anni).	
--	--	--

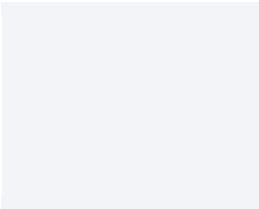
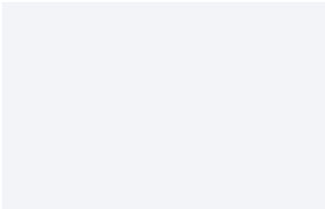
	Documento per la Continuità/Valutazione individuale per ogni bambino/a, per fascia di età, documentazione narrativa (profilo) relativa ai progressi raggiunti con descrizione del processo di crescita; Rilevazione dei progressi raggiunti nei campi di esperienza con indicatori di livello A (Avanzato)- B (Intermedio)- C (Base)- D (Iniziale).	
--	--	--

3. PONTE DI CONTINUITÀ - DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA ALLA SCUOLA PRIMARIA

Al fine di garantire una lettura del Curricolo fluida e coerente con il principio di unitarietà del percorso formativo, l'Istituto "Eduardo De Filippo" delinea di seguito un quadro di raccordo organico. Questo **"ponte pedagogico"** accompagna il bambino in una transizione serena, saldando l'approccio globale e fenomenologico dei Campi di Esperienza (Scuola dell'Infanzia, 5 anni) con l'avvio della progressiva formalizzazione disciplinare (Scuola Primaria, classe prima).

Campo d'Esperienza d'Origine (5 Anni)	Competenze Ponte in Uscita (Infanzia)	Disciplina di Destinazione (Primaria)	Raccordo Epistemologico e Nuclei Fondanti	Principali Obiettivi Primaria Classe I (OSA)	Competenze Chiave & Life Skills
Il sé e l'altro	Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente e partecipa alle prime forme di vita comunitaria. Gioca e collabora in modo costruttivo, gestendo piccoli conflitti. Rappresenta le regole di convivenza e dimostra sentimenti di fiducia e solidarietà verso i compagni.	STORIA / GEOGRAFIA	Temporalità, Fonti e Orientamento: I saperi vissuti e la routine quotidiana dell'infanzia si strutturano nelle coordinate spazio-temporali formali e nell'uso consapevole delle fonti.	OSA 1.1 (Sto): Ordinare fatti, azioni ed eventi in successione cronologica. OSA 1.2 (Sto): Riconosce le tracce del passato vicino come 'fonti'. OSA 2.1 (Geo): Muoversi consapevolmente nell'aula usando gli organizzatori spaziali. OSA 2.2 (Geo): Individuare le funzioni degli spazi.	Consapevolezza ed espressione culturale; Pensiero critico; Autoconsapevolezza; Competenza di cittadinanza; Decision making; Relazioni interpersonali
Il corpo e il movimento	Si orienta nel tempo quotidiano e nello spazio, coordina il corpo e usa linguaggi non verbali. Mantiene l'equilibrio nei movimenti di base e controlla i movimenti fine e grossolani. Possiede uno schema corporeo strutturato e conosce le routine di cura personale e igienica.	EDUCAZIONE MOTORIA	Dimensione Motoria e Benessere: Il gioco motorio libero ed esplorativo evolve nell'acquisizione di schemi motori posturali e motori di base coordinati e controllati all'interno di regole di fair play.	OSA 2.1 (ed, fisica): Coordinare i principali schemi motori posturali e motori di base (correre, lanciare, afferrare) adattandoli alle coordinate della palestra e della sicurezza.	Controllo motorio strutturato; Fair play e rispetto del gruppo; Coordinazione globale

Immagini, suoni e colori	Sperimenta linguaggi artistici, musicali, coreutici e multimediali con mediazione adulta. Realizza piccole produzioni artistiche ed espressioni visive e sonore combinate. Fruisce di opere con interesse, manifestando curiosità ed esprimendo i propri gusti personali.	ARTE E IMMAGINE / MUSICA	Linguaggi Espressivi: La manipolazione sensoriale dei materiali e la produzione sonora spontanea dell'infanzia si codificano nell'alfabetizzazione artistica e musicale collettiva.	OSA 1.1 (Art): Sperimentare l'uso dei colori primari e materiali misti. OSA 1.2 (Mus): Riprodurre sequenze ritmiche collettive all'unisono.	Consapevolezza ed espressione culturale; Gestione delle emozioni; Sintonizzazione relazionale
I discorsi e le parole	Comprende, racconta e inventa storie; esplora il segno grafico e sviluppa consapevolezza fonologica. Possiede una matura consapevolezza fonologica (riconoscimento di rime, sillabe, fonemi iniziali e finali). Mostra familiarità con la lingua scritta attraverso attività mirate di pre-grafismo e ricalco, gestendo lo spazio del foglio e dimostrando coordinazione oculo-manuale e motricità fine.	ITALIANO / INGLESE	Ascolto, Lettura e Scrittura: L'oralità e la pre-scrittura corporea e simbolica si formalizzano nell'acquisizione della lingua scritta (in particolare la cura del corsivo) e della fonetica della lingua straniera.	OSA 1.1 (Ita): Prestare attenzione in ascolti collettivi. OSA 1.2 (Ita): Intervenire con frasi brevi e chiare rispettando i turni. OSA 2.1 (Ita): Associare stabilmente fonemi a grafemi. OSA 2.2 (Ita): Leggere ad alta voce parole e frasi minime. OSA 3.1 (Ita): Scrivere parole e frasi sotto dettatura. OSA 3.2 (Ita): Scrivere in corsivo curando impugnatura e postura. OSA 1.1 (Ing): Comprendere istruzioni d'aula ('Stand up'). OSA 2.1 (Ing): Produrre espressioni per salutare e presentarsi.	Competenza alfabetica funzionale; Comunicazione efficace; Relazioni interpersonali; Pensiero critico; Autoconsapevolezza; Competenza multilinguistica; Gestione dello stress (controllo motorio); Autoregolazione
La conoscenza del mondo	Osserva fenomeni, formula domande e ipotesi, raggruppa, conta, misura e riconosce forme. Conta in senso analogico e raggruppa, seria e ordina oggetti reali entro il limite di 10 elementi. Riconosce e denomina forme piane elementari tridimensionali e bidimensionali.	MATEMATICA / SCIENZE / TECNOLOGIA	Pensiero Logico e Scientifico: Le esplorazioni sensoriali spontanee del mondo naturale e gli ordinamenti analogici dell'infanzia si trasformano in astrazione matematica (calcolo entro il 20), indagine scientifica e logica algoritmica (coding).	OSA 1.1 (Mat): Contare in senso progressivo/regressivo entro il 20. OSA 1.2 (Mat): Eseguire calcoli mentali di addizione/sottrazione. OSA 1.3 (Mat): Riconoscere e descrivere forme piane. OSA 1.4 (Mat): Localizzare la posizione di oggetti e persone. OSA 1.5 (Mat): Classificare oggetti in base a proprietà. OSA 1.6 (Mat): Raccogliere dati e organizzarli in tabelle. OSA 2.1 (Sci): Distinguere esseri viventi dai non viventi. OSA 2.2 (Sci): Utilizzare i cinque	Competenza STEM; Problem solving; Decision making; Pensiero spaziale e astratto; Autoconsapevolezza; Pensiero critico e analitico; Curiosità scientifica; Competenza digitale; Pensiero creativo; Spirito di iniziativa



sensi come strumenti d'indagine.
OSA 3.1 (Tec): Progettare semplici istruzioni in sequenza (coding unplugged).
OSA 3.2 (Tec): Comprendere la distinzione tra reale e virtuale.

4. SCUOLA PRIMARIA - PROGETTAZIONE CURRICOLARE D'ISTITUTO

La presente progettazione per la scuola primaria traccia la progressione degli apprendimenti per ciascuna delle undici discipline ministeriali. Le competenze attese al termine della classe quinta rappresentano l'esito formativo disciplinare prescritto dalle Indicazioni Nazionali 2025. Per ciascuna classe (dalla prima alla quinta) vengono dettagliati i nuclei fondanti (organizzatori culturali verticali), gli Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA) e le Conoscenze Essenziali selezionate secondo il principio di essenzialità 'non multa, sed multum'. La scansione delle classi prima, seconda e quarta costituisce l'articolazione graduale deliberata dal Collegio dei docenti del Circolo Didattico E. De Filippo S. Maria La Carità; gli snodi di terza e quinta recepiscono fedelmente le mete nazionali prescrittive.

Disciplina: Italiano

Competenze Chiave di Riferimento: Competenza alfabetica funzionale; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.

Competenze Attese al Termine della Classe Quinta:

- Leggere e scrivere con sicurezza, comprendere e parlare in modo adeguato, arricchendo il lessico.
- Partecipare al dialogo con ascolto rispettoso e interventi ordinati; esporre esperienze e argomenti di studio.
- Leggere ad alta voce e in silenzio testi diversi, comprenderne funzione ed elementi essenziali, confrontare informazioni.
- Produrre testi coesi e coerenti, descrittivi, narrativi, informativi, argomentativi e creativi; riassumere e revisionare.
- Conoscere classi di parole, convenzioni ortografiche, struttura della frase e registri linguistici; memorizzare testi poetici.

Classe 1 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	RACCORDO INFANZIA (Campo & Obiettivo 5 anni)	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Ascolto e parlato	Comprendere consegne, domande e brevi racconti; intervenire in modo pertinente	Regole della conversazione; indicatori prima–poi–infine; consegne e messaggi della vita	Campo d'Esperienza: 'I discorsi e le parole'	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante

	rispettando il turno; narrare un'esperienza seguendo un ordine essenziale.	scolastica; racconti, filastrocche e storie ascoltate.	Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Comprende, racconta e inventa storie; esplora il segno grafico e sviluppa consapevolezza fonologica. Possiede una matura consapevolezza fonologica (riconoscimento di rime, sillabe, fonemi iniziali e finali). Mostra familiarità con la lingua scritta attraverso attività mirate di pre-grafismo e ricalco, gestendo lo spazio del foglio e dimostrando coordinazione oculo-manuale e motricità fine.	con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Lettura	Acquisire la lettura strumentale; leggere parole, frasi e brevi testi ad alta voce; comprendere significato globale e informazioni immediatamente riconoscibili.	Corrispondenze fonema-grafema; sillabe, parole e frasi; direzione della lettura; brevi testi narrativi e poetici sostenuti da immagini.	Campo d'Esperienza: 'I discorsi e le parole' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Comprende, racconta e inventa storie; esplora il segno grafico e sviluppa consapevolezza fonologica. Possiede una matura consapevolezza fonologica (riconoscimento di rime, sillabe, fonemi iniziali e finali). Mostra familiarità con la lingua scritta attraverso attività mirate di pre-grafismo e ricalco, gestendo lo spazio del foglio e dimostrando coordinazione oculo-manuale e motricità fine.	Giochi con flashcards sillabiche e associazione fonema-grafema. Lettura corale di parole e brevi frasi illustrate alla lavagna. Caccia alle parole all'interno di brevi testi stampati.
Scrittura	Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie alla scrittura; scrivere parole e semplici frasi sotto dettatura e autonomamente; copiare in modo ordinato.	Stampato maiuscolo e minuscolo; avvio al corsivo; alfabeto; sillabe; spazi tra parole; frase minima; punto fermo.	Campo d'Esperienza: 'I discorsi e le parole' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Comprende, racconta e inventa storie; esplora il segno grafico e sviluppa consapevolezza fonologica. Possiede una matura consapevolezza fonologica (riconoscimento di rime, sillabe, fonemi iniziali e finali). Mostra familiarità con la lingua scritta attraverso attività mirate di pre-grafismo e ricalco, gestendo lo spazio del foglio e	Esercizi di pregrafismo e coordinazione fine sul quaderno a righe. Dettati di sillabe e brevi frasi in stampato e avvio al corsivo. Copiatura di filastrocche illustrate dalla lavagna.

Lessico	Comprendere e usare parole nuove incontrate nelle esperienze e nelle letture; chiedere il significato di termini non noti.	Parole della scuola, della famiglia, del corpo, del tempo e dello spazio; categorie e denominazioni.	dimostrando coordinazione oculo-manuale e motricità fine. Campo d'Esperienza: 'I discorsi e le parole' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Comprende, racconta e inventa storie; esplora il segno grafico e sviluppa consapevolezza fonologica. Possiede una matura consapevolezza fonologica (riconoscimento di rime, sillabe, fonemi iniziali e finali). Mostra familiarità con la lingua scritta attraverso attività mirate di pre-grafismo e ricalco, gestendo lo spazio del foglio e dimostrando coordinazione oculo-manuale e motricità fine.	Giochi linguistici di associazione (sinonimi/contrari, intruso, famiglie di parole). Costruzione guidata del dizionario illustrato dei termini nuovi appresi. Uso cooperativo del dizionario per la ricerca guidata di definizioni.
Grammatica e riflessione	Riconoscere frase, parola e sillaba; discriminare suoni e lettere; applicare le prime convenzioni ortografiche.	Alfabeto italiano di 26 lettere; vocali e consonanti; sillaba; digrammi frequenti; ordine delle parole; genere e numero intuitivi.	Campo d'Esperienza: 'I discorsi e le parole' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Comprende, racconta e inventa storie; esplora il segno grafico e sviluppa consapevolezza fonologica. Possiede una matura consapevolezza fonologica (riconoscimento di rime, sillabe, fonemi iniziali e finali). Mostra familiarità con la lingua scritta attraverso attività mirate di pre-grafismo e ricalco, gestendo lo spazio del foglio e dimostrando coordinazione oculo-manuale e motricità fine.	Analisi grammaticale visuale mediante codici colore per le parti del discorso. Giochi con sillabe mobili e ricomposizione di parole complesse. Esercizi di individuazione e correzione collettiva di errori ortografici.

Classe 2 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Ascolto e parlato	Mantenere l'attenzione durante scambi e letture; cogliere argomento e informazioni principali; raccontare fatti ed esperienze in successione cronologica.	Turno di parola, tono e volume; sequenze narrative; personaggi, luoghi e fatti; descrizione orale di persone, oggetti e ambienti.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Lettura	Leggere in modo corretto e progressivamente fluido; usare titoli e immagini per anticipare il contenuto; individuare personaggi, luoghi, tempi e azioni.	Segni di punteggiatura come guida; testo narrativo e descrittivo; sequenze; informazioni esplicite; biblioteca di classe.	Lettura silenziosa e autonoma di racconti scelti dalla biblioteca scolastica. Esercizi di individuazione delle parole chiave e delle informazioni esplicite. Attività di riassunto a coppie delle sequenze principali.
Scrittura	Scrivere frasi e brevi testi legati all'esperienza; rispettare ordine delle sequenze, principali convenzioni ortografiche e primi segni di punteggiatura.	Corsivo leggibile; digrammi e trigrammi; raddoppiamenti, accento, apostrofo; maiuscola; punto, virgola, domanda ed esclamazione.	Scrittura autonoma di racconti brevi basati su immagini o scalette guidate. Attività di peer-editing a coppie per la correzione ortografica. Laboratorio di scrittura creativa e composizione di lettere o brevi e-mail.
Lessico	Ampliare il patrimonio lessicale; riconoscere semplici relazioni di significato; usare parole adeguate per descrivere e raccontare.	Sinonimi e contrari frequenti; famiglie di parole; parole generali e specifiche; ordine alfabetico.	Giochi linguistici di associazione (sinonimi/contrari, intruso, famiglie di parole). Costruzione guidata del dizionario illustrato dei termini nuovi appresi. Uso cooperativo del dizionario per la ricerca guidata di definizioni.
Grammatica e riflessione	Riconoscere frase minima, nome, articolo, verbo e qualità; applicare le principali convenzioni ortografiche e dividere in sillabe.	Nome comune/proprio, genere e numero; articoli; aggettivo qualificativo; verbo come azione; essere e avere; principali difficoltà ortografiche.	Analisi grammaticale visuale mediante codici colore per le parti del discorso. Giochi con sillabe mobili e ricomposizione di parole complesse. Esercizi di individuazione e correzione collettiva di errori ortografici.

Classe 3 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Ascolto e parlato	Comprendere il tema e le informazioni principali di discorsi e testi ascoltati; formulare domande; esporre esperienze, istruzioni e contenuti con ordine e lessico adeguato.	Argomento, scopo e informazioni principali; domande aperte e chiuse; istruzioni; relazioni temporali e causali; lessico delle discipline.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Lettura	Leggere ad alta voce e in modalità silenziosa testi diversi; riconoscerne funzione e struttura essenziale; ricavare informazioni esplicite e formulare semplici inferenze.	Testi narrativi, descrittivi, poetici, informativi e regolativi; capoverso; titolo e parole chiave; ordine cronologico e logico.	Lettura silenziosa e autonoma di racconti scelti dalla biblioteca scolastica. Esercizi di individuazione delle parole chiave e delle informazioni esplicite. Attività di riassunto a coppie delle sequenze principali.
Scrittura	Produrre testi narrativi, descrittivi e regolativi con schema; raccogliere idee, organizzare sequenze, rileggere e correggere con criteri condivisi.	Pianificazione con immagini e scalette; inizio-sviluppo-conclusione; descrizione; istruzioni; discorso diretto; revisione ortografica guidata.	Scrittura autonoma di racconti brevi basati su immagini o scalette guidate. Attività di peer-editing a coppie per la correzione ortografica. Laboratorio di scrittura creativa e composizione di lettere o brevi e-mail.
Lessico	Comprendere il significato di parole dal contesto; usare il dizionario con guida; impiegare lessico specifico nelle discipline.	Significato letterale; radice e desinenza in casi semplici; prefissi e suffissi comuni; struttura della voce di dizionario.	Giochi linguistici di associazione (sinonimi/contrari, intruso, famiglie di parole). Costruzione guidata del dizionario illustrato dei termini nuovi appresi. Uso cooperativo del dizionario per la ricerca guidata di definizioni.
Grammatica e riflessione	Applicare convenzioni ortografiche, divisione in sillabe e segni paragrafematici; conoscere le principali parti variabili del discorso; riconoscere soggetto e predicato; usare l'indicativo per presente, futuro e gradazioni del passato.	Alfabeto italiano; stampato e corsivo; grafemi complessi; sillabazione, accento, apostrofo ed elisione; punto, virgola, due punti, virgolette, punto esclamativo e interrogativo, a capo; nome, articolo, aggettivo, verbo e pronome; indicativo; soggetto e predicato.	Analisi grammaticale visuale mediante codici colore per le parti del discorso. Giochi con sillabe mobili e ricomposizione di parole complesse. Esercizi di individuazione e correzione collettiva di errori ortografici.

