



Ministero dell'Istruzione e del merito
ISTITUTO COMPRENSIVO "DON BOSCO"
Via Matteo Cosentino, 190
85034 - FRANCAVILLA in SINNI C.F. 82000710762



CURRICOLO VERTICALE DI ISTITUTO



Triennio 2025-2028

CURRICOLO VERTICALE DI ISTITUTO

QUADRO NORMATIVO DI RIFERIMENTO

Il presente Curricolo Verticale di Istituto si inserisce nel quadro normativo nazionale ed europeo che regola l'organizzazione e il funzionamento del sistema scolastico italiano, con particolare riferimento ai seguenti documenti:

Normativa europea

- **Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018** relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, che individua otto competenze chiave essenziali per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione
- **Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2019** relativa a un approccio globale all'insegnamento e all'apprendimento delle lingue
- **Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile** (ONU, 2015), in particolare l'Obiettivo 4: "Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva"

Normativa nazionale

- **Costituzione della Repubblica Italiana**, in particolare gli articoli 3, 33 e 34 che **sanciscono** il diritto all'istruzione e la libertà di insegnamento
- **Legge 107/2015** "Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione" (La Buona Scuola), che ha introdotto l'organico dell'autonomia e il potenziamento dell'offerta formativa
- **Decreto Legislativo 62/2017** "Norme in materia di valutazione e **certificazione** delle competenze nel primo ciclo ed esami di Stato"
- **Decreto Legislativo 66/2017** "Norme per la promozione dell'inclusione scolastica degli studenti con disabilità" e successive modifiche (D.lgs. 96/2019)
- **D.M. 254/2012** "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione"
- **Nuove Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari (2018)** che integrano le **Indicazioni** del 2012 con particolare attenzione all'educazione alla cittadinanza e alla sostenibilità
- **Legge 92/2019** che introduce l'insegnamento dell'educazione civica nelle **scuole**
- **Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica** (D.M. 35/2020 e **Allegato A**) e **Nuove Linee Guida (Decreto Ministeriale n. 183 del 7 settembre 2024)**, che integrano e specificano ulteriormente i contenuti, con particolare attenzione a temi come la cultura della protezione civile, il benessere psicofisico e il contrasto alle dipendenze (da droghe, alcool, ma anche uso patologico del web/gaming)
- **Decreto Legislativo 62/2017**: DLGS 62/2017, che regola la valutazione degli **apprendimenti** e del comportamento nel primo ciclo di istruzione (scuola primaria e secondaria di I grado), l'ammissione all'esame di Stato, introduce la valutazione formativa e la certificazione delle competenze
- **Ordinanza Ministeriale 172/2020** e **Linee Guida** allegate sulla valutazione **periodica** e finale degli apprendimenti nella scuola primaria (valutazione descrittiva)
- **Legge 1° ottobre 2024, n. 150**: che introduce modifiche sostanziali alla **valutazione**, in particolare, il ritorno ai giudizi sintetici per la scuola primaria e il potenziamento del voto di comportamento (condotta) per la scuola secondaria

- **Ordinanza Ministeriale n. 3 del 9 gennaio 2025** che definisce le modalità applicative per la valutazione periodica e finale degli apprendimenti nella scuola primaria
- **Decreto Ministeriale 328/2022** "Linee pedagogiche per il sistema **integrato** zerosei"
- **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)** per l'**innovazione** del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale

Altri riferimenti normativi

- **D.P.R. 275/1999** "Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche"
- **Legge 170/2010** "Nuove norme in materia di disturbi **specifici** di apprendimento in ambito scolastico" e relative Linee Guida (D.M. 5669/2011)
- **Direttiva Ministeriale 27/12/2012** e C.M. n. 8/2013 sui Bisogni **Educativi** Speciali (BES)

IDENTITÀ E FINALITÀ DEL CURRICOLO VERTICALE

Il Curricolo Verticale di Istituto rappresenta il **cuore didattico del Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF)** e costituisce lo strumento attraverso il quale la scuola esercita la propria autonomia didattica e organizzativa, come previsto dal D.P.R. 275/1999 (Regolamento sull'Autonomia Scolastica).