Classe 4 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Ascolto e parlato	Ascoltare testi narrativi, espositivi e regolativi individuando scopo e informazioni; partecipare a discussioni; organizzare un'esposizione con una semplice scaletta.	Strategie di ascolto e appunti guidati; registri comunicativi; struttura di racconto, descrizione, spiegazione e regolamento; connettivi logici e temporali.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Lettura	Applicare strategie di lettura; distinguere informazioni principali e secondarie; confrontare dati provenienti da testi continui, moduli, tabelle e immagini.	Tecniche di sottolineatura e annotazione; struttura dei generi; paragrafi; mappe, tabelle e grafici; fonti cartacee e digitali selezionate.	Lettura silenziosa e autonoma di racconti scelti dalla biblioteca scolastica. Esercizi di individuazione delle parole chiave e delle informazioni esplicite. Attività di riassunto a coppie delle sequenze principali.
Scrittura	Pianificare e produrre testi coerenti per scopi e destinatari diversi; sintetizzare; trasformare e completare testi; revisionare forma e contenuto.	Scopo e destinatario; coesione tramite pronomi e connettivi; riassunto; lettera, diario, cronaca, relazione; videoscrittura essenziale.	Scrittura autonoma di racconti brevi basati su immagini o scalette guidate. Attività di peer-editing a coppie per la correzione ortografica. Laboratorio di scrittura creativa e composizione di lettere o brevi e-mail.
Lessico	Riconoscere sinonimia, antonimia, polisemia e campi semantici; comprendere usi figurati comuni; consultare dizionari cartacei e digitali.	Campi semantici; omonimia e polisemia; modi di dire; prestiti linguistici; lessico delle discipline.	Giochi linguistici di associazione (sinonimi/contrari, intruso, famiglie di parole). Costruzione guidata del dizionario illustrato dei termini nuovi appresi. Uso cooperativo del dizionario per la ricerca guidata di definizioni.
Grammatica e riflessione	Analizzare le parti del discorso studiate; distinguere frase minima ed espansioni; consolidare accordi, concordanze, tempi verbali e punteggiatura.	Preposizioni, congiunzioni, avverbi; gradi dell'aggettivo; pronomi; verbi ausiliari e tempi composti; espansioni dirette e indirette.	Analisi grammaticale visuale mediante codici colore per le parti del discorso. Giochi con sillabe mobili e ricomposizione di parole complesse. Esercizi di individuazione e correzione collettiva di errori ortografici.

Classe 5 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Ascolto e parlato	Argomentare una posizione; comprendere informazioni esplicite e implicite; esporre temi di studio con coerenza, lessico specifico e supporti pertinenti.	Discussione regolata, punto di vista e motivazione; inferenze; sintesi orale; esposizione con mappa o scaletta; linguaggi settoriali e comunicazione multimediale.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Lettura	Leggere con espressività e autonomia testi letterari e di studio; interpretare linguaggio figurato; integrare e valutare informazioni provenienti da fonti diverse.	Tema, tesi e argomenti elementari; informazioni implicite; similitudine e metafora; attendibilità e confronto delle fonti; lettura integrale di opere.	Lettura silenziosa e autonoma di racconti scelti dalla biblioteca scolastica. Esercizi di individuazione delle parole chiave e delle informazioni esplicite. Attività di riassunto a coppie delle sequenze principali.
Scrittura	Produrre testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi, poetici e semplicemente argomentativi; prendere appunti, riassumere, citare le fonti e revisionare.	Fasi del processo di scrittura; parafrasi e sintesi; e-mail e presentazione; testo d'opinione; correttezza morfosintattica, proprietà lessicale e formattazione.	Scrittura autonoma di racconti brevi basati su immagini o scalette guidate. Attività di peer-editing a coppie per la correzione ortografica. Laboratorio di scrittura creativa e composizione di lettere o brevi e-mail.
Lessico	Scegliere parole precise in relazione a contesto, scopo e registro; comprendere l'evoluzione e la formazione di parole; usare consapevolmente linguaggi disciplinari.	Registro formale e informale; linguaggio figurato; neologismi, regionalismi e varietà dell'italiano; terminologia specialistica essenziale.	Giochi linguistici di associazione (sinonimi/contrari, intruso, famiglie di parole). Costruzione guidata del dizionario illustrato dei termini nuovi appresi. Uso cooperativo del dizionario per la ricerca guidata di definizioni.
Grammatica e riflessione	Riconoscere e usare parti variabili e invariabili; analizzare frase semplice, complementi essenziali e modi/tempi verbali; riflettere sulla variabilità linguistica.	Tutte le principali classi di parole; modi finiti e indefiniti; forma attiva; frase semplice; soggetto sottinteso, predicato nominale e verbale.	Analisi grammaticale visuale mediante codici colore per le parti del discorso. Giochi con sillabe mobili e ricomposizione di parole complesse. Esercizi di individuazione e correzione collettiva di errori ortografici.

Disciplina: Matematica e Informatica

Competenze Chiave di Riferimento: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza imprenditoriale.

Competenze Attese al Termine della Classe Quinta:

- Formulare e risolvere problemi in contesti matematici e reali, confrontando strategie e argomentando.
- Padroneggiare calcoli, stime, numeri naturali, frazioni e decimali; rappresentare forme e misurare grandezze.
- Raccogliere e rappresentare dati, formulare giudizi e prime valutazioni di probabilità.
- Rappresentare informazioni con dati, descrivere algoritmi, scrivere e verificare semplici programmi didattici.

Classe 1 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	RACCORDO INFANZIA (Campo & Obiettivo 5 anni)	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Numeri	Contare in senso progressivo e regressivo; leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri entro 20; eseguire addizioni e sottrazioni.	Numero cardinale e ordinale; cifra, quantità, precedente/successivo; decina; segni +, -, =, > e <.	Campo d'Esperienza: 'La conoscenza del mondo' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Osserva fenomeni, formula domande e ipotesi, raggruppa, conta, misura e riconosce forme. Conta in senso analogico e raggruppa, seria e ordina oggetti reali entro il limite di 10 elementi. Riconosce e denomina forme piane elementari tridimensionali e bidimensionali.	Conteggio analogico con oggetti reali, cannucce e regoli in plastica. Rappresentazione grafica delle quantità sulla linea dei numeri entro il 20. Giochi di gruppo per il calcolo mentale veloce e composizione della decina.
Spazio e figure	Percepire posizione propria e di oggetti; eseguire e descrivere percorsi; riconoscere figure piane e solide.	Indicatori spaziali; percorsi; quadrato, rettangolo, triangolo, cerchio; cubo, sfera, cilindro.	Campo d'Esperienza: 'La conoscenza del mondo' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Osserva fenomeni, formula domande e ipotesi, raggruppa, conta, misura e riconosce forme. Conta in senso analogico e raggruppa, seria e ordina oggetti reali entro il limite di 10 elementi. Riconosce e denomina forme	Disegno di forme geometriche con l'uso di riga, squadra e compasso. Caccia alle forme geometriche solide e piane negli oggetti dell'aula e della scuola. Giochi motori di orientamento spaziale e percorsi riprodotti graficamente su reticoli.

Relazioni, dati e previsioni	Classificare oggetti e numeri; confrontare grandezze; raccogliere dati; distinguere certo e impossibile.	Attributo e insieme; più/meno/uguale; lungo/corto, pesante/leggero; istogramma; certo/impossibile.	piane elementari tridimensionali e bidimensionali. Campo d'Esperienza: 'La conoscenza del mondo' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Osserva fenomeni, formula domande e ipotesi, raggruppa, conta, misura e riconosce forme. Conta in senso analogico e raggruppa, seria e ordina oggetti reali entro il limite di 10 elementi. Riconosce e denomina forme piane elementari tridimensionali e bidimensionali.	Rilevazione statistica delle preferenze degli alunni e costruzione di istogrammi murali. Classificazione di materiali o numeri mediante diagrammi di Venn e tabelle. Compiti di realtà basati sulla lettura di orari, calendari ed elenchi.
	Comprendere una situazione problematica concreta; rappresentarla; scegliere operazioni; descrivere sequenze ordinate.	Situazione, domanda, dati; addizione e sottrazione; istruzione, ordine e coding unplugged.	Campo d'Esperienza: 'La conoscenza del mondo' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Osserva fenomeni, formula domande e ipotesi, raggruppa, conta, misura e riconosce forme. Conta in senso analogico e raggruppa, seria e ordina oggetti reali entro il limite di 10 elementi. Riconosce e denomina forme piane elementari tridimensionali e bidimensionali.	Lettura analitica del testo del problema per identificare dati e domanda con colori diversi. Rappresentazione schematica del processo risolutivo mediante diagrammi a blocchi. Esercitazioni di coding (unplugged o con software di blocco) per formalizzare istruzioni.

Classe 2 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Numeri	Operare almeno entro 100; comprendere valore posizionale; consolidare addizione/sottrazione; avviare moltiplicazione/divisione.	Unità, decine e centinaia; tabelline; doppio, metà, paio; algoritmi; euro e centesimi.	Risoluzione guidata di calcoli in colonna con prove di autoverifica sul quaderno. Attività di calcolo mentale rapido e stime approssimative della spesa. Esercitazioni pratiche con frazioni, decimali e percentuali in situazioni reali.
Spazio e figure	Descrivere linee, regioni, simmetrie e figure; costruire percorsi su reticoli; misurare con unità non convenzionali.	Linea aperta/chiusa, retta/curva; regione interna/esterna; simmetria; reticolo; passi e oggetti.	Disegno di forme geometriche con l'uso di riga, squadra e compasso. Caccia alle forme geometriche solide e piane negli oggetti dell'aula e della scuola. Giochi motori di orientamento spaziale e percorsi riprodotti graficamente su reticoli.
Relazioni, dati e previsioni	Usare diagrammi e tabelle; misurare tempo, lunghezza, capacità e valore; riconoscere regolarità.	Diagramma di Venn, tabella a doppia entrata, istogramma; euro, orologio, calendario.	Rilevazione statistica delle preferenze degli alunni e costruzione di istogrammi murali. Classificazione di materiali o numeri mediante diagrammi di Venn e tabelle. Compiti di realtà basati sulla lettura di orari, calendari ed elenchi.
Problemi, algoritmi e informatica	Individuare dati e domanda; risolvere problemi con una o due operazioni; correggere errori in sequenze.	Problemi di combinazione, cambiamento, confronto; diagrammi; algoritmo, sequenza ed errore.	Lettura analitica del testo del problema per identificare dati e domanda con colori diversi. Rappresentazione schematica del processo risolutivo mediante diagrammi a blocchi. Esercitazioni di coding (unplugged o con software di blocco) per formalizzare istruzioni.

Classe 3 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Numeri	Leggere, scrivere e confrontare numeri naturali e decimali; eseguire le quattro operazioni; introdurre frazioni.	Sistema decimale posizionale; quattro operazioni; frazione come parte; decimi e centesimi; proprietà.	Risoluzione guidata di calcoli in colonna con prove di autoverifica sul quaderno. Attività di calcolo mentale rapido e stime approssimative della spesa. Esercitazioni pratiche con frazioni, decimali e percentuali in situazioni reali.
Spazio e figure	Riconoscere, descrivere e disegnare figure; individuare angoli; misurare perimetro e superficie.	Retta, semiretta e segmento; parallelismo e perpendicolarità; angolo; poligono; unità di lunghezza.	Disegno di forme geometriche con l'uso di riga, squadra e compasso. Caccia alle forme geometriche solide e piane negli oggetti dell'aula e della scuola. Giochi motori di orientamento spaziale e percorsi riprodotti graficamente su reticoli.
Relazioni, dati e previsioni	Classificare secondo più attributi; costruire grafici; usare unità convenzionali; valutare eventi.	Frequenza; pittogrammi, istogrammi, tabelle; metro, litro, chilogrammo, euro e tempo.	Rilevazione statistica delle preferenze degli alunni e costruzione di istogrammi murali. Classificazione di materiali o numeri mediante diagrammi di Venn e tabelle. Compiti di realtà basati sulla lettura di orari, calendari ed elenchi.
Problemi, algoritmi e informatica	Risolvere problemi con più strategie; spiegare il procedimento; tradurre in programmi a blocchi.	Dati utili e inutili; problema inverso; diagramma e tabella; ambiente a blocchi; sequenza e ripetizione.	Lettura analitica del testo del problema per identificare dati e domanda con colori diversi. Rappresentazione schematica del processo risolutivo mediante diagrammi a blocchi. Esercitazioni di coding (unplugged o con software di blocco) per formalizzare istruzioni.

Classe 4 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Numeri	Operare con naturali e decimali; usare proprietà; confrontare frazioni; riconoscere multipli e divisori; stimare.	Grandi numeri; frazioni proprie, improprie, apparenti; decimali; multipli e divisori; espressioni.	Risoluzione guidata di calcoli in colonna con prove di autoverifica sul quaderno. Attività di calcolo mentale rapido e stime approssimative della spesa. Esercitazioni pratiche con frazioni, decimali e percentuali in situazioni reali.
Spazio e figure	Classificare triangoli e quadrilateri; usare riga, squadra e goniometro; calcolare perimetri; coordinate.	Triangoli e quadrilateri; lati, angoli, diagonal; perimetro; isometrie; primo quadrante.	Disegno di forme geometriche con l'uso di riga, squadra e compasso. Caccia alle forme geometriche solide e piane negli oggetti dell'aula e della scuola. Giochi motori di orientamento spaziale e percorsi riprodotti graficamente su reticoli.
Relazioni, dati e previsioni	Interpretare dati; calcolare la media; effettuare equivalenze; confrontare probabilità.	Diagrammi e grafici; frequenza e media; sistema metrico decimale; equivalenze; proporzionalità.	Rilevazione statistica delle preferenze degli alunni e costruzione di istogrammi murali. Classificazione di materiali o numeri mediante diagrammi di Venn e tabelle. Compiti di realtà basati sulla lettura di orari, calendari ed elenchi.
Problemi, algoritmi e informatica	Risolvere problemi con dati sovrabbondanti o mancanti; progettare programmi con eventi e ripetizioni; debugging.	Problemi su frazioni, misure; piano di soluzione; evento, condizione, ciclo, debugging.	Lettura analitica del testo del problema per identificare dati e domanda con colori diversi. Rappresentazione schematica del processo risolutivo mediante diagrammi a blocchi. Esercitazioni di coding (unplugged o con software di blocco) per formalizzare istruzioni.

Classe 5 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Numeri	Operare con naturali, decimali, frazioni e percentuali; usare numeri interi negativi; applicare divisibilità; stimare.	Potenze; numeri primi; MCD e mcm; percentuali e sconto; sistemi storici; calcolatrice come controllo.	Risoluzione guidata di calcoli in colonna con prove di autoverifica sul quaderno. Attività di calcolo mentale rapido e stime approssimative della spesa. Esercitazioni pratiche con frazioni, decimali e percentuali in situazioni reali.
Spazio e figure	Descrivere e riprodurre figure complesse; calcolare aree; usare coordinate; riconoscere sviluppi di solidi.	Area di quadrato, rettangolo, triangolo e altri poligoni; circonferenza e cerchio; scala; solidi e volumi.	Disegno di forme geometriche con l'uso di riga, squadra e compasso. Caccia alle forme geometriche solide e piane negli oggetti dell'aula e della scuola. Giochi motori di orientamento spaziale e percorsi riprodotti graficamente su reticoli.
Relazioni, dati e previsioni	Raccogliere, rappresentare e interpretare dati; usare media, moda e mediana; valutare probabilità.	Campione e indagine; grafici a barre, linee e settori; media, moda e mediana; probabilità come rapporto.	Rilevazione statistica delle preferenze degli alunni e costruzione di istogrammi murali. Classificazione di materiali o numeri mediante diagrammi di Venn e tabelle. Compiti di realtà basati sulla lettura di orari, calendari ed elenchi.
Problemi, algoritmi e informatica	Formulare e risolvere problemi complessi; progettare, testare e documentare algoritmi con variabili.	Problemi su percentuali, aree, costi; modello matematico; selezione, iterazione, variabile, test.	Lettura analitica del testo del problema per identificare dati e domanda con colori diversi. Rappresentazione schematica del processo risolutivo mediante diagrammi a blocchi. Esercitazioni di coding (unplugged o con software di blocco) per formalizzare istruzioni.

Disciplina: Storia

Competenze Chiave di Riferimento: Competenza alfabetica funzionale; competenza in materia di cittadinanza; competenza digitale; consapevolezza ed espressione culturali.

Competenze Attese al Termine della Classe Quinta:

- Conoscere principali fatti, processi e personaggi, comprendendone il significato storico.
- Collocare eventi in successione cronologica e contesto spaziale; riconoscere tracce del passato nel presente.
- Riassumere testi e narrazioni, costruire linee del tempo e mappe; esporre con linguaggio appropriato.