Il curriculum verticale è un percorso educativo e didattico organico e progressivo che accompagna l'alunno dai 3 ai 14 anni, attraversando i tre ordini di scuola:

- **Scuola dell'Infanzia** (3-6 anni)
- **Scuola Primaria** (6-11 anni)
- **Scuola Secondaria di Primo Grado** (11-14 anni)

Il curriculum verticale si propone di:

- *Garantire la continuità educativa* tra i diversi ordini di scuola, evitando frammentazioni, ripetizioni o vuoti negli apprendimenti
- *Costruire un percorso coerente* di sviluppo delle competenze, in linea con le Indicazioni Nazionali e il Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione
- *Promuovere lo sviluppo integrale della persona* in tutte le sue dimensioni: cognitiva, emotiva, affettiva, sociale, corporea, etica e religiosa
- *Valorizzare le peculiarità di ciascun ordine di scuola* rispettandone le specificità metodologiche e didattiche
- *Favorire il successo formativo* di tutti gli alunni attraverso una progettazione inclusiva e personalizzata
- *Sviluppare le competenze chiave europee* per l'apprendimento permanente e la cittadinanza attiva

PRINCIPI PEDAGOGICI E DIDATTICI

Il Curricolo Verticale di Istituto si fonda sui seguenti principi ispiratori, in linea con le Indicazioni Nazionali 2012 e i Nuovi Scenari 2018:

Progressività e gradualità

Gli obiettivi di apprendimento e i traguardi di competenza sono organizzati secondo una progressione graduale e coerente, che tiene conto:

- dello sviluppo cognitivo, emotivo e sociale dell'alunno
- della complessità crescente dei contenuti e delle abilità
- della necessità di consolidare gli apprendimenti prima di procedere verso nuove acquisizioni

Continuità educativa

La continuità tra i diversi ordini di scuola si realizza attraverso:

- *Continuità orizzontale*: collaborazione tra scuola e famiglia, territorio, enti locali
- *Continuità verticale*: raccordo metodologico e didattico tra infanzia, primaria e secondaria attraverso incontri tra docenti, progetti ponte, prove comuni, passaggio di informazioni

Trasversalità delle competenze

Le competenze attraversano tutti gli ambiti disciplinari e i campi di esperienza, favorendo:

- Connessioni tra i saperi
- Approcci interdisciplinari e pluridisciplinari
- Sviluppo del pensiero critico e della capacità di problem solving

Centralità dell'alunno

L'alunno è posto al centro dell'azione educativa con:

- *Attenzione* alla persona nella sua integralità
- *Rispetto* dei tempi e degli stili di apprendimento individuali
- *Valorizzazione* delle potenzialità di ciascuno
- *Costruzione attiva* del sapere da parte dello studente

Inclusione e personalizzazione

Il curricolo è progettato per garantire il successo formativo di tutti e di ciascuno attraverso:

- *Didattica inclusiva* che valorizza le differenze come risorsa
- *Personalizzazione* degli interventi educativi per rispondere ai bisogni specifici
- *Individualizzazione* per alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES, DSA, disabilità)
- *Equità* nell'accesso alle opportunità formative

Apprendimento significativo

Il curricolo promuove un apprendimento:

- *Significativo*: collegato all'esperienza e al vissuto degli alunni
- *Situato*: contestualizzato in situazioni reali o verosimili
- *Attivo*: basato sull'operatività e sull'esperienza diretta
- *Collaborativo*: costruito attraverso l'interazione sociale

Valutazione formativa

La valutazione è intesa come:

- Processo continuo e sistematico
- Strumento per migliorare l'apprendimento (assessment for learning)
- Occasione di riflessione per docenti e alunni
- Documentazione dei progressi e delle competenze acquisite

STRUTTURA DEL CURRICOLO VERTICALE

Il curriculum è articolato in:

Per la **Scuola dell'Infanzia**

- *Campi di Esperienza* (come indicato nelle Indicazioni Nazionali 2012):
 - Il sé e l'altro
 - Il corpo e il movimento
 - Immagini, suoni, colori
 - I discorsi e le parole
 - La conoscenza del mondo

Per la **Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado**

- *Discipline* organizzate in aree:
 - Area linguistico-artistico-espressiva
 - Area storico-geografico-sociale
 - Area matematico-scientifico-tecnologica

Elementi costitutivi per ogni disciplina/campo di esperienza:

1. *Traguardi di competenza*: esiti attesi al termine di ciascun segmento scolastico, secondo le Indicazioni Nazionali
2. *Obiettivi di apprendimento*: conoscenze e abilità specifiche da acquisire
3. *Contenuti disciplinari*: argomenti e temi trattati anno per anno
4. *Metodologie didattiche*: strategie e approcci per favorire l'apprendimento
5. *Criteri di valutazione*: indicatori e strumenti per osservare e documentare i progressi
6. *Continuità e raccordo*: strategie per il passaggio tra ordini di scuola e competenze in uscita/ingresso
7. *Competenze chiave europee*: contributo della disciplina alle 8 competenze europee (Racc. UE 2018), per l'apprendimento permanente
8. *Collegamenti interdisciplinari*: connessioni con altre discipline e progetti trasversali, per un apprendimento integrato
9. *Educazione civica*: collegamenti con i 3 nuclei (Costituzione, Sviluppo sostenibile, Cittadinanza digitale), per rendere visibile la trasversalità dell'ed.civica (L. 92/2019)
10. *Inclusione e personalizzazione*: strategie per garantire l'apprendimento di tutti (BES, DSA, differenziazione, misure compensative/dispensative, eccellenze...)