Classe 1 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	RACCORDO INFANZIA (Campo & Obiettivo 5 anni)	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Uso delle fonti	Individuare tracce del proprio passato e usarle per ricostruire esperienze personali e familiari.	Oggetti, fotografie, racconti e segni della crescita; fonte come traccia del passato.	Campo d'Esperienza: 'Il sé e l'altro' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente e partecipa alle prime forme di vita comunitaria. Gioca e collabora in modo costruttivo, gestendo piccoli conflitti. Rappresenta le regole di convivenza e dimostra sentimenti di fiducia e solidarietà verso i compagni.	Esplorazione guidata di fonti personali (oggetti d'infanzia, foto di famiglia, certificati). Intervista a testimoni (genitori, nonni) come fonti orali del passato recente. Visita virtuale o reale ad archivi e musei per l'osservazione di reperti storici.
Organizzazione informazioni	Riconoscere successione, contemporaneità, durata e ciclicità; ordinare azioni e fatti vissuti.	Prima, dopo, infine; giorno, settimana, mesi, stagioni; calendario e durata.	Campo d'Esperienza: 'Il sé e l'altro' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente e partecipa alle prime forme di vita comunitaria. Gioca e collabora in modo costruttivo, gestendo piccoli conflitti. Rappresenta le regole di convivenza e dimostra sentimenti di fiducia e solidarietà verso i compagni.	Costruzione di linee del tempo personali e storiche sul quaderno e su cartelloni. Ordinamento cronologico di sequenze illustrate di eventi storici. Uso quotidiano del calendario per la registrazione del tempo e degli eventi di classe.

Strumenti concettuali	Comprendere che persone e ambienti cambiano nel tempo; riconoscere famiglia, luoghi significativi della città e prime rappresentazioni dell'Italia; ascoltare racconti fondativi.	Crescita, cambiamento e memoria; famiglia, città e luoghi importanti; Italia fisica; racconti da Bibbia, Iliade, Odissea ed Eneide.	Campo d'Esperienza: 'Il sé e l'altro' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente e partecipa alle prime forme di vita comunitaria. Gioca e collabora in modo costruttivo, gestendo piccoli conflitti. Rappresenta le regole di convivenza e dimostra sentimenti di fiducia e solidarietà verso i compagni.	Costruzione cooperativa del 'quadro di civiltà' con schemi e mappe illustrate. Lettura ed esplorazione di miti e leggende fondative delle antiche civiltà. Drammatizzazione e giochi di ruolo su eventi storici significativi.
Produzione scritta e orale	Raccontare esperienze rispettando la successione; rappresentare il tempo con disegni e semplici sequenze.	Racconto cronologico; sequenze illustrate; parole del tempo.	Campo d'Esperienza: 'Il sé e l'altro' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente e partecipa alle prime forme di vita comunitaria. Gioca e collabora in modo costruttivo, gestendo piccoli conflitti. Rappresenta le regole di convivenza e dimostra sentimenti di fiducia e solidarietà verso i compagni.	Canto corale all'unisono e in canone a più voci su repertori tradizionali o moderni. Esercizi di vocalità, respirazione diaframmatica e intonazione guidata. Pratica di gruppo con strumenti ritmici o melodici (metallofono, flauto, tastiera).

Classe 2 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Uso delle fonti	Distinguere e confrontare fonti orali, scritte, materiali e iconografiche relative alla storia personale, della famiglia e del territorio.	Fonti orali, iconografiche, scritte e materiali; museo, archivio e testimonianza locale.	Esplorazione guidata di fonti personali (oggetti d'infanzia, foto di famiglia, certificati). Intervista a testimoni (genitori, nonni) come fonti orali del passato recente. Visita virtuale o reale ad archivi e musei per l'osservazione di reperti storici.
Organizzazione informazioni	Rappresentare eventi sulla linea del tempo; riconoscere relazioni di causa-effetto e cambiamenti tra generazioni.	Orologio e calendario; generazioni; causa e conseguenza; mutamenti e permanenze nella vita quotidiana.	Costruzione di linee del tempo personali e storiche sul quaderno e su cartelloni. Ordinamento cronologico di sequenze illustrate di eventi storici. Uso quotidiano del calendario per la registrazione del tempo e degli eventi di classe.
Strumenti concettuali	Ricostruire aspetti della via quotidiana di ieri e oggi; conoscere funzioni del Comune e nozioni di Costituzione; incontrare narrazioni del Risorgimento e della Resistenza.	Quartiere e Comune; nascita dell'Italia unita; Mameli; racconti del Risorgimento e della Resistenza; Costituzione, diritti, elezioni e tasse.	Costruzione cooperativa del 'quadro di civiltà' con schemi e mappe illustrate. Lettura ed esplorazione di miti e leggende fondative delle antiche civiltà. Drammatizzazione e giochi di ruolo su eventi storici significativi.
Produzione scritta e orale	Riferire quanto appreso usando indicatori temporali; produrre didascalie, linee del tempo e brevi testi.	Didascalia, linea del tempo e semplice biografia; lessico di fonte, cambiamento e durata.	Canto corale all'unisono e in canone a più voci su repertori tradizionali o moderni. Esercizi di vocalità, respirazione diaframmatica e intonazione guidata. Pratica di gruppo con strumenti ritmici o melodici (metallofono, flauto, tastiera).

Classe 3 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Uso delle fonti	Ricavare informazioni da reperti, immagini, racconti e testi; comprendere il lavoro dello storico e la funzione delle discipline ausiliarie.	Archeologo, paleontologo, geologo, antropologo e storico; reperto, fossile e stratificazione; datazione intuitiva.	Esplorazione guidata di fonti personali (oggetti d'infanzia, foto di famiglia, certificati). Intervista a testimoni (genitori, nonni) come fonti orali del passato recente. Visita virtuale o reale ad archivi e musei per l'osservazione di reperti storici.
Organizzazione informazioni	Organizzare informazioni sulla linea del tempo e su carte; comprendere durata e contemporaneità di fenomeni preistorici.	Secolo e millennio; datazione; carte geostoriche; periodizzazione di preistoria e storia antica.	Costruzione di linee del tempo personali e storiche sul quaderno e su cartelloni. Ordinamento cronologico di sequenze illustrate di eventi storici. Uso quotidiano del calendario per la registrazione del tempo e degli eventi di classe.
Strumenti concettuali	Conoscere evoluzione dell'uomo, Paleolitico, Neolitico, nascita della scrittura e prime civiltà; comprendere rapporti tra ambiente, bisogni e innovazioni.	Origine della Terra; ominazione; caccia-raccolta; agricoltura; villaggio, città, scrittura e prime istituzioni.	Costruzione cooperativa del 'quadro di civiltà' con schemi e mappe illustrate. Lettura ed esplorazione di miti e leggende fondative delle antiche civiltà. Drammatizzazione e giochi di ruolo su eventi storici significativi.
Produzione scritta e orale	Esporre conoscenze con lessico storico essenziale; produrre mappe, tabelle e testi sintetici usando fonti proposte.	Mappa concettuale, quadro di civiltà, carta geostorica; lessico di preistoria e prime civiltà.	Canto corale all'unisono e in canone a più voci su repertori tradizionali o moderni. Esercizi di vocalità, respirazione diaframmatica e intonazione guidata. Pratica di gruppo con strumenti ritmici o melodici (metallofono, flauto, tastiera).

Classe 4 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Uso delle fonti	Leggere e confrontare fonti relative alle civiltà studiate, distinguendo dato, ricostruzione e ipotesi.	Carte geostoriche, testi, iscrizioni, manufatti e monumenti; attendibilità e punto di vista.	Esplorazione guidata di fonti personali (oggetti d'infanzia, foto di famiglia, certificati). Intervista a testimoni (genitori, nonni) come fonti orali del passato recente. Visita virtuale o reale ad archivi e musei per l'osservazione di reperti storici.
Organizzazione informazioni	Usare cronologia avanti/dopo Cristo e carte geostoriche; confrontare quadri di civiltà secondo indicatori comuni.	Cronologia convenzionale; indicatori di civiltà: ambiente, economia, società, governo, religione, cultura.	Costruzione di linee del tempo personali e storiche sul quaderno e su cartelloni. Ordinamento cronologico di sequenze illustrate di eventi storici. Uso quotidiano del calendario per la registrazione del tempo e degli eventi di classe.
Strumenti concettuali	Conoscere civiltà dei fiumi e del Mediterraneo, Greci, popoli italici e Roma monarchica e repubblicana; confrontare forme.	Mesopotamia, Egitto, Fenici, Ebrei, Cretesi, Micenei, Greci, Persiani, popoli italici ed Etruschi; Roma monarchica/repubblicana.	Costruzione cooperativa del 'quadro di civiltà' con schemi e mappe illustrate. Lettura ed esplorazione di miti e leggende fondative delle antiche civiltà. Drammatizzazione e giochi di ruolo su eventi storici significativi.
Produzione scritta e orale	Confrontare civiltà e argomentare semplici relazioni; produrre testi, presentazioni e mappe.	Confronto tra indicatori; relazione di causa; presentazione orale; citazione della fonte.	Canto corale all'unisono e in canone a più voci su repertori tradizionali o moderni. Esercizi di vocalità, respirazione diaframmatica e intonazione guidata. Pratica di gruppo con strumenti ritmici o melodici (metallofono, flauto, tastiera).

Classe 5 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Uso delle fonti	Usare documenti e testimonianze per produrre informazioni; riconoscere permanenze del mondo antico e medievale nel territorio.	Documenti scritti e materiali di Roma e del Medioevo; patrimonio archeologico campano; tutela e art. 9.	Esplorazione guidata di fonti personali (oggetti d'infanzia, foto di famiglia, certificati). Intervista a testimoni (genitori, nonni) come fonti orali del passato recente. Visita virtuale o reale ad archivi e musei per l'osservazione di reperti storici.
Organizzazione informazioni	Organizzare informazioni in mappe, schemi, tabelle e linee del tempo; riconoscere contemporaneità, successione, crisi.	Linea del tempo sincronica e diacronica; secolo, millennio ed era; carte di espansione, confine; periodizzazione tardoantica e medievale.	Costruzione di linee del tempo personali e storiche sul quaderno e su cartelloni. Ordinamento cronologico di sequenze illustrate di eventi storici. Uso quotidiano del calendario per la registrazione del tempo e degli eventi di classe.
Strumenti concettuali	Conoscere crisi della Repubblica, Impero, cristianesimo, migrazioni, regni romano-barbarici, monachesimo, Bisanzio, Giustiniano ed espansione islamica.	Crisi della Repubblica; Impero da Ottaviano a Costantino; lingua, diritto e urbanizzazione; cristianesimo; regni romano-barbarici; monachesimo; Costantinopoli; espansione islamica.	Costruzione cooperativa del 'quadro di civiltà' con schemi e mappe illustrate. Lettura ed esplorazione di miti e leggende fondative delle antiche civiltà. Drammatizzazione e giochi di ruolo su eventi storici significativi.
Produzione scritta e orale	Esporre con coerenza e linguaggio disciplinare; integrare carte, fonti e cronologie; formulare collegamenti e giudizi.	Sintesi, relazione e presentazione; lessico politico, sociale, economico e religioso; collegamenti interdisciplinari.	Canto corale all'unisono e in canone a più voci su repertori tradizionali o moderni. Esercizi di vocalità, respirazione diaframmatica e intonazione guidata. Pratica di gruppo con strumenti ritmici o melodici (metallofono, flauto, tastiera).

Disciplina: Geografia

Competenze Chiave di Riferimento: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza in materia di cittadinanza; consapevolezza ed espressione culturali.

Competenze Attese al Termine della Classe Quinta:

- Esplorare l'ambiente e orientarsi nello spazio vissuto e geografico con punti cardinali, bussola e carte anche digitali.
- Conoscere geografia fisica e umana dell'Italia in contesto europeo e mondiale; localizzare regioni, città e principali elementi fisici.
- Leggere paesaggi e territori, cogliere relazioni società-ambiente, rischi, criticità e opportunità; rispettare funzioni e norme.

Classe 1 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	RACCORDO INFANZIA (Campo & Obiettivo 5 anni)	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Orientamento	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante usando indicatori topologici e punti di riferimento.	Sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, dentro/fuori, destra/sinistra; punto di riferimento.	Campo d'Esperienza: 'Il sé e l'altro' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente e partecipa alle prime forme di vita comunitaria. Gioca e collabora in modo costruttivo, gestendo piccoli conflitti. Rappresenta le regole di convivenza e dimostra sentimenti di fiducia e solidarietà verso i compagni.	Giochi di caccia al tesoro basati sull'uso di mappe della scuola e concetti topologici. Esercitazioni all'aperto di orientamento con il Sole e l'uso della bussola analogica. Esplorazione di mappe geografiche digitali (GIS) per localizzare regioni e paesi.
Linguaggio della geograficità	Rappresentare oggetti e spazi vissuti con disegni e simboli; verbalizzare un percorso.	Mappa soggettiva, simbolo, confine e funzione degli spazi.	Campo d'Esperienza: 'Il sé e l'altro' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente e partecipa alle prime forme di vita comunitaria. Gioca e collabora in modo costruttivo, gestendo piccoli conflitti. Rappresenta le regole di convivenza e dimostra sentimenti di fiducia e solidarietà verso i compagni.	Discussione guidata e circle time sugli argomenti affrontati. Esercitazioni scritte e grafiche individuali o in piccoli gruppi cooperativi. Attività laboratoriali di consolidamento e applicazione pratica.

Paesaggio e territorio	Osservare l'ambiente vicino distinguendo elementi naturali e costruiti; descrivere con lessico spaziale.	Aula, scuola, casa e strada; elementi naturali e antropici; uso e cura.	Campo d'Esperienza: 'Il sé e l'altro' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente e partecipa alle prime forme di vita comunitaria. Gioca e collabora in modo costruttivo, gestendo piccoli conflitti. Rappresenta le regole di convivenza e dimostra sentimenti di fiducia e solidarietà verso i compagni.	Uscita didattica nel territorio vicino per l'osservazione degli elementi antropici e naturali. Confronto fotografico tra paesaggi differenti (montagna, pianura, mare) e relativi insediamenti. Laboratorio di ecologia scolastica con semina e cura di piante o di un orto d'istituto.
Relazioni e dinamiche	Riconoscere il legame affettivo con i luoghi vissuti; comprendere che hanno regole; adottare comportamenti sicuri.	Spazio personale e condiviso; emozioni e luoghi; funzione, regola, cura e sicurezza.	Campo d'Esperienza: 'Il sé e l'altro' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente e partecipa alle prime forme di vita comunitaria. Gioca e collabora in modo costruttivo, gestendo piccoli conflitti. Rappresenta le regole di convivenza e dimostra sentimenti di fiducia e solidarietà verso i compagni.	Rilevazione statistica delle preferenze degli alunni e costruzione di istogrammi murali. Classificazione di materiali o numeri mediante diagrammi di Venn e tabelle. Compiti di realtà basati sulla lettura di orari, calendari ed elenchi.
Organizzazione territoriale	Riconoscere funzioni di casa, scuola, strada e parco; distinguere spazi pubblici e privati.	Casa, scuola, strada e parco; funzione e confine; spazio pubblico e privato.	Campo d'Esperienza: 'Il sé e l'altro' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente e partecipa alle prime forme di vita comunitaria. Gioca e collabora in modo costruttivo, gestendo piccoli conflitti. Rappresenta le regole di convivenza e dimostra sentimenti di fiducia e solidarietà verso i compagni.	Costruzione di linee del tempo personali e storiche sul quaderno e su cartelloni. Ordinamento cronologico di sequenze illustrate di eventi storici. Uso quotidiano del calendario per la registrazione del tempo e degli eventi di classe.

Classe 2 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Orientamento	Descrivere e rappresentare percorsi; orientarsi in spazi noti usando riferimenti e semplici mappe.	Percorso, direzione, posizione relativa; pianta dell'aula, della scuola e del quartiere.	Giochi di caccia al tesoro basati sull'uso di mappe della scuola e concetti topologici. Esercitazioni all'aperto di orientamento con il Sole e l'uso della bussola analogica. Esplorazione di mappe geografiche digitali (GIS) per localizzare regioni e paesi.
Linguaggio della geograficità	Leggere e produrre semplici piante riconoscendo legenda, simboli e visione dall'alto.	Visione dall'alto, riduzione, legenda, percorso e pianta.	Discussione guidata e circle time sugli argomenti affrontati. Esercitazioni scritte e grafiche individuali o in piccoli gruppi cooperativi. Attività laboratoriali di consolidamento e applicazione pratica.
Paesaggio e territorio	Riconoscere e confrontare paesaggi di montagna, collina, pianura, fiume, lago e costa.	Montagna, collina, pianura, fiume, lago e mare; paesaggio locale; trasformazioni.	Uscita didattica nel territorio vicino per l'osservazione degli elementi antropici e naturali. Confronto fotografico tra paesaggi differenti (montagna, pianura, mare) e relativi insediamenti. Laboratorio di ecologia scolastica con semina e cura di piante o di un orto d'istituto.
Relazioni e dinamiche	Riconoscere relazioni tra bisogni, servizi, vie di comunicazione e organizzazione; distinguere cura e degrado.	Spazio pubblico e privato; servizi, accessibilità e mobilità; trasformazioni positive e negative.	Rilevazione statistica delle preferenze degli alunni e costruzione di istogrammi murali. Classificazione di materiali o numeri mediante diagrammi di Venn e tabelle. Compiti di realtà basati sulla lettura di orari, calendari ed elenchi.
Organizzazione territoriale	Conoscere servizi del quartiere e funzioni essenziali del Comune; rappresentare semplici reti.	Quartiere, servizi, Comune, percorsi e mezzi di trasporto; reti vicine.	Costruzione di linee del tempo personali e storiche sul quaderno e su cartelloni. Ordinamento cronologico di sequenze illustrate di eventi storici. Uso quotidiano del calendario per la registrazione del tempo e degli eventi di classe.