11. *Tecnologie digitali*: software, piattaforme, app e attività digitali specifiche per la disciplina, per integrare il digitale nella didattica quotidiana

METODOLOGIE DIDATTICHE

Il curriculum privilegia metodologie attive e inclusive:

- *Cooperative learning*: apprendimento collaborativo
- *Problem solving*: risoluzione di problemi reali
- *Learning by doing*: apprendimento attraverso l'esperienza
- *Didattica laboratoriale*: attività pratiche e operative
- *Flipped classroom*: classe capovolta
- *Peer tutoring*: insegnamento tra pari
- *Project-based learning*: apprendimento per progetti
- *CLIL*: apprendimento integrato di contenuto e lingua
- *Debate*: dibattito regolamentato
- *Storytelling*: narrazione
- *Gamification*: utilizzo di meccaniche di gioco

VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

La valutazione è:

- *Formativa*: accompagna e orienta l'apprendimento
- *Trasparente*: criteri chiari e condivisi con alunni e famiglie
- *Equa*: tiene conto dei diversi punti di partenza e delle situazioni personali
- *Documentata*: attraverso prove, osservazioni, rubriche valutative

La valutazione è parte integrante del processo di insegnamento-apprendimento e si articola in:

Scuola dell'Infanzia

- *Osservazione sistematica* dei processi di crescita
- *Documentazione* del percorso educativo
- Non sono previste valutazioni formali

Scuola Primaria

- *Valutazione in itinere*: formativa e continua
- *Valutazione periodica e finale*: con giudizi sintetici per ogni disciplina (Ordinanza Ministeriale n. 3 del 9 gennaio 2025 e Legge n. 150 del 1° ottobre 2024), articolati su sei livelli:
 - Ottimo
 - Distinto
 - Buono
 - Discreto
 - Sufficiente
 - Non sufficiente
- *Valutazione del comportamento*: giudizio sintetico
- *Certificazione delle competenze*: al termine della classe quinta

Scuola Secondaria di Primo Grado

- *Valutazione in itinere e periodica*: con voti in decimi
- *Valutazione del comportamento*: con voti in decimi
- *Certificazione delle competenze*: al termine del primo ciclo
- *Esame di Stato conclusivo*: prove scritte e colloquio

Per gli alunni che si avvalgono dell'insegnamento della **Religione Cattolica**, la valutazione è espressa tramite giudizio sintetico su documento separato:

- alla **Scuola dell'Infanzia** tramite osservazione e documentazione del percorso educativo;
- alla **Scuola Primaria** con gli stessi sei livelli delle altre discipline (Ottimo, Distinto, Buono, Discreto, Sufficiente, Non sufficiente);
- alla **Scuola Secondaria di Primo Grado** con cinque giudizi (Ottimo, Distinto, Buono, Sufficiente, Insufficiente), che non concorrono alla media dei voti.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

In coerenza con la Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018, il curriculum è finalizzato allo sviluppo delle otto competenze chiave:

1. **Competenza alfabetica funzionale**: capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta
2. **Competenza multilinguistica**: capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare
3. **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**: capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico, scientifico e tecnologico per risolvere problemi
4. **Competenza digitale**: utilizzo sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali per l'apprendimento, il lavoro e la partecipazione alla società
5. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**: capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento
6. **Competenza in materia di cittadinanza**: capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale
7. **Competenza imprenditoriale**: capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri, creatività, spirito di iniziativa
8. **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali**: comprensione e rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture

EDUCAZIONE CIVICA E CITTADINANZA

In applicazione della Legge 92/2019, delle Linee Guida (D.M. 35/2020) e delle nuove Linee Guida emanate con il D.M. 183 del 7 settembre 2024, l'insegnamento dell'Educazione Civica è trasversale a tutte le discipline e si articola attorno a tre nuclei concettuali fondamentali:

1. **COSTITUZIONE:** diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà
2. **SVILUPPO SOSTENIBILE:** educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio, Agenda 2030
3. **CITTADINANZA DIGITALE:** uso consapevole e responsabile dei mezzi di comunicazione digitale

L'educazione civica è presente trasversalmente in tutto il curricolo con un monte ore annuale di almeno 33 ore, promuovendo la formazione di cittadini responsabili, attivi e consapevoli.