Classe 3 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Orientamento	Orientarsi con Sole, ombre, punti cardinali e bussola; estendere le proprie carte mentali.	Orizzonte, moto apparente del Sole, rosa dei venti, bussola e punti cardinali.	Giochi di caccia al tesoro basati sull'uso di mappe della scuola e concetti topologici. Esercitazioni all'aperto di orientamento con il Sole e l'uso della bussola analogica. Esplorazione di mappe geografiche digitali (GIS) per localizzare regioni e paesi.
Linguaggio della geograficità	Leggere carte fisiche, politiche e tematiche elementari; ricavare dati da immagini, tabelle.	Carta fisica, politica e tematica; scala intuitiva; colori convenzionali; grafico e tabella.	Discussione guidata e circle time sugli argomenti affrontati. Esercitazioni scritte e grafiche individuali o in piccoli gruppi cooperativi. Attività laboratoriali di consolidamento e applicazione pratica.
Paesaggio e territorio	Conoscere principali paesaggi italiani e individuarne caratteri fisici; riconoscere beni.	Alpi, Appennini, pianure, fiumi, laghi, mari, coste e isole; siti UNESCO e paesaggio campano.	Uscita didattica nel territorio vicino per l'osservazione degli elementi antropici e naturali. Confronto fotografico tra paesaggi differenti (montagna, pianura, mare) e relativi insediamenti. Laboratorio di ecologia scolastica con semina e cura di piante o di un orto d'istituto.
Relazioni e dinamiche	Sviluppare il senso del luogo; osservare relazioni comunità-ambiente; distinguere rischi; rispettare norme.	Comunità-ambiente; animali, boschi, fiumi, mari e vulcani; risorsa, rischio e criticità; convivenza.	Rilevazione statistica delle preferenze degli alunni e costruzione di istogrammi murali. Classificazione di materiali o numeri mediante diagrammi di Venn e tabelle. Compiti di realtà basati sulla lettura di orari, calendari ed elenchi.
Organizzazione territoriale	Localizzare Regioni e principali città italiane; descrivere ambienti d'Italia; collocare l'Italia in Europa.	Regioni e principali città italiane; penisola e isole; arco alpino e aree interne; Italia, Europa e Mediterraneo.	Costruzione di linee del tempo personali e storiche sul quaderno e su cartelloni. Ordinamento cronologico di sequenze illustrate di eventi storici. Uso quotidiano del calendario per la registrazione del tempo e degli eventi di classe.

Classe 4 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Orientamento	Orientarsi sulle carte e nel territorio italiano; usare punti cardinali e strumenti digitali guidati.	Coordinate geografiche; reticolo; carte dell'Italia; scala e orientamento digitale.	Giochi di caccia al tesoro basati sull'uso di mappe della scuola e concetti topologici. Esercitazioni all'aperto di orientamento con il Sole e l'uso della bussola analogica. Esplorazione di mappe geografiche digitali (GIS) per localizzare regioni e paesi.
Linguaggio della geograficità	Interpretare scale, legende, curve di livello semplici e grafici; localizzare fenomeni.	Scala numerica e grafica; altitudine, latitudine e longitudine; carte climatiche e demografiche.	Discussione guidata e circle time sugli argomenti affrontati. Esercitazioni scritte e grafiche individuali o in piccoli gruppi cooperativi. Attività laboratoriali di consolidamento e applicazione pratica.
Paesaggio e territorio	Conoscere morfologia, idrografia e climi d'Italia; mettere in relazione paesaggi e rischi.	Fattori ed elementi del clima; fasce climatiche italiane; agricoltura, industria, servizi; rischio idrogeologico.	Uscita didattica nel territorio vicino per l'osservazione degli elementi antropici e naturali. Confronto fotografico tra paesaggi differenti (montagna, pianura, mare) e relativi insediamenti. Laboratorio di ecologia scolastica con semina e cura di piante o di un orto d'istituto.
Relazioni e dinamiche	Mettere in relazione risorse, insediamenti e attività; comprendere trasformazioni, rischi.	Popolazione, densità, attività economiche; rischio idrogeologico, sismico e vulcanico; valore paesaggistico.	Rilevazione statistica delle preferenze degli alunni e costruzione di istogrammi murali. Classificazione di materiali o numeri mediante diagrammi di Venn e tabelle. Compiti di realtà basati sulla lettura di orari, calendari ed elenchi.
Organizzazione territoriale	Comprendere il territorio italiano come sistema di regioni fisiche e amministrative.	Regione fisica, climatica, storica e amministrativa; Comune, Provincia/Città metropolitana, Stato.	Costruzione di linee del tempo personali e storiche sul quaderno e su cartelloni. Ordinamento cronologico di sequenze illustrate di eventi storici. Uso quotidiano del calendario per la registrazione del tempo e degli eventi di classe.

Classe 5 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Orientamento	Orientarsi nello spazio italiano, europeo e mondiale; localizzare elementi fisici e politici con carte e atlanti.	Planisfero, emisferi, continenti e oceani; Italia nel Mediterraneo e in Europa; fusi orari.	Giochi di caccia al tesoro basati sull'uso di mappe della scuola e concetti topologici. Esercitazioni all'aperto di orientamento con il Sole e l'uso della bussola analogica. Esplorazione di mappe geografiche digitali (GIS) per localizzare regioni e paesi.
Linguaggio della geograficità	Confrontare carte, immagini satellitari, grafici e dati statistici; produrre rappresentazioni e citare fonti.	GIS e geoportali in uso guidato; indicatori demografici ed economici; grafici climatici; infografiche.	Discussione guidata e circle time sugli argomenti affrontati. Esercitazioni scritte e grafiche individuali o in piccoli gruppi cooperativi. Attività laboratoriali di consolidamento e applicazione pratica.
Paesaggio e territorio	Confrontare paesaggi italiani, europei e mondiali; comprendere cambiamenti climatici e tutela.	Biomi e grandi ambienti; città e aree interne; cambiamento climatico, dissesto e consumo di suolo.	Uscita didattica nel territorio vicino per l'osservazione degli elementi antropici e naturali. Confronto fotografico tra paesaggi differenti (montagna, pianura, mare) e relativi insediamenti. Laboratorio di ecologia scolastica con semina e cura di piante o di un orto d'istituto.
Relazioni e dinamiche	Interpretare effetti del cambiamento climatico, mobilità, migrazioni; proporre azioni di tutela.	Cambiamento climatico; migrazioni; invecchiamento; divari economici; consumo di suolo; resilienza.	Rilevazione statistica delle preferenze degli alunni e costruzione di istogrammi murali. Classificazione di materiali o numeri mediante diagrammi di Venn e tabelle. Compiti di realtà basati sulla lettura di orari, calendari ed elenchi.
Organizzazione territoriale	Localizzare Stati europei e principali città del mondo; descrivere aspetti fisici, antropici e culturali.	Le 20 regioni; Stati d'Europa e del mondo; Unione europea; flussi di persone, merci e informazioni.	Costruzione di linee del tempo personali e storiche sul quaderno e su cartelloni. Ordinamento cronologico di sequenze illustrate di eventi storici. Uso quotidiano del calendario per la registrazione del tempo e degli eventi di classe.

Disciplina: Lingua Inglese

Competenze Chiave di Riferimento: Competenza multilinguistica; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; consapevolezza ed espressione culturali.

Competenze Attese al Termine della Classe Quinta:

- Raggiungere una competenza comunicativa riconducibile al livello A1 del QCER.
- Comprendere e rispondere a messaggi orali e scritti relativi a contesti quotidiani e familiari.
- Usare lessico e strutture di base per bisogni, desideri, informazioni e interazioni sociali.
- Curare pronuncia e intonazione; riconoscere e confrontare elementi culturali del mondo anglofono.

Classe 1 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	RACCORDO INFANZIA (Campo & Obiettivo 5 anni)	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Ascolto (Listening)	Comprendere saluti, auguri, istruzioni e parole familiari riferite a sé, compagni, famiglia, oggetti, animali e festività, con supporto gestuale e visivo.	Formule di saluto e augurio; colori; numeri 1–10; famiglia; oggetti scolastici; animali; giocattoli; comandi della classe; semplici canzoni.	Campo d'Esperienza: 'I discorsi e le parole' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Familiarizzare con i suoni e con semplici parole di un'altra lingua (es. saluti, colori) tramite canti e giochi. Mostra familiarità con la lingua scritta e verbale attraverso attività mirate.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Parlato (Speaking)	Riprodurre parole e brevi formule; presentarsi; rispondere a domande su nome, età e colori; interagire in giochi usando espressioni memorizzate.	Hello/Goodbye; My name is...; I am...; What's this? It's...; formule di cortesia; canti e filastrocche.	Campo d'Esperienza: 'I discorsi e le parole' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Familiarizzare con i suoni e con semplici parole di un'altra lingua (es. saluti, colori) tramite canti e giochi. Mostra familiarità con la lingua scritta e verbale attraverso attività mirate.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.

Lettura (Reading)	Riconoscere formule di saluto e parole già acquisite oralmente, associate a immagini e simboli.	Parole relative a saluti, colori, numeri, famiglia, oggetti scolastici, animali e giocattoli.	Campo d'Esperienza: 'I discorsi e le parole' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Familiarizzare con i suoni e con semplici parole di un'altra lingua (es. saluti, colori) tramite canti e giochi. Mostra familiarità con la lingua scritta e verbale attraverso attività mirate.	Giochi con flashcards sillabiche e associazione fonema-grafema. Lettura corale di parole e brevi frasi illustrate alla lavagna. Caccia alle parole all'interno di brevi testi stampati.
Scrittura (Writing)	Copiare e completare parole note; associare parole e immagini; scrivere il proprio nome e semplici etichette.	Grafia di parole ad alta frequenza; maiuscole; nome e numero in forma formulare.	Campo d'Esperienza: 'I discorsi e le parole' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Familiarizzare con i suoni e con semplici parole di un'altra lingua (es. saluti, colori) tramite canti e giochi. Mostra familiarità con la lingua scritta e verbale attraverso attività mirate.	Esercizi di pregrafismo e coordinazione fine sul quaderno a righe. Dettati di sillabe e brevi frasi in stampato e avvio al corsivo. Copiatura di filastrocche illustrate dalla lavagna.
Riflessione-metacognizione	Riconoscere che parole inglesi e italiane possono avere suoni e grafie differenti; manifestare curiosità verso lingue e culture.	Suono e grafia; parole entrate nell'uso quotidiano; lingue presenti nel gruppo.	Campo d'Esperienza: 'I discorsi e le parole' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Familiarizzare con i suoni e con semplici parole di un'altra lingua (es. saluti, colori) tramite canti e giochi. Mostra familiarità con la lingua scritta e verbale attraverso attività mirate.	Analisi grammaticale visuale mediante codici colore per le parti del discorso. Giochi con sillabe mobili e ricomposizione di parole complesse. Esercizi di individuazione e correzione collettiva di errori ortografici.

Classe 2 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Ascolto (Listening)	Comprendere domande e brevi frasi relative ad ambiti noti; eseguire istruzioni; riconoscere parole chiave in canzoni, rime e dialoghi.	Numeri fino a 20; parti del corpo; cibo; casa; abbigliamento; preferenze; classroom language; suoni e ritmi.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Parlato (Speaking)	Produrre semplici frasi su oggetti, persone e preferenze; porre e rispondere a domande note; partecipare a brevi dialoghi.	I have got...; I like/I don't like...; Can you...?; Yes/No; lessico di famiglia, animali, cibo e corpo.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Lettura (Reading)	Leggere e comprendere parole, etichette e brevi frasi accompagnate da supporti visivi.	Alfabeto inglese; corrispondenze suono-segno frequenti; brevi didascalie, menu e biglietti.	Lettura silenziosa e autonoma di racconti scelti dalla biblioteca scolastica. Esercizi di individuazione delle parole chiave e delle informazioni esplicite. Attività di riassunto a coppie delle sequenze principali.
Scrittura (Writing)	Scrivere parole e formule augurali; completare frasi seguendo modelli.	Plurale regolare; articoli a/an; pronomi personali di base; biglietti di auguri.	Scrittura autonoma di racconti brevi basati su immagini o scalette guidate. Attività di peer-editing a coppie per la correzione ortografica. Laboratorio di scrittura creativa e composizione di lettere o brevi e-mail.
Riflessione-metacognizione	Osservare suoni, parole e formule ricorrenti; riconoscere ciò che si sa fare con l'aiuto dell'insegnante.	Alfabeto e principali fonemi; strategie di ripetizione, associazione immagine-parola e canto.	Analisi grammaticale visuale mediante codici colore per le parti del discorso. Giochi con sillabe mobili e ricomposizione di parole complesse. Esercizi di individuazione e correzione collettiva di errori ortografici.

Classe 3 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Ascolto (Listening)	Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano; identificare il tema generale di brevi messaggi.	Routine, giorni, mesi, stagioni, tempo atmosferico, orario, casa e città; domande e risposte brevi.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Parlato (Speaking)	Descrivere in modo semplice persone, luoghi e oggetti; riferire informazioni personali; interagire con un compagno.	There is/are; can/can't; have got; semplici preposizioni; domande con what/where/when; routine.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Lettura (Reading)	Comprendere cartoline, biglietti, istruzioni e brevi testi, cogliendo parole note e senso generale.	Messaggi, timetable, weather chart, inviti; strategie basate sull'associazione immagine-parola.	Lettura silenziosa e autonoma di racconti scelti dalla biblioteca scolastica. Esercizi di individuazione delle parole chiave e delle informazioni esplicite. Attività di riassunto a coppie delle sequenze principali.
Scrittura (Writing)	Produrre parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte, a sé, alla famiglia.	To be, to have got, can; articoli, plurali, aggettivi possessivi/dimostrativi; ordine della frase.	Scrittura autonoma di racconti brevi basati su immagini o scalette guidate. Attività di peer-editing a coppie per la correzione ortografica. Laboratorio di scrittura creativa e composizione di lettere o brevi e-mail.
Riflessione-metacognizione	Osservare regolarità e differenze tra inglese e italiano; riconoscere strategie efficaci per ricordare.	Somiglianze e differenze di ordine della frase, plurale e articoli; portfolio linguistico guidato.	Analisi grammaticale visuale mediante codici colore per le parti del discorso. Giochi con sillabe mobili e ricomposizione di parole complesse. Esercizi di individuazione e correzione collettiva di errori ortografici.

Classe 4 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Ascolto (Listening)	Comprendere brevi dialoghi, descrizioni e indicazioni; ricavare informazioni essenziali su persone, orari, attività.	Descrizioni fisiche e caratteriali; daily routine; sport e tempo libero; negozi e indicazioni; present simple/continuous in ricezione.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Parlato (Speaking)	Sostenere brevi scambi su routine, gusti, abilità, orari; riferire esperienze; chiedere chiarimenti.	Present simple/continuous; avverbi di frequenza; orari; comparativi di base; richieste e offerte.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Lettura (Reading)	Leggere dialoghi, descrizioni, e-mail e semplici testi informativi; individuare informazioni specifiche.	E-mail, poster, mappe, pagine web; titolo, parole chiave e informazioni esplicite.	Lettura silenziosa e autonoma di racconti scelti dalla biblioteca scolastica. Esercizi di individuazione delle parole chiave e delle informazioni esplicite. Attività di riassunto a coppie delle sequenze principali.
Scrittura (Writing)	Scrivere messaggi, inviti e brevi descrizioni applicando strutture note e modelli comunicativi.	Present simple/continuous; question words; preposizioni; connettivi and/but/because; cultura anglofona.	Scrittura autonoma di racconti brevi basati su immagini o scalette guidate. Attività di peer-editing a coppie per la correzione ortografica. Laboratorio di scrittura creativa e composizione di lettere o brevi e-mail.
Riflessione-metacognizione	Mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative; confrontare usi culturali; usare autovalutazione.	Intenzione comunicativa, contesto, pronuncia e intonazione; festività e realtà multiculturale.	Analisi grammaticale visuale mediante codici colore per le parti del discorso. Giochi con sillabe mobili e ricomposizione di parole complesse. Esercizi di individuazione e correzione collettiva di errori ortografici.

Classe 5 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Ascolto (Listening)	Comprendere il senso globale e le informazioni principali di brevi testi multimediali e interazioni su argomenti familiari.	Situazioni A1: informazioni personali, scuola, famiglia, acquisti, ambiente, salute; strategie d'inferenza.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Parlato (Speaking)	Interagire in modo comprensibile in situazioni quotidiane simulate; descrivere, raccontare e presentare un breve argomento.	Repertorio funzionale A1; domande personali; descrizione e racconto al presente e passato; strategie non verbali.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Lettura (Reading)	Leggere brevi testi narrativi, informativi e regolativi di livello A1; ricavare significato globale e dettagli.	Testi autentici adattati: annunci, brochure, ricette, storie e profili; uso di glossari.	Lettura silenziosa e autonoma di racconti scelti dalla biblioteca scolastica. Esercizi di individuazione delle parole chiave e delle informazioni esplicite. Attività di riassunto a coppie delle sequenze principali.
Scrittura (Writing)	Scrivere messaggi semplici per presentarsi, fare auguri, ringraziare, invitare, chiedere o dare notizie; revisionare.	Strutture A1, connettivi essenziali; messaggio, invito, biglietto, descrizione ed e-mail breve.	Scrittura autonoma di racconti brevi basati su immagini o scalette guidate. Attività di peer-editing a coppie per la correzione ortografica. Laboratorio di scrittura creativa e composizione di lettere o brevi e-mail.
Riflessione-metacognizione	Osservare coppie di parole simili nel suono; cogliere rapporti di significato; cogliere rapporti di significato; riconoscere ciò che si è appreso.	Regolarità fonologiche, lessicali e morfosintattiche A1; strategie metacognitive; UK, USA e mondo anglofono.	Analisi grammaticale visuale mediante codici colore per le parti del discorso. Giochi con sillabe mobili e ricomposizione di parole complesse. Esercizi di individuazione e correzione collettiva di errori ortografici.