INCLUSIONE E BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Il curricolo verticale è progettato per garantire l'inclusione di tutti gli alunni, con particolare attenzione a:

Alunni con disabilità

- Progettazione del Piano Educativo Individualizzato (PEI) secondo il modello ICF (D.lgs. 66/2017 e D.lgs. 96/2019)
- Personalizzazione degli obiettivi e delle metodologie
- Utilizzo di tecnologie assistive

Alunni con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA)

- Piano Didattico Personalizzato (PDP) secondo la L. 170/2010
- Misure compensative e dispensative
- Metodologie inclusive

Alunni con altri Bisogni Educativi Speciali (BES)

- Personalizzazione dell'insegnamento (Dir. Min. 27/12/2012 e C.M. 8/2013)
- Attenzione alle situazioni di svantaggio socio-economico, linguistico e culturale
- Valorizzazione delle diversità

INNOVAZIONE DIGITALE E PNSD

In coerenza con il **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)**, il curricolo integra le competenze digitali attraverso:

- Utilizzo di tecnologie didattiche innovative
- Coding e pensiero computazionale
- Educazione ai media e all'informazione
- Uso critico e consapevole delle tecnologie
- Creazione di contenuti digitali

RACCORDO CON IL TERRITORIO E APERTURA AL MONDO

Il curriculum si apre al territorio e alla dimensione europea e globale attraverso:

- Collaborazioni con enti locali, associazioni, biblioteche, musei
- Progetti di continuità e orientamento
- Scambi culturali e gemellaggi (anche elettronici tramite eTwinning)
- Progetti Erasmus+ per la mobilità e l'internazionalizzazione
- Partecipazione a reti di scuole
- Rapporti con le famiglie come partner educativi

Il presente Curricolo Verticale si articola nelle seguenti discipline e campi di esperienza, ognuna delle quali è sviluppata secondo gli 11 elementi costitutivi precedentemente illustrati.

ITALIANO

Il curriculum verticale di Italiano si configura come un percorso progressivo e coerente che accompagna l'alunno dalla prima esplorazione del linguaggio nella scuola dell'infanzia fino alla piena padronanza delle competenze linguistiche e comunicative al termine del primo ciclo di istruzione, ponendo le basi per l'apprendimento permanente e la cittadinanza attiva.

Nota: Per la Scuola dell'Infanzia si fa riferimento al Campo di Esperienza **"I DISCORSI E LE PA-ROLE"** (Comunicazione, lingua, cultura)

1. TRAGUARDI DI COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico • Comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati • Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie • Chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definire regole • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse 	<ul style="list-style-type: none"> • L'allievo partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti • Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso e le informazioni principali • Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale • Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti • Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali • Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfo-sintattiche 	<ul style="list-style-type: none"> • L'allievo partecipa a scambi comunicativi formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione • Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo • Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali • Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili, le mette in relazione, le sintetizza • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia • Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti • Rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli • Capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio • Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità 	<ul style="list-style-type: none"> • L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri • Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri • Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente • Espone oralmente argomenti di studio e di ricerca anche avvalendosi di supporti specifici • Usa manuali delle discipline o testi divulgativi nelle attività di studio personali e collaborative • Legge testi letterari di vario tipo e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti • Scrive correttamente testi di tipo diverso adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
		<p>morfosintattiche e caratteristiche del lessico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia e applica le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice 	<ul style="list-style-type: none"> • Produce testi multimediali utilizzando linguaggi verbali, iconici e sonori • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base • Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso • Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa

2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
ASCOLTO E PARLATO / COMUNICAZIONE ORALE			
<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere narrazioni, storie, racconti • Esprimersi verbalmente in modo comprensibile • Comunicare bisogni, emozioni, esperienze • Partecipare a conversazioni rispettando il proprio turno • Memorizzare e ripetere filastrocche, poesie, canzoni • Inventare e raccontare storie • Dialogare, discutere, porre domande • Arricchire il lessico 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi • Ascoltare testi narrativi cogliendone il senso globale • Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta • Comprendere ed eseguire consegne e istruzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti • Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione • Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività • Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni • Raccontare esperienze personali organizzando il racconto in modo chiaro 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare testi applicando tecniche di supporto alla comprensione (appunti, parole-chiave, brevi frasi riassuntive) • Ascoltare testi individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente • Intervenire in una conversazione o discussione rispettando tempi e turni, formulando domande e fornendo risposte pertinenti • Narrare esperienze ed eventi selezionando informazioni significative in base allo scopo