Disciplina: Scienze

Competenze Chiave di Riferimento: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.

Competenze Attese al Termine della Classe Quinta:

- Osservare e interpretare fenomeni con curiosità scientifica, formulare domande e relazioni tra grandezze.
- Comprendere ecosistemi e interazioni tra viventi, ambiente e attività umane; sviluppare cura dell'ambiente.
- Adottare comportamenti responsabili per salute, alimentazione e stili di vita.

Classe 1 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	RACCORDO INFANZIA (Campo & Obiettivo 5 anni)	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Esplorazione e natura	Osservare cambiamenti stagionali, piante e animali vicini usando i sensi; registrare con disegni.	Giorno/notte, stagioni e meteo; piante e animali vicini; osservazione sensoriale.	Campo d'Esperienza: 'La conoscenza del mondo' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Osserva fenomeni, formula domande e ipotesi, raggruppa, conta, misura e riconosce forme. Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat.	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
Materia e trasformazioni	Riconoscere proprietà osservabili di oggetti e materiali; classificare per materiale, forma.	Legno, carta, plastica, metallo, vetro; duro/morbido, liscio/ruvido, trasparente/opaco.	Campo d'Esperienza: 'La conoscenza del mondo' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Osserva fenomeni, formula domande e ipotesi, raggruppa, conta, misura e riconosce forme. Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat.	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
Fenomeni fisici	Esplorare movimento, equilibrio, luce e suono attraverso giochi ed esperienze.	Movimento e quiete; equilibrio; luce/ombra; vibrazione e suono.	Campo d'Esperienza: 'La conoscenza del mondo'	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e

			Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Osserva fenomeni, formula domande e ipotesi, raggruppa, conta, misura e riconosce forme. Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat.	classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
L'uomo, i viventi e l'ambiente	Distinguere viventi e non viventi; riconoscere parti di piante, animali e corpo; routine di cura.	Vivente/non vivente; parti della pianta; animali comuni; testa, tronco e arti; igiene, sonno, cibo.	Campo d'Esperienza: 'La conoscenza del mondo' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Osserva fenomeni, formula domande e ipotesi, raggruppa, conta, misura e riconosce forme. Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat.	Osservazione e registrazione del ciclo vitale di piante e piccoli animali della scuola. Classificazione degli animali in base alle loro caratteristiche e habitat naturali. Incontri di educazione alla salute, all'igiene quotidiana e alla corretta alimentazione.
Scienza, ambiente e società	Riconoscere che le proprie azioni incidono sugli ambienti; prendersi cura di spazi e piante.	Cura di aula, giardino; risparmio risorsa acqua, differenziazione rifiuti.	Campo d'Esperienza: 'La conoscenza del mondo' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Osserva fenomeni, formula domande e ipotesi, raggruppa, conta, misura e riconosce forme. Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat.	Discussione guidata e circle time sugli argomenti affrontati. Esercitazioni scritte e grafiche individuali o in piccoli gruppi cooperativi. Attività laboratoriali di consolidamento e applicazione pratica.

Classe 2 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Esplorazione e natura	Osservare cicli vitali e fenomeni atmosferici; fare previsioni; registrare cambiamenti con schede.	Germinazione e ciclo vitale; temperatura e precipitazioni; diario di osservazione; lente.	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
Materia e trasformazioni	Descrivere materiali, stati dell'acqua e semplici trasformazioni; conservazione e cambiamento.	Solido, liquido e aeriforme; fusione, evaporazione e condensazione; materiali naturali/artificiali.	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
Fenomeni fisici	Sperimentare galleggiamento, ombre, vibrazioni, calamite e semplici movimenti; confrontare.	Galleggiamento; calamita; sorgente luminosa; ombra; forte/piano, acuto/grave.	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
L'uomo, i viventi e l'ambiente	Descrivere bisogni e ciclo vitale; classificare piante e animali; relazioni con l'habitat.	Nascita, crescita, riproduzione e morte; radice, fusto, foglia, fiore; habitat e bisogni.	Osservazione e registrazione del ciclo vitale di piante e piccoli animali della scuola. Classificazione degli animali in base alle loro caratteristiche e habitat naturali. Incontri di educazione alla salute, all'igiene quotidiana e alla corretta alimentazione.
Scienza, ambiente e società	Distinguere comportamenti che proteggono o danneggiano acqua, aria, suolo; cura attiva.	Risparmio acqua ed energia; raccolta differenziata; responsabilità ecologica.	Discussione guidata e circle time sugli argomenti affrontati. Esercitazioni scritte e grafiche individuali o in piccoli gruppi cooperativi. Attività laboratoriali di consolidamento e applicazione pratica.

Classe 3 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Esplorazione e natura	Osservare minerali, fossili, rocce, piante, funghi, animali e microrganismi con strumenti; registrare meteo.	Classificazione minerali, rocce, piante, funghi, animali; stagioni, Sole e ombre.	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
Materia e trasformazioni	Identificare e classificare materiali; sperimentare conservazione della quantità; misurare volume.	Proprietà e classificazione; conservazione della materia; volume; passaggi di stato; recipienti graduati.	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
Fenomeni fisici	Sperimentare moto, equilibrio, forza con dinamometro, magnetismo, vibrazione, propagazione della luce.	Moto su piani; forza e dinamometro; magneti; vibrazioni e suono; luce rettilinea e ombre.	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
L'uomo, i viventi e l'ambiente	Riconoscere caratteristiche e modalità dei viventi; descrivere sensazioni, organi di senso.	Caratteristiche dei viventi; vertebrati/invertebrati; piante e funghi; organi di senso; sani stili.	Osservazione e registrazione del ciclo vitale di piante e piccoli animali della scuola. Classificazione degli animali in base alle loro caratteristiche e habitat naturali. Incontri di educazione alla salute, all'igiene quotidiana e alla corretta alimentazione.
Scienza, ambiente e società	Riflettere sugli effetti delle azioni quotidiane; documentare un problema ambientale.	Ecosistema e azione umana; rifiuti, consumi; osservazione civica dell'ambiente.	Discussione guidata e circle time sugli argomenti affrontati. Esercitazioni scritte e grafiche individuali o in piccoli gruppi cooperativi. Attività laboratoriali di consolidamento e applicazione pratica.

Classe 4 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Esplorazione e natura	Condurre osservazioni sistematiche su suolo, acqua, aria ed ecosistemi; lenti, termometri.	Metodo scientifico; variabile osservata; suolo, acqua, aria; erosione; biodiversità.	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
Materia e trasformazioni	Distinguere sostanze, miscugli e soluzioni; passaggi di stato, combustione; massa, peso, densità.	Sostanza, miscuglio e soluzione; stati e passaggi; combustione; durezza; massa, peso, densità.	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
Fenomeni fisici	Misurare forze, temperatura, suoni e luce; costruire circuiti; gravità, elettricità.	Gravità; leva e macchine semplici; temperatura; circuito elettrico; attrazione magnetica.	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
L'uomo, i viventi e l'ambiente	Comprendere cellula; descrivere fotosintesi, funzioni vitali e apparati corporei.	Cellula vegetale e animale; fotosintesi; catene alimentari; apparati locomotore, digerente, respiratorio, circolatorio.	Osservazione e registrazione del ciclo vitale di piante e piccoli animali della scuola. Classificazione degli animali in base alle loro caratteristiche e habitat naturali. Incontri di educazione alla salute, all'igiene quotidiana e alla corretta alimentazione.
Scienza, ambiente e società	Collegare biodiversità, reti trofiche e attività umane; valutare benefici e rischi.	Biodiversità, rete alimentare; risorse rinnovabili/non; benefici e rischi di invenzioni.	Discussione guidata e circle time sugli argomenti affrontati. Esercitazioni scritte e grafiche individuali o in piccoli gruppi cooperativi. Attività laboratoriali di consolidamento e applicazione pratica.

Classe 5 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Esplorazione e natura	Porre domande, formulare ipotesi con esperimenti; rilevare meteo, Luna e Sole.	Strumenti e raccolta dati; rocce; ciclo dell'acqua; rotazione e rivoluzione, stagioni, fasi lunari.	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
Materia e trasformazioni	Distinzione tra sostanze, soluzioni e miscugli; trasformazioni chimiche; pressione e densità.	Materia a livello macroscopico; solubilità; miscugli; trasformazioni fisiche/chimiche; pressione dell'aria.	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
Fenomeni fisici	Esplorare moto e velocità; distinguere massa e peso; gravità, elettricità; propagazione e scomposizione luce.	Moti e oscillazioni; massa, peso, densità; forza ed energia; elettricità e magnetismo; calore; suono; luce.	Esperimenti scientifici di base in laboratorio sui passaggi di stato e le miscele. Osservazione e classificazione sensoriale di elementi naturali (rocce, suolo, foglie, rami). Giochi di esplorazione delle forze, dell'equilibrio e della luce con materiali d'uso comune.
L'uomo, i viventi e l'ambiente	Riconoscere organizzazione cellulare; descrivere corpo e funzioni riproduttive; curare salute alimentari.	Cellula, tessuto, organo, apparato; riproduzione; classificazioni; microrganismi; alimentazione e prevenzione.	Osservazione e registrazione del ciclo vitale di piante e piccoli animali della scuola. Classificazione degli animali in base alle loro caratteristiche e habitat naturali. Incontri di educazione alla salute, all'igiene quotidiana e alla corretta alimentazione.
Scienza, ambiente e società	Riconoscere interconnessioni scienza, arte, musica; argomentare scelte su risorse, inquinamento, clima.	Cicli di materia e flussi; cambiamento climatico; simmetrie naturali, pigmenti; ruolo sociale della scienza.	Discussione guidata e circle time sugli argomenti affrontati. Esercitazioni scritte e grafiche individuali o in piccoli gruppi cooperativi. Attività laboratoriali di consolidamento e applicazione pratica.

Disciplina: Tecnologia e Cittadinanza Digitale

Competenze Chiave di Riferimento: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza imprenditoriale; competenza in materia di cittadinanza.

Competenze Attese al Termine della Classe Quinta:

- Comprendere dispositivi semplici, trasformazioni di risorse, consumi di energia e impatto ambientale.
- Progettare e realizzare modelli e oggetti funzionali, rappresentando il processo con disegno tecnico.
- Leggere etichette e documentazione tecnica; scegliere mezzi di comunicazione adeguati.
- Distinguere Internet dai servizi, proteggere dati, usare tecnologie in modo sicuro e responsabile.

Classe 1 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	RACCORDO INFANZIA (Campo & Obiettivo 5 anni)	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Vedere e osservare	Osservare oggetti artificiali; riconoscere parti, materiali, funzioni e regole d'uso.	Oggetti e bisogni; carta, legno, plastica, metallo, vetro; funzione e sicurezza d'uso.	Campo d'Esperienza: 'La conoscenza del mondo' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Saper osservare e scoprire connessioni in fenomeni naturali e artificiali. Utilizzare strumenti e apparecchiature in modo sicuro e per scopi comunicativi semplici (es. coding unplugged).	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato. Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.
Prevedere e immaginare	Prevedere le conseguenze di azioni su oggetti e materiali; ordinare le fasi per realizzare un manufatto.	Prima/dopo; materiale, strumento e azione; rischio prevedibile; regole di laboratorio.	Campo d'Esperienza: 'La conoscenza del mondo' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Saper osservare e scoprire connessioni in fenomeni naturali e artificiali. Utilizzare strumenti e apparecchiature in modo sicuro e per scopi comunicativi semplici (es. coding unplugged).	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato. Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.
Agire nel digitale	Usare strumenti semplici e dispositivi con guida; creare un disegno o testo digitale.	Forbici, colla, piegatura; accensione e spegnimento; icone; posture e tempi d'uso.	Campo d'Esperienza: 'La conoscenza del mondo'	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e

Obiettivo di Sviluppo 5 anni:
Saper osservare e scoprire connessioni in fenomeni naturali e artificiali.
Utilizzare strumenti e apparecchiature in modo sicuro e per scopi comunicativi semplici (es. coding unplugged).

realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato.
Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.

Classe 2 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Vedere e osservare	Descrivere oggetti e processi semplici; effettuare misure; leggere immagini e icone.	Proprietà dei materiali; sequenze di produzione; misura; schermo, tastiera, mouse, fotocamera.	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato. Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.
Prevedere e immaginare	Pianificare la costruzione di un modello; scegliere materiali; stimare e anticipare.	Schizzo, elenco dei materiali, sequenza operativa e verifica; riuso creativo.	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato. Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.
Agire nel digitale	Smontare e rimontare oggetti non pericolosi; realizzare un modello; salvare un file; proteggere dati.	Montaggio; videoscrittura; file e cartella; dati personali, password, adulto di riferimento.	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato. Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.

Classe 3 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Vedere e osservare	Osservare ambiente scolastico e urbano; leggere schede tecniche ed etichette; rappresentare con grafici.	Etichette e simboli; riciclo; planimetria; diagramma di flusso; file e cartelle.	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato. Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.
Prevedere e immaginare	Ideare un oggetto o una soluzione; rappresentare il progetto; confrontare alternative.	Problema, idea, progetto, prototipo e test; misure; scelta materiali; diagramma di flusso.	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato. Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.
Agire nel digitale	Realizzare e collaudare modelli; creare contenuti; comunicare con rispetto in ambienti protetti.	Prototipo e collaudo; editor; motori protetti; netiquette; dati personali e segnalazione.	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato. Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.

Classe 4 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Vedere e osservare	Riconoscere meccanismi e sistemi; interpretare disegni e schemi; distinguere hardware e software.	Macchine semplici; energia; disegno in scala; hardware/software; Internet, web e servizi; fonti.	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato. Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.
Prevedere e immaginare	Pianificare un prodotto individuale o cooperativo definendo scopo, vincoli, fasi; valutare rischi.	Vincolo, requisito, preventivo, procedura; proprietà intellettuale e licenze.	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato. Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.
Agire nel digitale	Documentare un processo; collaborare su contenuti; selezionare fonti; password robuste.	Presentazione e fogli di calcolo; parole chiave; phishing e cyberbullismo; copyright.	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato. Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.

Classe 5 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Vedere e osservare	Analizzare funzione, materiali, energia, manutenzione, accessibilità d'uso e impatto di oggetti.	Ciclo di vita; sostenibilità; schemi tecnici; dati e metadati; cloud e intelligenza artificiale.	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato. Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.
Prevedere e immaginare	Progettare soluzioni considerando destinatari, costi, sostenibilità e privacy.	Design cycle; usabilità; bilancio benefici/impatti; privacy by design; documentazione.	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato. Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.
Agire nel digitale	Realizzare e presentare prodotti multimediali; gestire versioni; riconoscere deepfake e disinformazione.	Produzione multimediale; backup; impronta digitale; disinformazione e deepfake; limiti dell'IA.	Analisi strutturale e smontaggio guidato di semplici oggetti tecnologici non pericolosi. Progettazione e realizzazione manuale di piccoli modelli cartacei o in legno riciclato. Esercitazioni pratiche sull'uso corretto e protetto dei dispositivi e sulla cyber-sicurezza.

Disciplina: Musica

Competenze Chiave di Riferimento: Consapevolezza ed espressione culturali; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza digitale.

Competenze Attese al Termine della Classe Quinta:

- Comprendere e interpretare messaggi sonori e musicali; coordinare ritmo e movimento.
- Esplorare strumenti, voce e notazione; partecipare a canto corale e musica d'ensemble.
- Apprezzare bellezza ed espressività; riconoscere emozioni, strutture e contesti storico-culturali.

Classe 1 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	RACCORDO INFANZIA (Campo & Obiettivo 5 anni)	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Percezione e ascolto	Ascoltare in silenzio; distinguere suono e silenzio, riconoscere fonti sonore e variazioni.	Paesaggio sonoro; fonte; suono/silenzio; forte/piano; lungo/breve.	Campo d'Esperienza: 'Immagini, suoni e colori' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Sperimenta linguaggi artistici, musicali, coreutici e multimediali con mediazione adulta. Realizza piccole produzioni ed espressioni sonore combinate. Fruisce di opere musicali con interesse.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Alfabetizzazione musicale	Rappresentare suoni e silenzi con segni spontanei; seguire gesti di avvio, arresto.	Segno-suono; gesto direttoriale; sequenza e pausa.	Campo d'Esperienza: 'Immagini, suoni e colori' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Sperimenta linguaggi artistici, musicali, coreutici e multimediali con mediazione adulta. Realizza piccole produzioni ed espressioni sonore combinate. Fruisce di opere musicali con interesse.	Giochi ritmici di coordinazione corporea con body percussion e strumenti a percussione. Invenzione e lettura collettiva di partiture grafiche non convenzionali. Avvio graduale alla lettura e scrittura delle note sul pentagramma.

Produzione vocale	Usare voce, corpo e oggetti sonori; imitare ritmi; cantare semplici brani.	Voce parlata e cantata; body percussion; filastrocche, canti e giochi ritmici.	Campo d'Esperienza: 'Immagini, suoni e colori'	Canto corale all'unisono e in canone a più voci su repertori tradizionali o moderni. Esercizi di vocalità, respirazione diaframmatica e intonazione guidata. Pratica di gruppo con strumenti ritmici o melodici (metallofono, flauto, tastiera).
			Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Sperimenta linguaggi artistici, musicali, coreutici e multimediali con mediazione adulta. Realizza piccole produzioni ed espressioni sonore combinate. Fruisce di opere musicali con interesse.	
Creatività e cultura	Inventare sequenze sonore e movimenti; esprimere emozioni suscitate dalla musica.	Imitazione e invenzione; movimento libero e guidato; emozioni musicali.	Campo d'Esperienza: 'Immagini, suoni e colori'	Creazione di sequenze di movimento corporeo coordinate a ritmo di musica. Attività di drammatizzazione teatrale e interpretazione di personaggi in gioco di ruolo. Analisi critica ed espressiva di opere d'arte visive e musicali.
			Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Sperimenta linguaggi artistici, musicali, coreutici e multimediali con mediazione adulta. Realizza piccole produzioni ed espressioni sonore combinate. Fruisce di opere musicali con interesse.	

Classe 2 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Percezione e ascolto	Riconoscere altezza, intensità, durata e timbro; individuare pulsazione.	Altezza, intensità, durata e timbro; pulsazione; lento/veloce; solo/coro.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Alfabetizzazione musicale	Usare simboli condivisi per durata, altezza e pause; leggere e produrre partiture.	Partitura grafica; simboli per forte/piano, lungo/breve e acuto/grave.	Giochi ritmici di coordinazione corporea con body percussion e strumenti a percussione. Invenzione e lettura collettiva di partiture grafiche non convenzionali. Avvio graduale alla lettura e scrittura delle note sul pentagramma.
Produzione vocale	Eseguire pattern e canti; coordinarsi con il gruppo; curare respirazione.	Respirazione, articolazione, eco e domanda-risposta; strumenti didattici.	Canto corale all'unisono e in canone a più voci su repertori tradizionali o moderni. Esercizi di vocalità, respirazione diaframmatica e intonazione guidata. Pratica di gruppo con strumenti ritmici o melodici (metallofono, flauto, tastiera).
Creatività e cultura	Sonorizzare storie; improvvisare risposte ritmiche; coordinare gesto e pulsazione.	Sonorizzazione, gesto-suono, sequenza e contrasto.	Creazione di sequenze di movimento corporeo coordinate a ritmo di musica. Attività di drammatizzazione teatrale e interpretazione di personaggi in gioco di ruolo. Analisi critica ed espressiva di opere d'arte visive e musicali.

Classe 3 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Percezione e ascolto	Ascoltare attivamente e riconoscere proprietà, andamento; collegare suoni a emozioni.	Ritmo, melodia e accompagnamento; ripetizione, contrasto e variazione.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Alfabetizzazione musicale	Rappresentare ritmo e melodia con notazioni informali; riconoscere pulsazione.	Pulsazione, cellule ritmiche, accento e ostinato; pentagramma.	Giochi ritmici di coordinazione corporea con body percussion e strumenti a percussione. Invenzione e lettura collettiva di partiture grafiche non convenzionali. Avvio graduale alla lettura e scrittura delle note sul pentagramma.
Produzione vocale	Partecipare al coro e alla musica d'insieme; eseguire ostinati; mantenere pulsazione.	Canto corale, ostinato, bordone e accompagnamento; regole dell'ensemble.	Canto corale all'unisono e in canone a più voci su repertori tradizionali o moderni. Esercizi di vocalità, respirazione diaframmatica e intonazione guidata. Pratica di gruppo con strumenti ritmici o melodici (metallofono, flauto, tastiera).
Creatività e cultura	Creare ritmi e brevi paesaggi sonori; tradurre musica in movimento.	Paesaggio sonoro, improvvisazione, ritmo-movimento; musica e racconto.	Creazione di sequenze di movimento corporeo coordinate a ritmo di musica. Attività di drammatizzazione teatrale e interpretazione di personaggi in gioco di ruolo. Analisi critica ed espressiva di opere d'arte visive e musicali.

Classe 4 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Percezione e ascolto	Riconoscere l'organico strumentale e le forme musicali ascoltate; analizzare brani di generi diversi.	Strumenti dell'orchestra; generi musicali; elementi di base della forma-canzone e rondo.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Alfabetizzazione musicale	Leggere semplici partiture ritmiche e melodiche in notazione convenzionale.	Notazione sul pentagramma; valori delle note (semibreve, minima, semiminima, croma); figure di pausa.	Giochi ritmici di coordinazione corporea con body percussion e strumenti a percussione. Invenzione e lettura collettiva di partiture grafiche non convenzionali. Avvio graduale alla lettura e scrittura delle note sul pentagramma.
Produzione vocale e strumentale	Eseguire brani vocali e strumentali a più voci (es. canone); suonare semplici strumenti ritmici o melodici (es. flauto o metallofono).	Canto a due voci; pratica strumentale di gruppo; accordatura e coordinamento.	Canto corale all'unisono e in canone a più voci su repertori tradizionali o moderni. Esercizi di vocalità, respirazione diaframmatica e intonazione guidata. Pratica di gruppo con strumenti ritmici o melodici (metallofono, flauto, tastiera).
Creatività e cultura	Improvvisare e sonorizzare brevi sequenze e storie coerenti; conoscere canti tradizionali locali.	Sonorizzazione di immagini/testi; canti popolari e storici del territorio campano.	Creazione di sequenze di movimento corporeo coordinate a ritmo di musica. Attività di drammatizzazione teatrale e interpretazione di personaggi in gioco di ruolo. Analisi critica ed espressiva di opere d'arte visive e musicali.

Classe 5 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Percezione e ascolto	Analizzare strutture, caratteri espressivi e contesti; riconoscere rapporti con storia.	Elementi di forma e organico; repertori popolari e colti; tutela del patrimonio sonoro.	Circle time per la condivisione di esperienze personali. Ascolto di racconti ad alta voce dall'insegnante con successiva discussione guidata. Giochi di ruolo e simulazioni di conversazioni quotidiane in classe.
Alfabetizzazione musicale	Usare la notazione di base per leggere, eseguire; collegare segno, suono, gesto.	Notazione ritmica e melodica; battuta e tempo semplice; applicazioni musicali.	Giochi ritmici di coordinazione corporea con body percussion e strumenti a percussione. Invenzione e lettura collettiva di partiture grafiche non convenzionali. Avvio graduale alla lettura e scrittura delle note sul pentagramma.
Produzione vocale	Interpretare repertori con consapevolezza espressiva; assumere ruoli nell'ensemble.	Repertori italiani, europei e del mondo; arrangiamento didattico; registrazione.	Canto corale all'unisono e in canone a più voci su repertori tradizionali o moderni. Esercizi di vocalità, respirazione diaframmatica e intonazione guidata. Pratica di gruppo con strumenti ritmici o melodici (metallofono, flauto, tastiera).
Creatività e cultura	Progettare produzioni sonore; conoscere opere, autori e tradizioni del territorio.	Progetto musicale; editing audio; autori campani; diritto d'autore.	Creazione di sequenze di movimento corporeo coordinate a ritmo di musica. Attività di drammatizzazione teatrale e interpretazione di personaggi in gioco di ruolo. Analisi critica ed espressiva di opere d'arte visive e musicali.

Disciplina: Arte e Immagine

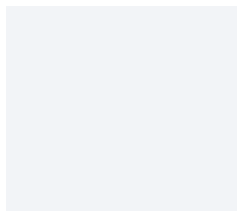
Competenze Chiave di Riferimento: Consapevolezza ed espressione culturali; competenza alfabetica funzionale; competenza digitale; competenza in materia di cittadinanza.

Competenze Attese al Termine della Classe Quinta:

- Esprimere emozioni e idee con elaborati personali, tecniche grafiche, pittoriche, fotografiche e digitali.
- Leggere testi visivi e audiovisivi, riconoscendo significati, aspetti formali e codici.
- Collegare opere al contesto storico-culturale; confrontare culture; riconoscere valore e tutela.

Classe 1 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	RACCORDO INFANZIA (Campo & Obiettivo 5 anni)	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Esprimersi e comunicare	Elaborare produzioni spontanee; sperimentare segni, colori, tecniche; impugnatura.	Punto, linea e forma; colori primari; pastelli, tempere, collage, frottage.	Campo d'Esperienza: 'Immagini, suoni e colori' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Sperimenta linguaggi artistici, musicali, coreutici e multimediali con mediazione adulta. Realizza piccole produzioni artistiche ed espressioni visive. Utilizza colori, pittura e manipolazione.	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali, musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.
Osservare e leggere	Osservare immagini descrivendo elementi, colori e forme; distinguere figura e sfondo.	Forma, colore, dimensione e posizione; immagine e oggetto reale.	Campo d'Esperienza: 'Immagini, suoni e colori' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Sperimenta linguaggi artistici, musicali, coreutici e multimediali con mediazione adulta. Realizza piccole produzioni artistiche ed espressioni visive. Utilizza colori, pittura e manipolazione.	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali, musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.
Comprendere e apprezzare	Familiarizzare con opere e beni del territorio; esprimere preferenze.	Museo, monumento e opera; patrimonio della scuola e del quartiere.	Campo d'Esperienza: 'Immagini, suoni e colori' Obiettivo di Sviluppo 5 anni:	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali,



Sperimenta linguaggi artistici, musicali, coreutici e multimediali con mediazione adulta. Realizza piccole produzioni artistiche ed espressioni visive. Utilizza colori, pittura e manipolazione.

musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.

Classe 2 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Esprimersi e comunicare	Rappresentare racconti organizzando figure; combinare tecniche; segno calligrafico.	Colori secondari; figura/sfondo; texture; fumetto e sequenze; segno calligrafico.	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali, musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.
Osservare e leggere	Leggere immagini individuando personaggi, ambienti, azioni e relazioni narrative.	Sequenza, prima/dopo, campo visivo, personaggio, ambiente; vignetta e didascalia.	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali, musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.
Comprendere e apprezzare	Riconoscere un'opera come testimonianza; osservare artigianato locale; comportamenti corretti.	Arte e artigianato; regole di fruizione; chiese, piazze e beni locali.	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali, musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.

Classe 3 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Esprimersi e comunicare	Produrre elaborati personali; trasformare immagini; creare sequenze e contenuti digitali.	Colori caldi/freddi; simmetria; ritmi visivi; tecniche miste; fotografia e stop-motion.	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali, musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.
Osservare e leggere	Riconoscere elementi del linguaggio visivo e la funzione di immagini, fumetti.	Punto, linea, superficie, colore; fotografia, fumetto, pubblicità e video.	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali, musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.
Comprendere e apprezzare	Descrivere un'opera con lessico essenziale; coglierne soggetto; valore patrimonio locale.	Dipinto, scultura, mosaico e architettura; soggetto, tecnica; beni campani.	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali, musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.

Classe 4 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Esprimersi e comunicare	Progettare elaborati con intenzione; chiaroscuro, proporzioni, profondità.	Proporzione, sovrapposizione, piani, luce; inquadratura; stampa, foto e video.	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali, musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.
Osservare e leggere	Analizzare composizione, colore, inquadratura; distinguere realtà e finzione.	Inquadratura, piano e campo; luce, simbolo, metafora visiva; montaggio elementare.	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali, musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.
Comprendere e apprezzare	Collegare opere al contesto storico-culturale; confrontare linguaggi; tutela.	Arte antica, medievale, moderna; restauro, museo e art. 9 della Costituzione.	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali, musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.

Classe 5 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Esprimersi e comunicare	Realizzare produzioni originali integrando tecniche; usare simboli e regole compositive.	Composizione, equilibrio, contrasto e ritmo; prospettiva; editing; poster, logo.	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali, musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.
Osservare e leggere	Interpretare testi visivi considerando autore, destinatario, scopo; riconoscere stereotipi.	Codice visivo; stile; pubblicità, social e infografica; stereotipi, fotoritocco.	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali, musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.
Comprendere e apprezzare	Leggere opere significative; riconoscere beni; valorizzazione responsabile.	Opere e autori rappresentativi; patrimonio UNESCO; tutela, accessibilità.	Produzione grafica e pittorica libera o guidata con diverse tecniche (acquerello, frottage, collage). Visita a monumenti locali, musei campani o mostre per la comprensione dei beni culturali. Analisi visiva e descrizione degli elementi formali di quadri d'autore.

Disciplina: Educazione Motoria

Competenze Chiave di Riferimento: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; consapevolezza ed espressione culturali.

Competenze Attese al Termine della Classe Quinta:

- Essere consapevole della corporeità nello spazio e nel tempo e usare linguaggi non verbali.
- Partecipare al gioco con abilità motorie, regole e fair play; agire in sicurezza per sé e gli altri.
- Conoscere principi di igiene, alimentazione e stili di vita sani; valorizzare inclusione.

Classe 1 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	RACCORDO INFANZIA (Campo & Obiettivo 5 anni)	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Stili di vita sani	Partecipare con piacere alle attività; utilizzare in modo attivo ricreazione e pause.	Movimento quotidiano; ricreazione attiva; igiene, acqua, riposo.	Campo d'Esperienza: 'Il corpo e il movimento' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Si orienta nel tempo quotidiano e nello spazio, coordina il corpo e usa linguaggi non verbali. Mantiene l'equilibrio nei movimenti di base e controlla i movimenti fine e grossolani. Possiede uno schema corporeo strutturato e conosce le routine di cura personale e igienica.	Pause attive e attività di movimento guidato durante le ore scolastiche. Discussioni e giochi di ruolo sull'importanza di sana alimentazione, riposo e idratazione. Rilevazione e prevenzione dei comportamenti sedentari o a rischio in palestra.
Dimensione motoria	Acquisire abilità motorie fondamentali; riconoscere corpo, spazio e tempo.	Schema corporeo; indicatori spaziali; camminare, correre, saltare, lanciare.	Campo d'Esperienza: 'Il corpo e il movimento' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Si orienta nel tempo quotidiano e nello spazio, coordina il corpo e usa linguaggi non verbali. Mantiene l'equilibrio nei movimenti di base e controlla i movimenti fine e grossolani. Possiede uno schema corporeo strutturato e conosce le routine di cura personale e igienica.	Percorsi e circuiti motori per affinare l'equilibrio dinamico e statico. Esercitazioni individuali e di gruppo sugli schemi motori posturali e di base. Attività ritmico-espressive di movimento libero nello spazio palestra.

Dimensione cognitiva	Comprendere e ricordare semplici regole; seguire consegne; riconoscere pericoli.	Consegna, regola, turno, spazio sicuro e attrezzo; percezione del rischio.	Campo d'Esperienza: 'Il corpo e il movimento' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Si orienta nel tempo quotidiano e nello spazio, coordina il corpo e usa linguaggi non verbali. Mantiene l'equilibrio nei movimenti di base e controlla i movimenti fine e grossolani. Possiede uno schema corporeo strutturato e conosce le routine di cura personale e igienica.	Giochi di squadra con regole dinamiche che stimolano l'attenzione e la coordinazione rapida. Pianificazione strategica e verbale di tattiche di gioco cooperativo semplice. Momenti di riflessione metacognitiva post-attività sulle strategie motorie adottate.
Dimensione sociale	Giocare con gli altri rispettando turni e materiali; chiedere e offrire aiuto.	Turno, compagno, squadra e aiuto; giochi di esplorazione e cooperazione.	Campo d'Esperienza: 'Il corpo e il movimento' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Si orienta nel tempo quotidiano e nello spazio, coordina il corpo e usa linguaggi non verbali. Mantiene l'equilibrio nei movimenti di base e controlla i movimenti fine e grossolani. Possiede uno schema corporeo strutturato e conosce le routine di cura personale e igienica.	Attività motorie cooperative basate sul lavoro di squadra e sul supporto reciproco. Risoluzione pacifica dei conflitti di gioco mediante l'arbitraggio guidato dagli stessi alunni. Giochi inclusivi adattati per consentire la piena partecipazione di tutti gli studenti.
Dimensione emotiva	Riconoscere e manifestare emozioni nel gioco; tollerare brevi attese ed errori.	Gioia, paura, rabbia, tristezza; regole per calmarsi e chiedere aiuto.	Campo d'Esperienza: 'Il corpo e il movimento' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Si orienta nel tempo quotidiano e nello spazio, coordina il corpo e usa linguaggi non verbali. Mantiene l'equilibrio nei movimenti di base e controlla i movimenti fine e grossolani. Possiede uno schema corporeo strutturato e conosce le routine di cura personale e igienica.	Discussioni di cerchio per verbalizzare le emozioni legate al successo e alla sconfitta. Esercizi di autocontrollo motorio e respirazione per la gestione dell'ansia da prestazione. Pratiche di incoraggiamento dei compagni e valorizzazione dell'errore come opportunità.