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
		<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato utilizzando una scaletta • Riferire su argomenti di studio 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi usando un lessico adeguato • Esporre argomenti di studio e di ricerca anche con l'aiuto di materiali di supporto • Argomentare la propria tesi su un tema con dati pertinenti
LETTURA E COMPrensIONE			
<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con i libri attraverso l'esplorazione e la manipolazione • Ascoltare la lettura di storie e mostrare interesse • Comprendere il significato globale di una storia • Riconoscere personaggi e sequenze di una narrazione • Avvicinarsi alla lingua scritta esplorando simboli, lettere, parole • Formulare ipotesi su ciò che succederà in una storia 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lettura strumentale (ad alta voce e silenziosa) • Prevedere il contenuto di un testo in base al titolo e alle immagini • Leggere testi cogliendo l'argomento di cui si parla • Comprendere testi di tipo diverso cogliendone le informazioni principali • Leggere semplici testi narrativi, descrittivi, informativi • Leggere semplici testi poetici cogliendone il senso 	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce • Usare opportune strategie per analizzare il contenuto • Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie • Ricercare informazioni in testi di diversa natura applicando tecniche di supporto alla comprensione • Leggere testi narrativi e descrittivi distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà • Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi • Comprendere testi letterari individuando personaggi, ambientazione, relazioni causali, tema principale 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti usando pause e intonazioni • Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura applicando tecniche di supporto alla comprensione • Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana • Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi • Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio • Leggere testi letterari di vario tipo individuando tema, personaggi, ambientazione, relazioni, intenzioni comunicative • Confrontare testi letterari individuando analogie e differenze • Comprendere testi argomentativi individuando tesi, argomenti e confutazioni
SCRITTURA E PRODUZIONE			
<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura (scarabocchi, pseudo-lettere) 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura 	<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre lettere e semplici parole • Distinguere tra disegno e scrittura • Riconoscere e riprodurre il proprio nome • Attribuire significato ai propri elaborati grafici • Sperimentare la scrittura spontanea 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere sotto dettatura curando l'ortografia • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti • Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute • Utilizzare correttamente le principali convenzioni ortografiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri con l'uso dei connettivi temporali e logici • Produrre testi creativi sulla base di modelli dati • Scrivere una lettera indirizzata a destinatari noti • Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo • Rielaborare testi completandoli, trasformandoli, parafrasandoli • Realizzare testi collettivi • Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico • Scrivere testi di forma diversa sulla base di modelli sperimentati • Scrivere sintesi di testi letti e ascoltati • Utilizzare la videoscrittura per i propri testi • Realizzare forme diverse di scrittura creativa • Scrivere testi argomentativi sostenendo una tesi con argomenti pertinenti
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO			
<ul style="list-style-type: none"> • Arricchire il lessico attraverso esperienze concrete e conversazioni • Usare parole nuove apprese nel contesto appropriato • Comprendere il significato di nuove parole dal contesto • Usare termini appropriati per descrivere oggetti, persone, situazioni • Sperimentare la ricchezza della lingua attraverso giochi di parole, rime, filastrocche 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sul contesto • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese • Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base • Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura • Comprendere che le parole hanno diverse accezioni • Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico) • Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio • Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliare il proprio patrimonio lessicale • Comprendere e usare parole in senso figurato • Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline • Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo • Utilizzare dizionari di vario tipo • Rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili
ELEMENTI DI GRAMMATICA E RIFLESSIONE LINGUISTICA			

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare rime, filastrocche, drammatizzazioni • Giocare con le parole e i suoni • Riconoscere somiglianze e analogie tra suoni e significati • Inventare nuove parole • Manipolare e trasformare parole • Sviluppare la consapevolezza fonologica • Riconoscere la presenza di lingue diverse 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche • Riconoscere se una frase è o no completa • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta • Riconoscere e denominare le parti principali del discorso • Riconoscere gli elementi essenziali di una frase 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche • Riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo • Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole • Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole • Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice: soggetto, predicato, altri elementi richiesti dal verbo • Riconoscere in una frase le parti del discorso • Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali • Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole; conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali • Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione • Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice • Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa • Riconoscere in un testo le parti del discorso e i loro tratti grammaticali • Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica • Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad auto-correggerli

3. CONTENUTI DETTAGLIATI PER CLASSE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di storie e racconti • Conversazioni guidate • Giochi linguistici (rime, filastrocche) • Memorizzazione di brevi poesie • Riconoscimento di suoni e parole 	Classe 1^a: <ul style="list-style-type: none"> • Vocali e consonanti • Sillabe semplici e complesse • Difficoltà ortografiche (MP/MB, QU/CU/CQU) • Lettura di parole e frasi • Scrittura di parole e semplici frasi 	Classe 3^a <ul style="list-style-type: none"> • Lettura silenziosa e ad alta voce • Comprensione di testi di vario tipo • Testo narrativo (fiaba, favola, racconto) • Testo descrittivo 	Classe 1^a <ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di ascolto attivo • Lettura espressiva e interpretativa • Testi narrativi (novella, romanzo) • Testi poetici (metrica, figure retoriche)