Classe 2 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Stili di vita sani	Partecipare con regolarità; alternare attività e recupero; benessere complessivo.	Alimentazione, postura, respirazione, attività e recupero; regole palestra.	Pause attive e attività di movimento guidato durante le ore scolastiche. Discussioni e giochi di ruolo sull'importanza di sana alimentazione, riposo e idratazione. Rilevazione e prevenzione dei comportamenti sedentari o a rischio in palestra.
Dimensione motoria	Combinare camminare, correre, saltare; consolidare lateralità ed equilibrio.	Lateralità, equilibrio e coordinazione; percorsi, circuiti, piccoli attrezzi.	Percorsi e circuiti motori per affinare l'equilibrio dinamico e statico. Esercitazioni individuali e di gruppo sugli schemi motori posturali e di base. Attività ritmico-espressive di movimento libero nello spazio palestra.
Dimensione cognitiva	Applicare regole e strategie semplici; descrivere percorsi; operare in sicurezza.	Percorso, strategia semplice, ruolo e obiettivo; regole palestra e cortile.	Giochi di squadra con regole dinamiche che stimolano l'attenzione e la coordinazione rapida. Pianificazione strategica e verbale di tattiche di gioco cooperativo semplice. Momenti di riflessione metacognitiva post-attività sulle strategie motorie adottate.
Dimensione sociale	Collaborare, accettare ruoli e contribuire all'obiettivo; rispettare decisioni.	Ruolo, obiettivo comune, rispetto e sicurezza; staffette e giochi.	Attività motorie cooperative basate sul lavoro di squadra e sul supporto reciproco. Risoluzione pacifica dei conflitti di gioco mediante l'arbitraggio guidato dagli stessi alunni. Giochi inclusivi adattati per consentire la piena partecipazione di tutti gli studenti.
Dimensione emotiva	Modulare entusiasmo, delusione e timore; accettare esiti e correzioni.	Esito, errore, attesa, incoraggiamento ed empatia.	Discussioni di cerchio per verbalizzare le emozioni legate al successo e alla sconfitta. Esercizi di autocontrollo motorio e respirazione per la gestione dell'ansia da prestazione. Pratiche di incoraggiamento dei compagni e valorizzazione dell'errore come opportunità.

Classe 3 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Stili di vita sani	Partecipare a differenti attività; utilizzare attivamente i tempi; sana alimentazione.	Sana alimentazione; pause attive; abbigliamento adeguato; battito e respirazione.	Pause attive e attività di movimento guidato durante le ore scolastiche. Discussioni e giochi di ruolo sull'importanza di sana alimentazione, riposo e idratazione. Rilevazione e prevenzione dei comportamenti sedentari o a rischio in palestra.
Dimensione motoria	Consolidare abilità fondamentali ed elementari tattiche; modalità espressive.	Schemi motori combinati; postura, traiettoria e distanza; comunicazione corporea.	Percorsi e circuiti motori per affinare l'equilibrio dinamico e statico. Esercitazioni individuali e di gruppo sugli schemi motori posturali e di base. Attività ritmico-espressive di movimento libero nello spazio palestra.
Dimensione cognitiva	Comprendere, ricordare e rispettare regole; esercitare tattiche; relazione positiva.	Regole, punteggio e tattica; attenzione, memoria di lavoro; fair play.	Giochi di squadra con regole dinamiche che stimolano l'attenzione e la coordinazione rapida. Pianificazione strategica e verbale di tattiche di gioco cooperativo semplice. Momenti di riflessione metacognitiva post-attività sulle strategie motorie adottate.
Dimensione sociale	Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti; applicare fair play.	Cooperazione, regole e fair play; gestione conflitti; giochi pre-sportivi.	Attività motorie cooperative basate sul lavoro di squadra e sul supporto reciproco. Risoluzione pacifica dei conflitti di gioco mediante l'arbitraggio guidato dagli stessi alunni. Giochi inclusivi adattati per consentire la piena partecipazione di tutti gli studenti.
Dimensione emotiva	Manifestare e modulare emozioni; mostrare empatia; affrontare l'errore.	Autocontrollo, empatia, perseveranza; gioco come contesto relazionale.	Discussioni di cerchio per verbalizzare le emozioni legate al successo e alla sconfitta. Esercizi di autocontrollo motorio e respirazione per la gestione dell'ansia da prestazione. Pratiche di incoraggiamento dei compagni e valorizzazione dell'errore come opportunità.

Classe 4 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Stili di vita sani	Partecipare attivamente ad attività motorie; pause attive; prevenire sedentarietà.	Riscaldamento e recupero; sedentarietà e benessere digitale; apparati coinvolti.	Pause attive e attività di movimento guidato durante le ore scolastiche. Discussioni e giochi di ruolo sull'importanza di sana alimentazione, riposo e idratazione. Rilevazione e prevenzione dei comportamenti sedentari o a rischio in palestra.
Dimensione motoria	Organizzare movimenti finalizzati; dosare forza, velocità; sequenze ritmiche.	Capacità coordinative; tecnica elementare; coreografia e drammatizzazione.	Percorsi e circuiti motori per affinare l'equilibrio dinamico e statico. Esercitazioni individuali e di gruppo sugli schemi motori posturali e di base. Attività ritmico-espressive di movimento libero nello spazio palestra.
Dimensione cognitiva	Comprendere e applicare regole e tattiche; primo aiuto elementare.	Strategia, scelta e soluzione problemi; prevenzione e numero d'emergenza.	Giochi di squadra con regole dinamiche che stimolano l'attenzione e la coordinazione rapida. Pianificazione strategica e verbale di tattiche di gioco cooperativo semplice. Momenti di riflessione metacognitiva post-attività sulle strategie motorie adottate.
Dimensione sociale	Cooperare, assumere responsabilità e gestire conflitti; abilità differenti.	Responsabilità, negoziazione; sport adattato e inclusione.	Attività motorie cooperative basate sul lavoro di squadra e sul supporto reciproco. Risoluzione pacifica dei conflitti di gioco mediante l'arbitraggio guidato dagli stessi alunni. Giochi inclusivi adattati per consentire la piena partecipazione di tutti gli studenti.
Dimensione emotiva	Gestire successo, errore, conflitto e frustrazione; autoefficacia e resilienza.	Autoefficacia, resilienza, competizione; comunicazione assertiva.	Discussioni di cerchio per verbalizzare le emozioni legate al successo e alla sconfitta. Esercizi di autocontrollo motorio e respirazione per la gestione dell'ansia da prestazione. Pratiche di incoraggiamento dei compagni e valorizzazione dell'errore come opportunità.

Classe 5 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Stili di vita sani	Partecipare con continuità; mobilità casa-scuola; scelte responsabili su sonno.	Stile di vita attivo; mobilità sostenibile; alimentazione; sonno e tempo digitale.	Pause attive e attività di movimento guidato durante le ore scolastiche. Discussioni e giochi di ruolo sull'importanza di sana alimentazione, riposo e idratazione. Rilevazione e prevenzione dei comportamenti sedentari o a rischio in palestra.
Dimensione motoria	Organizzare movimenti finalizzati e precisi; affinare modalità espressive.	Coordinazione, equilibrio, velocità, forza; tattiche; linguaggio corporeo.	Percorsi e circuiti motori per affinare l'equilibrio dinamico e statico. Esercitazioni individuali e di gruppo sugli schemi motori posturali e di base. Attività ritmico-espressive di movimento libero nello spazio palestra.
Dimensione cognitiva	Applicare regole e tattiche; riconoscere e affrontare problemi; sicurezza.	Regolamenti e tattiche; arbitraggio; sicurezza in ambiente naturale; igiene.	Giochi di squadra con regole dinamiche che stimolano l'attenzione e la coordinazione rapida. Pianificazione strategica e verbale di tattiche di gioco cooperativo semplice. Momenti di riflessione metacognitiva post-attività sulle strategie motorie adottate.
Dimensione sociale	Interagire in modo collaborativo valorizzando diversità; promuovere fair play.	Fair play, arbitraggio; sport paralimpico; pari opportunità, differenze.	Attività motorie cooperative basate sul lavoro di squadra e sul supporto reciproco. Risoluzione pacifica dei conflitti di gioco mediante l'arbitraggio guidato dagli stessi alunni. Giochi inclusivi adattati per consentire la piena partecipazione di tutti gli studenti.
Dimensione emotiva	Gestire le emozioni nel gioco; affrontare difficoltà; sostenere compagni.	Consapevolezza emotiva; regolazione; gestione competizione; sostegno.	Discussioni di cerchio per verbalizzare le emozioni legate al successo e alla sconfitta. Esercizi di autocontrollo motorio e respirazione per la gestione dell'ansia da prestazione. Pratiche di incoraggiamento dei compagni e valorizzazione dell'errore come opportunità.

Disciplina: Religione Cattolica

Competenze Chiave di Riferimento: Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; consapevolezza ed espressione culturali.

Competenze Attese al Termine della Classe Quinta:

- Riflettere su Dio Creatore e Padre e sulla vita di Gesù, collegandoli alle tradizioni dell'ambiente.
- Riconoscere la Bibbia come libro sacro per cristiani ed ebrei; distinguere i testi religiosi.
- Confrontare esperienza cristiana con altre tradizioni; valore del dialogo, del rispetto e della pace.
- Riconoscere significati di feste, segni, arte e patrimonio nel territorio.

Classe 1 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	RACCORDO INFANZIA (Campo & Obiettivo 5 anni)	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Dio e l'uomo	Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore; aspetti della vita di Gesù.	Creazione; famiglia e ambiente di Gesù; chiesa-edificio e comunità.	Campo d'Esperienza: 'Il sé e l'altro' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Ricerare le prime risposte ai grandi interrogativi sulla vita a partire dalla narrazione e condivisione. Riconoscere i principali segni della propria cultura. Collaborare per la riuscita di un compito comune.	Osservazione e registrazione del ciclo vitale di piante e piccoli animali della scuola. Classificazione degli animali in base alle loro caratteristiche e habitat naturali. Incontri di educazione alla salute, all'igiene quotidiana e alla corretta alimentazione.
La Bibbia	Ascoltare e rielaborare racconti biblici; riconoscere la Bibbia come libro importante.	Racconti della creazione, nascita e infanzia; libro, pagina e immagine.	Campo d'Esperienza: 'Il sé e l'altro' Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Ricerare le prime risposte ai grandi interrogativi sulla vita a partire dalla narrazione e condivisione. Riconoscere i principali segni della propria cultura. Collaborare per la riuscita di un compito comune.	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici. Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.

Linguaggio religioso	Riconoscere segni cristiani di Natale e Pasqua nell'ambiente.	Presepe, stella, croce, luce e campane; Natale e Pasqua.	Campo d'Esperienza: 'Il sé e l'altro'	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici.
			Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Ricerca le prime risposte ai grandi interrogativi sulla vita a partire dalla narrazione e condivisione. Riconoscere i principali segni della propria cultura. Collaborare per la riuscita di un compito comune.	Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.
Valori etici	Riconoscere amicizia, cura, gratitudine e perdono per vivere insieme.	Amicizia, dono, cura e perdono; regole del gruppo.	Campo d'Esperienza: 'Il sé e l'altro'	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici.
			Obiettivo di Sviluppo 5 anni: Ricerca le prime risposte ai grandi interrogativi sulla vita a partire dalla narrazione e condivisione. Riconoscere i principali segni della propria cultura. Collaborare per la riuscita di un compito comune.	Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.

Classe 2 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Dio e l'uomo	Conoscere Gesù come Messia e aspetti della vita pubblica; Chiesa come comunità.	Chiamata dei discepoli; parabole e miracoli; preghiera; comunità.	Osservazione e registrazione del ciclo vitale di piante e piccoli animali della scuola. Classificazione degli animali in base alle loro caratteristiche e habitat naturali. Incontri di educazione alla salute, all'igiene quotidiana e alla corretta alimentazione.
La Bibbia	Conoscere episodi dell'Antico e Nuovo Testamento; sequenze narrative.	Noè, Abramo, Mosè; parabole; Antico e Nuovo Testamento.	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici. Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.
Linguaggio religioso	Individuare significato di gesti, preghiere, feste; luogo sacro e altri spazi.	Preghiera, chiesa, altare e battesimo; tradizioni locali.	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici. Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.
Valori etici	Comprendere il valore dell'accoglienza e dell'aiuto; rispettare differenze.	Accoglienza, condivisione e solidarietà; parabole dell'amore.	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici. Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.

Classe 3 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Dio e l'uomo	Comprendere rapporto tra Dio e uomo; specificità della risposta religiosa.	Alleanza, patriarchi, Esodo e profeti; scienza e fede come metodi distinti.	Osservazione e registrazione del ciclo vitale di piante e piccoli animali della scuola. Classificazione degli animali in base alle loro caratteristiche e habitat naturali. Incontri di educazione alla salute, all'igiene quotidiana e alla corretta alimentazione.
La Bibbia	Conoscere struttura, generi della Bibbia; consultare passi indicati.	Bibbia, libri, capitoli, versetti; generi narrativo, poetico; tradizione.	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici. Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.
Linguaggio religioso	Comprendere significati di segni, feste e arte; forme di preghiera.	Avvento, Natale, Quaresima, Pasqua e Pentecoste; icona, affresco, canto.	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici. Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.
Valori etici	Riconoscere nel comandamento dell'amore un riferimento; dignità e pace.	Decalogo e comandamento dell'amore; dignità della persona; cura del creato.	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici. Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.

Classe 4 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Dio e l'uomo	Conoscere identità storica di Gesù; sviluppo comunità; sacramenti.	Palestina al tempo di Gesù; apostoli, Pentecoste; sacramenti e anno liturgico.	Osservazione e registrazione del ciclo vitale di piante e piccoli animali della scuola. Classificazione degli animali in base alle loro caratteristiche e habitat naturali. Incontri di educazione alla salute, all'igiene quotidiana e alla corretta alimentazione.
La Bibbia	Leggere pagine evangeliche; confrontare con fonti storiche e artistiche.	Vangeli canonici, evangelisti e simboli; fonti non cristiane; iconografia.	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici. Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.
Linguaggio religioso	Leggere espressioni artistiche; comprendere l'anno liturgico e gli edifici sacri.	Anno liturgico; basilica, cattedrale, monastero; arte paleocristiana e medievale.	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici. Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.
Valori etici	Collegare messaggio a solidarietà, giustizia; testimoni significativi.	Beatitudini; opere di misericordia; santi e testimoni; legalità.	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici. Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.

Classe 5 — Progettazione d'Istituto:

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE ESSENZIALI	ATTIVITÀ E MEDIATORI DIDATTICI
Dio e l'uomo	Descrivere elementi della fede; confrontarli rispettosamente con altre religioni.	Credo cristiano; cattolici, ortodossi, protestanti; ebraismo e islam; ecumenismo.	Osservazione e registrazione del ciclo vitale di piante e piccoli animali della scuola. Classificazione degli animali in base alle loro caratteristiche e habitat naturali. Incontri di educazione alla salute, all'igiene quotidiana e alla corretta alimentazione.
La Bibbia	Interpretare brani con riferimento a genere; confrontare con storia e arte.	Formazione del canone; contesto e genere; Atti e lettere; fonti storiche.	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici. Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.
Linguaggio religioso	Contributo del cristianesimo all'arte e lingua; simboli e luoghi di culto.	Simboli nell'arte; sinagoga, moschea; patrimonio campano e tutela.	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici. Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.
Valori etici	Confrontarsi con domande di senso; libertà, legalità e cura del creato.	Domande di senso; libertà di coscienza; dialogo; diritti umani; giustizia.	Ascolto e rielaborazione verbale o artistica di racconti ed eventi biblici ed evangelici. Riconoscimento e analisi dei simboli e dei segni cristiani presenti nell'ambiente locale. Riflessione e circle time su amicizia, cura, accoglienza, pace e rispetto delle diversità.

5. TRASVERSALITÀ, VALUTAZIONE E CONTINUITÀ

Il curriculum d'Istituto non si esaurisce nella segmentazione disciplinare. Lo sviluppo della persona avviene mediante l'ibridazione dei saperi, l'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica, la cura delle Life Skills dell'OMS e la condivisione di criteri valutativi coerenti e inclusivi. Questa sezione raccoglie le scelte d'Istituto per garantire trasversalità, equità e raccordo operativo.

Educazione Civica e Comportamento Prosociale

L'educazione civica è insegnamento trasversale contitolare, per almeno 33 ore annue, coordinato all'interno dei team docenti. Il curriculum assume i tre nuclei fondanti delle Linee guida 2024 e li integra con gli obiettivi di cittadinanza delle Indicazioni 2025 e lo sviluppo prosociale del curriculum di transizione.

Classe	Esiti Annuali e Traguardi	Nucleo 1: Costituzione	Nucleo 2: Sostenibilità	Nucleo 3: Cittadinanza Digitale
Classe I	Regole della classe; cura di persone e ambienti; simboli della Repubblica; comportamenti sicuri con dispositivi.	Costituzione e convivenza	Sostenibilità e cura	Cittadinanza digitale protetta
Classe II	Diritti e doveri; servizi del quartiere; risparmio di risorse (acqua, energia); raccolta differenziata.	Comunità e istituzioni	Risorse e beni comuni	Privacy elementare e password
Classe III	Principi costituzionali accessibili; Comune e autorità; sicurezza stradale; consumo responsabile; attendibilità fonti.	Costituzione, regole, autorità	Economia quotidiana	Netiquette e fake news
Classe IV	Diritti dell'infanzia; organizzazione dello Stato; patrimonio e art. 9; educazione finanziaria; benessere digitale.	Diritti e istituzioni	Patrimonio, salute, denaro	Sicurezza e relazioni online
Classe V	Costituzione, organi dello Stato, UE e legalità; sviluppo sostenibile, risparmio; copyright, IA e responsabilità umana.	Partecipazione democratica	Sviluppo responsabile	Informazione, dati e IA

Sviluppo della Trasversalità e Comportamento Prosociale

Direttrice Linee Guida	Scuola dell'Infanzia (5 anni) Traguardi d'Aggancio	Scuola Primaria (Classe Prima) Traguardi	Life Skills & Competenze Coinvolte
Cura di sé e dell'altro	Manifestare sentimenti di fiducia, solidarietà e accoglienza verso i compagni; verbalizzare le proprie emozioni primarie.	Sviluppare sentimenti stabili di bona fides, empatia e accoglienza incondizionata nelle relazioni interpersonali e intergenerazionali (Educazione del Cuore).	Competenza di cittadinanza; Empatia; Gestione delle emozioni
Cura dell'ambiente	Prendersi cura attiva dei giochi e degli spazi della sezione; attuare comportamenti spontanei di rispetto per le piante e la natura.	Praticare attivamente la sostenibilità nella quotidianità scolastica (raccolta differenziata, risparmio risorse) e tutelare i beni della scuola intesi come patrimonio collettivo.	Competenza STEM (Sostenibilità); Pensiero critico; Responsabilità sociale
Legalità e Regole	Rispettare rigorosamente le regole di convivenza democratica stabilite all'interno del gruppo classe e i turni di parola.	Interiorizzare il valore etico e sociale delle regole pattuite per la classe e comprendere il senso del limite sociale nei contesti di studio e di gioco.	Decision making; Condivisione democratica

Dimensioni Trasversali Obbligatorie

Dimensione Trasversale	Modalità di Attuazione e Impegno Didattico
Educazione linguistica	Tutti i docenti curano congiuntamente la comprensione del testo, l'acquisizione del lessico specifico di disciplina, l'oralità, la scrittura e la capacità argomentativa dell'alunno.
STEM e informatica	Problemi, dati, osservazioni sul campo, algoritmi, progettazione, modellizzazione e sperimentazione attraversano in modo sistematico più discipline (matematica, scienze, tecnologia, geografia, arte).
Cultura digitale e IA	Uso guidato, verificabile e proporzionato all'età; protezione dei dati personali; confronto sistematico delle fonti; riconoscimento della centralità della decisione umana responsabile.
Educazione finanziaria	Denaro, risparmio, consumo consapevole, stima, calcoli di percentuali e sconti, valutazione delle scelte e delle conseguenze in contesti d'esperienza reale.

Salute e benessere	Alimentazione equilibrata, movimento attivo, igiene personale, gestione e rispetto delle emozioni, sicurezza negli ambienti scolastici e prevenzione attiva della sedentarietà.
Sostenibilità	Studio delle interdipendenze tra ambiente, comunità ed economia; tutela della biodiversità, del paesaggio, dell'acqua e dei beni comuni d'Istituto e del territorio.
Patrimonio	Valorizzazione della lingua, della memoria storica, delle tradizioni musicali, dell'arte e del paesaggio locali (S. Maria La Carità/Territorio campano) come parti costitutive dell'identità nazionale ed europea.
Orientamento	Sviluppo della curiosità, dei talenti e delle attitudini personali; riflessione sull'autovalutazione, sulla responsabilità del lavoro ben fatto e sulla conoscenza attiva delle attività umane.

Inclusione, Personalizzazione e Orientamento

- Esplicitare chiaramente per ogni alunno gli obiettivi essenziali d'apprendimento e i criteri di successo.
- Offrire rappresentazioni multiple delle informazioni: esperienza sensoriale concreta, canali visivi, oralità, testi facilitati, mappe, simboli e strumenti digitali accessibili.
- Graduare i compiti, i tempi d'esecuzione, la quantità delle consegne e i supporti didattici, senza mai impoverire il valore culturale degli apprendimenti.
- Prevedere l'uso sistematico di strumenti compensativi e misure dispensative in coerenza con i bisogni documentati.
- Valorizzare le metodologie di apprendimento cooperativo, il tutoraggio tra pari, la didattica laboratoriale e il lavoro in gruppi flessibili.
- Rilevare le barriere e i facilitatori presenti nel contesto scolastico, non limitandosi a registrare le difficoltà individuali del singolo alunno.
- Promuovere l'insegnamento dell'italiano come L2 e della lingua dello studio per alunni con background migratorio.
- Curare le eccellenze, la creatività e i talenti personali attraverso percorsi di potenziamento e compiti aperti.
- Orientare gli studenti stimolando una riflessione metacognitiva continua sui propri interessi, strategie adottate, progressi compiuti e sulla qualità globale del lavoro.

Valutazione e Documentazione degli Apprendimenti

La valutazione ha valore formativo, è trasparente, coerente con gli obiettivi d'apprendimento effettivamente perseguiti e accompagna costantemente il processo di crescita dell'alunno. Nella scuola primaria, la valutazione periodica e finale è espressa attraverso i giudizi sintetici prescritti dall'O.M. n. 3/2025; durante il percorso, feedback descrittivi, prove di verifica, osservazioni sistematiche e momenti di autovalutazione rendono visibili i processi e guidano il miglioramento dell'alunno.

Dimensioni d'Istituto per la Valutazione Periodica e Finale

Dimensione Osservata	Domanda Valutativa e Criterio di Riferimento
Autonomia	Qual è il grado di indipendenza dell'alunno nell'avvio, nello svolgimento e nella revisione autonoma del compito assegnato?

Situazione	L'alunno dimostra la capacità di operare in contesti noti e in contesti non noti, semplici e progressivamente più complessi?
Risorse	Quali risorse (conoscenze, strategie, strumenti, fonti, aiuti d'aula) l'alunno è in grado di selezionare ed utilizzare consapevolmente?
Continuità	L'alunno manifesta una stabilità della prestazione nel corso del tempo e in compiti d'apprendimento differenti?
Correttezza e precisione	Qual è la qualità formale del risultato finale, l'appropriatezza del linguaggio disciplinare utilizzato e la precisione del procedimento seguito?
Argomentazione e metacognizione	L'alunno è in grado di spiegare e motivare le scelte compiute, controllare attivamente gli errori commessi e riconoscere come apprende?

Quadro Descrittivo dei Giudizi Sintetici d'Istituto (O.M. n. 3/2025)

Giudizio Sintetico	Descrizione Orientativa e Criteri Comuni d'Istituto
Ottimo	Padronanza completa, solida e sicura degli apprendimenti; l'alunno opera con piena autonomia e continuità anche in situazioni complesse o del tutto non note, seleziona ed utilizza risorse personali in modo originale e argomenta con eccellente precisione e lessico appropriato.
Distinto	Padronanza ampia e strutturata degli apprendimenti; svolge compiti anche articolati con soddisfacente autonomia e continuità, applica le conoscenze con accuratezza e rielabora i contenuti in modo efficace e personale.
Buono	Padronanza adeguata delle conoscenze e abilità; opera autonomamente nelle situazioni note e affronta quelle nuove con supporti limitati o sollecitazioni del docente, applicando strategie generalmente corrette.
Discreto	Padronanza essenziale ma abbastanza stabile; svolge compiti d'apprendimento semplici con parziale autonomia e affronta situazioni nuove con guida diretta, aiuti predisposti e mediatori d'aula.
Sufficiente	Raggiunge gli apprendimenti indispensabili solo in compiti estremamente semplici e noti, manifestando la necessità di un sostegno e feedback frequenti; linguaggio e strategie d'azione sono parziali ed essenziali.
Non sufficiente	Gli apprendimenti risultano frammentari, lacunosi o non stabili; anche nei compiti d'apprendimento più semplici necessita di una guida e di una mediazione costante 1:1, non applicando ancora in modo funzionale conoscenze e procedure di base.

Rubriche di Valutazione Formativa d'Area d'Istituto

Per sostenere l'aggancio di transizione e oggettivare i progressi degli alunni della classe prima, l'Istituto adotta le seguenti Rubriche di Valutazione Formativa d'Area, in cui i descrittori del processo si fondono con i livelli di autonomia e lo sviluppo delle Life Skills dell'OMS:

Rubrica: Area Linguistico-Comunicativa (Italiano e Inglese)

Livello	Descrittori del Processo, dell'Autonomia e delle Life Skills
Avanzato	L'alunno discrimina e produce segni e suoni in totale autonomia, continuità e sicurezza; legge e scrive brevi testi organici in corsivo senza alcuna incertezza strutturale, controllando perfettamente il tratto grafico e dimostrando eccellente consapevolezza fonologica. Mostra una spiccata comunicazione efficace, gestisce in modo propositivo le relazioni nel gruppo e manifesta totale autonomia nei processi di imparare a imparare. In inglese decodifica e interagisce prontamente.
Intermedio	Esegue i compiti di letto-scrittura in modo autonomo in situazioni e contesti d'esperienza noti. Di fronte a nessi ortografici complessi, eccezioni linguistiche o parole non comuni mostra lievi e temporanee esitazioni, che supera agevolmente attraverso il recupero analogico o attivando abilità di problem solving su sollecitazione mirata del docente. La comunicazione è chiara e la gestione delle emozioni è stabile nei contesti ordinari.
Base	Applica le abilità esecutive di base di lettura e scrittura sotto dettatura o copia solo in contesti fortemente strutturati, prevedibili e rassicuranti; necessita di costanti feedback visivi, supporti didattici d'aula e manifesta affaticamento emotivo (bassa tolleranza allo stress grafico) nella stabilizzazione del tratto in corsivo. Richiede mediazione per mantenere una comunicazione efficace con i pari e supporto guidato in lingua straniera.
Iniziale	Mostra marcate e persistenti difficoltà nella corrispondenza fonema-grafema e nella segmentazione lessicale; richiede costantemente la guida diretta dell'insegnante, un carico cognitivo alleggerito e l'uso esclusivo dello stampato maiuscolo supportato da mediatori iconici e corporei. Le fragilità sul piano dell'autoconsapevolezza e della gestione dell'ansia da prestazione limitano l'autonomia esecutiva e comunicativa.

Rubrica: Area STEM (Matematica, Scienze, Tecnologia)

Livello	Descrittori del Processo, dell'Autonomia e delle Life Skills
Avanzato	L'alunno opera astrazioni numeriche e geometriche formali in totale autonomia. Risolve problemi complessi strutturando algoritmi precisi, applica criteri di classificazione multipli e manifesta uno spiccato pensiero creativo nell'individuare strade alternative di risoluzione, mostrando spiccata curiosità scientifica e precisione tecnologica.
Intermedio	Possiede e padroneggia il concetto astratto di numero e applica correttamente le operazioni aritmetiche e geometriche di base in contesti d'esperienza noti. Manifesta lievi rallentamenti o incertezze nel calcolo mentale puro o nel passaggio logico dal testo scritto alla formula, che supera ricorrendo in modo del tutto autonomo e consapevole al supporto sussidiario di linee numeriche, dita o schemi analogici.

Base	Esegue conteggi numerici, associazioni quantità-simbolo, semplici classificazioni e addizioni/sottrazioni solo in forma visiva o manipolativa diretta (oggetti reali e blocchi logici). Necessita del monitoraggio costante del docente e di una scomposizione guidata passo-passo del testo del problema, mostrando insicurezza emotiva e fragilità di fronte all'errore calcolativo.
Iniziale	Mostra marcate difficoltà nell'astrazione della quantità e nell'orientamento geometrico. Non riconosce la sequenza del calcolo se non supportato da guida continuativa 1:1 e da mediatori corporei elementari. Manifesta ansia da prestazione e rigidità davanti a piccoli compiti di problem solving logico.

Continuità d'Istituto e Passaggi Educativi

Raccordo e Continuità	Azioni Comuni e Strumenti Condivisi
Infanzia --> Primaria	Osservazioni condivise, laboratori ponte d'Istituto, visite guidate dei bambini di 5 anni nei locali della scuola primaria, passaggio documentato del Portfolio di Transizione e schede informative; attenzione specifica ad autonomia, linguaggio, consapevolezza fonologica, motricità fine, numero, relazione e autoregolazione corporea.
Tra classi della primaria	Consegna pedagogica dei team, nuclei d'apprendimento irrinunciabili, evidenze significative dei percorsi degli alunni, pianificazione degli interventi di recupero e potenziamento d'inizio anno; continuità nelle routine di studio a casa e nei criteri di valutazione formativa.
Primaria --> Secondaria I Grado	Raccordo disciplinare su competenze chiave, italiano (scrittura e comprensione), matematica (problem solving), inglese (A1), metodo di studio autonomo e cittadinanza; lettura collegiale congiunta della certificazione delle competenze finali d'Istituto.
Scuola <--> Famiglia	Patto educativo di corresponsabilità, comunicazione trasparente e comprensibile degli obiettivi e dei criteri di valutazione d'area, restituzione sistematica dei progressi; corresponsabilità su frequenza scolastica, lettura quotidiana a casa, regolazione del tempo-schermo digitale, stili di vita sani e cura dell'autonomia personale.
Scuola <--> Territorio	Accordi con biblioteche locali, musei campani, associazioni, esperti esterni ed enti locali per promuovere l'outdoor education e lo studio attivo del patrimonio, garantendo la massima sicurezza e l'inclusione di tutti gli studenti.

6. PIANO QUINQUENNALE DI PRIMA ATTUAZIONE (2026/2027–2030/2031)

In coerenza con l'art. 1, comma 2, del D.M. n. 221/2025, il Circolo Didattico E. De Filippo adotta una progressione quinquennale di prima attuazione. La scuola dell'infanzia applica il nuovo impianto a partire dall'A.S. 2026/2027; nella scuola primaria la nuova scansione d'Istituto entra in vigore in modo graduale dalle classi prime e si estende annualmente alle classi successive, salvaguardando la continuità didattica ed ordinamentale delle classi già avviate:

Anno Scolastico	Ambito di Piena Applicazione d'Istituto	Priorità Organizzativa e di Sistema d'Istituto
2026/2027	Scuola dell'Infanzia e classi prime della scuola primaria	Formazione d'Istituto; progettazione dei team; rubriche di valutazione d'area iniziali; monitoraggio intermedio e finale delle prime.
2027/2028	Scuola dell'Infanzia e classi prime e seconde della primaria	Revisione dello snodo d'apprendimento del primo biennio; raccordo metodologico continuo tra l'alfabetizzazione iniziale e la classe terza.
2028/2029	Scuola dell'Infanzia e classi prime, seconde e terze della primaria	Verifica sistematica ed osservazione del primo snodo nazionale di classe terza; somministrazione delle prove comuni d'Istituto.
2029/2030	Scuola dell'Infanzia e classi I, II, III e IV della primaria	Consolidamento del secondo biennio della primaria; approfondimento del raccordo interdisciplinare e implementazione dei compiti di realtà d'area.
2030/2031	Scuola dell'Infanzia e tutte le classi (I-V) della primaria a regime	Entrata a regime dell'intero impianto curricolare; verifica finale delle competenze attese e raccordo sistematico con la scuola secondaria.

7. IL PROCESSO: MONITORAGGIO, REVISIONE E ADOZIONE

Il Curricolo verticale d'Istituto è uno strumento dinamico di lavoro, soggetto a revisione continua sulla base delle evidenze d'aula:

- Le Interclassi e i team docenti raccolgono periodicamente evidenze di fattibilità d'uso, chiarezza degli obiettivi e progressione d'Istituto.
- Il Collegio dei docenti verifica annualmente l'efficacia del curricolo in relazione agli esiti di profitto, inclusione di BES, carichi di studio ed equità d'Istituto.
- Eventuali modifiche d'Istituto al curricolo sono deliberate dal Collegio dei docenti e inserite nell'aggiornamento annuale del PTOF.
- Il curricolo viene riesaminato in modo automatico in caso di nuove disposizioni ministeriali o di criticità d'Istituto documentate.
- Le progettazioni didattiche dei team docenti devono esplicitamente citare e fare riferimento agli obiettivi del presente curricolo d'Istituto, motivandone gli adattamenti.

8. RUBRICA TRASVERSALE D'ISTITUTO PER UN COMPITO DI REALTÀ

La rubrica trasversale descrive i livelli di padronanza manifestati dagli alunni nello svolgimento di un compito autentico o di realtà d'area, raccordando le competenze disciplinari con le Life Skills:

Dimensione	In Via di Prima Acquisizione	Livello Adeguato	Livello Avanzato
Comprensione del compito	L'alunno comprende lo scopo generale e i vincoli operativi solo se supportato e guidato passo-passo dal docente.	Comprende in modo autonomo lo scopo generale e i principali vincoli esecutivi del compito assegnato.	Riformula in modo chiaro e originale lo scopo, i vincoli operativi e i criteri di valutazione del compito.
Uso delle conoscenze	Richiama le conoscenze essenziali di base solo se sollecitato direttamente e con supporti visivi.	Seleziona ed utilizza in modo autonomo conoscenze pertinenti ed adeguate allo svolgimento del compito.	Integra conoscenze multidisciplinari e le trasferisce in modo motivato e critico in situazioni nuove.
Strategia e pianificazione	Segue in modo meccanico una procedura d'azione proposta o indicata dall'adulto.	Pianifica, organizza e adatta in modo efficace una strategia d'azione personale per portare a termine il compito.	Confronta strategie d'azione alternative, giustifica le scelte e migliora attivamente il piano in corso d'opera.
Collaborazione e relazione	Partecipa solo se sollecitato direttamente dal gruppo e rispetta le regole di base della convivenza.	Contribuisce attivamente al lavoro del gruppo, ascolta i compagni e svolge responsabilmente il ruolo assegnato.	Facilita le relazioni, valorizza le idee altrui e gestisce in modo pacifico ed autonomo eventuali problemi.
Qualità del prodotto	Il prodotto finale è essenziale, parziale ma complessivamente comprensibile nel suo nucleo.	Il prodotto finale è corretto, ordinato, strutturato ed adeguato al destinatario e allo scopo.	Il prodotto finale è accurato, altamente personale ed efficace; l'alunno argomenta brillantemente le scelte compiute.
Autovalutazione e riflessione	Riconosce un proprio punto di forza o una difficoltà riscontrata solo su esplicita domanda del docente.	Individua autonomamente i progressi compiuti, gli errori commessi e una strategia personale di miglioramento.	Valuta in modo critico il processo seguito e il risultato ottenuto, basandosi su evidenze concrete d'apprendimento.