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Prime forme di scrittura spontanea • Pregrafismo • Albi illustrati • Drammatizzazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e comprensione di brevi testi • Ordine alfabetico • Articoli e nomi • Verbi al presente <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento ortografia (doppie, accento, apostrofo, H) • Lettura fluente e espressiva • Comprensione di testi narrativi e descrittivi • Produzione di semplici testi • Arricchimento lessicale • Espansione della frase • Nomi, articoli, aggettivi • Verbi (presente, passato, futuro) • Divisione in sillabe 	<ul style="list-style-type: none"> • Testo regolativo • Produzione di testi strutturati • Analisi grammaticale completa • Espansione e riduzione di frasi • Discorso diretto e indiretto • Uso del dizionario <p>Classe 4^a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura e analisi di testi complessi • Testo poetico (versi, strofe, rime) • Testo informativo ed espositivo • Testo argomentativo semplice • Riassunto e parafrasi • Produzione di testi di diverse tipologie • Analisi grammaticale approfondita • Analisi logica (soggetto, predicato, complementi) • Modi e tempi verbali • Connettivi logici e temporali <p>Classe 5^a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura critica e interpretativa • Testi letterari e non letterari • Testo argomentativo • Tecniche di sintesi • Scrittura creativa e personale • Revisione e autocorrezione • Analisi logica completa • Propositioni principali e subordinate • Periodo complesso • Registro linguistico 	<ul style="list-style-type: none"> • Testo espositivo e argomentativo • Scrittura di testi articolati • Analisi del periodo • Subordinate (temporali, causali, finali) • Lessico specifico disciplinare <p>Classe 2^a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto critico e presa di appunti • Lettura analitica di testi letterari • Epica classica • Generi letterari (giallo, fantasy, horror) • Testo argomentativo strutturato • Tema e saggio breve • Analisi del periodo complessa • Subordinate (consecutive, condizionali, concessive) • Sinonimia e polisemia <p>Classe 3^a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibattito e argomentazione orale • Lettura interpretativa di testi complessi • Letteratura italiana (dalle origini all'800) • Testi di attualità e saggistica • Scrittura creativa avanzata • Testo argomentativo completo • Sintassi della frase complessa • Registro formale e informale • Etimologia e storia della lingua

4. METODOLOGIE DIDATTICHE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Circle time per conversazioni e condivisione • Letture animate e drammatizzazione • Giochi fonologici e metafonologici • Storytelling con supporti visivi • Attività laboratoriali di pre-scrittura • Angolo della biblioteca e manipolazione di libri • Giochi linguistici (rime, filastrocche) • Conversazioni filosofiche per i più grandi • Role playing e giochi simbolici 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo fonologico-sillabico integrato con approccio globale • Materiali multisensoriali (lettere tattili, sabbiera) • Giochi fonologici e metafonologici strutturati • Letture animate quotidiane • Scrittura collettiva alla lavagna • Laboratori di lettura espressiva • Circle time per l'oralità • Cooperative learning in coppia e piccolo gruppo • Schede operative graduate • Dettati progressivi • Attività ludiche per l'ortografia 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrittura creativa e autobiografica • Laboratori di lettura ad alta voce e silenziosa • Analisi e manipolazione testuale • Giochi linguistici per ortografia e grammatica • Approccio induttivo alla grammatica • Mappe concettuali e schemi • Flipped classroom per la grammatica • Debate e discussioni guidate • Attività di ricerca e sintesi • Scrittura collaborativa con strumenti digitali • Peer tutoring e correzione tra pari • Laboratori di scrittura per tipologie testuali 	<ul style="list-style-type: none"> • Didattica laboratoriale e per scoperta • Approccio comunicativo-funzionale alla grammatica • Laboratori di lettura interpretativa e critica • Circle time per l'ascolto attivo • Scrittura creativa e collaborativa • Piattaforme digitali per la condivisione di testi • Peer education e tutoring • Didattica per competenze con compiti di realtà • Analisi testuale guidata e autonoma • Debate strutturato • Flipped classroom • Project based learning • Utilizzo di strumenti multimediali • Ricerca-azione su tematiche interdisciplinari

5. CRITERI DI VALUTAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<p>Natura della valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione sistematica dei comportamenti comunicativi • Valutazione formativa che accompagna i processi • Documentazione attraverso elaborati, foto, registrazioni 	<p>Prove e verifiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prove di lettura: correttezza (sillabe/min), rapidità (parole/min), comprensione • Dettati ortografici: valutazione errori fonologici e non fonologici • Prove di comprensione: domande a scelta multipla, vero/falso • Produzioni scritte: contenuto, forma, ortografia, grafia 	<p>Prove strutturate e semi-strutturate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prove INVALSI e simulazioni • Comprensione del testo: letterale, inferenziale, critica • Verifiche grammaticali e ortografiche • Prove di lettura espressiva <p>Produzioni scritte con rubrica analitica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertinenza alla traccia 	<p>Prove scritte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simulazioni prove INVALSI • Prove di certificazione delle competenze • Testi di diverse tipologie: <ul style="list-style-type: none"> ○ Testo narrativo ○ Testo descrittivo ○ Testo espositivo ○ Testo argomentativo ○ Riassunto e sintesi • Analisi e comprensione testuale

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Griglie di osservazione delle competenze emergenti • Registro aneddotico delle produzioni verbali • Portfolio individuale • Documentazione fotografica • Colloqui con le famiglie Indicatori osservati: <ul style="list-style-type: none"> • Comprensione di storie e consegne • Ricchezza lessicale • Struttura delle frasi prodotte • Partecipazione alle conversazioni • Interesse per la lingua scritta • Capacità narrative 	Osservazioni sistematiche: <ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione orale (pertinenza, rispetto del turno) • Comprensione ed esecuzione di consegne • Capacità di raccontare esperienze Criteri di valutazione: <ul style="list-style-type: none"> • Correttezza ortografica • Comprensione del testo • Chiarezza espositiva • Coerenza del testo • Proprietà lessicale 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione del contenuto • Correttezza ortografica • Correttezza morfosintattica • Proprietà e ricchezza lessicale • Punteggiatura • Coesione e coerenza testuale Valutazione formativa: <ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni sistematiche della partecipazione • Autovalutazione guidata 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifiche grammaticali (morfologia, sintassi) Prove orali: <ul style="list-style-type: none"> • Esposizioni su argomenti di studio • Lettura espressiva e interpretativa • Discussioni e debate • Interrogazioni Rubrica valutativa articolata per: <ul style="list-style-type: none"> • Pertinenza e completezza del contenuto • Organizzazione logica del testo • Correttezza ortografica • Correttezza morfosintattica • Proprietà e ricchezza lessicale • Uso del registro linguistico appropriato • Coesione e coerenza testuale • Originalità e creatività (dove richiesta) Valutazione formativa e autentica: <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione della partecipazione attiva • Valutazione di progetti e presentazioni • Elaborati multimediali • Portfolio linguistico • Autovalutazione e riflessione metacognitiva • Peer assessment • Valutazione del processo oltre che del prodotto

6. CONTINUITÀ E RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA

PASSAGGIO INFANZIA-PRIMA- RIA	RACCORDO INTERNO PRIMA- RIA	PASSAGGIO PRIMARIA-SECON- DARIA
<p>Prerequisiti verificati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenza fonologica • Capacità di ascolto e attenzione • Comprensione di storie semplici • Produzione verbale comprensibile • Interesse per la lingua scritta • Capacità di esprimere bisogni ed emozioni <p>Attività di raccordo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Open day e visite alla scuola primaria • Incontri tra docenti dei due ordini • Passaggio di informazioni tramite griglie di osservazione • Progetti ponte (letture condivise) • Attività comuni tra grandi dell'infanzia e alunni di prima 	<p>Dalla classe seconda alla terza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento strumentalità di base • Passaggio da testi brevi a testi più complessi • Introduzione sistematica dell'analisi grammaticale • Sviluppo della capacità di sintesi <p>Dalla classe quinta alla secondaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prove comuni di verifica in uscita • Incontri tra docenti per il passaggio di informazioni • Schede di presentazione degli alunni • Progetti ponte (letture, scrittura creativa) • Potenziamento competenze di studio 	<p>Competenze attese in ingresso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura fluente ed espressiva • Comprensione di testi di vario tipo • Produzione scritta corretta e coerente • Conoscenza della frase semplice • Uso appropriato del lessico di base • Capacità di esporre argomenti di studio <p>Attività di raccordo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Open day e visite alla scuola secondaria • Incontri tra docenti per condivisione curriculum • Prove comuni in ingresso • Progetti ponte interdisciplinari • Laboratori comuni di scrittura creativa • Passaggio dettagliato di informazioni su competenze e bisogni educativi speciali

7. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE SVILUPPATE

Il curriculum verticale di Italiano contribuisce in modo significativo allo sviluppo delle seguenti **Competenze Chiave Europee**:

- **Competenza alfabetica funzionale:** capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** attraverso la riflessione metacognitiva sulla lingua e l'autovalutazione
- **Competenza in materia di cittadinanza:** attraverso l'ascolto attivo, il dialogo, il confronto di opinioni e il rispetto delle regole comunicative
- **Competenza digitale:** nell'utilizzo di strumenti tecnologici per la produzione e condivisione di testi
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** attraverso la lettura di testi letterari e la produzione creativa

8. COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

L'Italiano è disciplina trasversale che si collega a tutte le aree:

- **Con le lingue straniere:** riflessione metalinguistica, confronto tra strutture linguistiche
- **Con la storia:** comprensione di fonti, produzione di testi storici, lessico specifico
- **Con la geografia:** lettura di testi informativi, uso di linguaggi specifici
- **Con le scienze:** comprensione di testi scientifici, produzione di relazioni, lessico tecnico
- **Con la matematica:** comprensione e risoluzione di problemi, linguaggio logico
- **Con l'arte e la musica:** descrizione di opere, uso di linguaggi espressivi
- **Con l'educazione fisica:** comprensione di regole, verbalizzazione di esperienze motorie
- **Con la tecnologia:** uso di strumenti digitali per la produzione di testi multimediali

9. EDUCAZIONE CIVICA E ITALIANO

L'Italiano contribuisce all'**Educazione Civica** (L. 92/2019) attraverso:

Costituzione, diritto, legalità (nucleo principale per Italiano):

- Lettura e analisi della Costituzione: comprensione articoli fondamentali, linguaggio giuridico, valori costituzionali
- Dichiarazione Universale dei Diritti Umani: lettura, comprensione e riflessione critica
- Lessico della cittadinanza: democrazia, diritti, doveri, legalità, giustizia, uguaglianza, libertà
- Testi argomentativi su temi civici: debate su diritti e doveri, argomentazione di tesi su temi di attualità
- Lettura di testi narrativi su legalità: storie di eroi civili, vittime di mafia, figure della Resistenza
- Comunicazione istituzionale: comprensione di comunicati, circolari, regolamenti scolastici
- Linguaggio non discriminatorio: uso consapevole delle parole, contrasto agli stereotipi linguistici
- Rispetto delle regole comunicative: ascolto attivo, rispetto dei turni, dialogo costruttivo

Sviluppo sostenibile:

- Lettura di testi su ambiente e sostenibilità: articoli, reportage, saggi divulgativi
- Lessico dell'ecologia: termini specifici (sostenibilità, biodiversità, economia circolare)
- Testi letterari e natura: poesie, racconti, brani antologici sul tema ambientale
- Produzione di testi argomentativi: su cambiamenti climatici, tutela ambientale, consumo critico
- Campagne di sensibilizzazione: scrittura di slogan, manifesti, articoli per giornalino scolastico
- Agenda 2030: lettura e comprensione degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile

Cittadinanza digitale:

- Educazione all'informazione: riconoscere fake news, verificare fonti, fact-checking
- Lettura critica dei media: analisi di notizie, articoli online, post sui social
- Linguaggio digitale consapevole: netiquette, comunicazione rispettosa online
- Cyberbullismo e hate speech: riconoscimento e contrasto attraverso le parole
- Privacy e protezione dati personali: comprensione di policy, termini di servizio
- Scrittura digitale: email formali, post responsabili, commenti costruttivi
- Diritto d'autore e plagio: citazione corretta delle fonti, rispetto della proprietà intellettuale

10. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

Per tutti gli ordini di scuola, il curriculum di Italiano prevede:

Strategie inclusive:

- Differenziazione didattica: attività graduate per complessità, testi a diversi livelli di difficoltà, consegne personalizzate
- Approccio multisensoriale: uso di immagini, video, audio, manipolazione (lettere tattili, sabbiera per prescrittura)
- Cooperative learning: lavoro in piccoli gruppi eterogenei, tutoraggio tra pari
- Didattica laboratoriale: scrittura collaborativa, circle time, drammatizzazione
- Universal Design for Learning (UDL): molteplici modalità di rappresentazione, espressione e coinvolgimento
- Valorizzazione punti di forza: enfasi sulle abilità individuali piuttosto che sulle difficoltà

Misure compensative per alunni con DSA/BES:

- Per la lettura:
 - Audiolibri e sintesi vocale
 - Testi con font ad alta leggibilità (EasyReading, OpenDyslexic)
 - Righello/guida per la lettura
 - Lettura dell'insegnante o del compagno
 - RegISTRAZIONI audio delle lezioni
- Per la scrittura:
 - Software di videoscrittura con correttore ortografico
 - Programmi di sintesi vocale
 - Mappe concettuali e schemi per organizzare il testo
 - Tabelle dell'alfabeto e delle difficoltà ortografiche
 - Quaderni con righe speciali
 - Possibilità di produzione orale invece che scritta
- Per lo studio:
 - Mappe concettuali e mentali
 - Schemi e riassunti
 - Formulare di grammatica
 - Evidenziatori per parti importanti del testo
 - Registratore per le lezioni
- Strumenti digitali specifici:
 - LeggiXme, Balabolka (sintesi vocale)
 - SuperMappe, CMapTools (mappe)
 - Geco, Carlo Mobile (ambienti integrati)
 - Dictation, Google Keep (dettatura vocale)
 - WordReference, dizionari digitali

Misure dispensative per alunni con DSA/BES:

- Dispensa dalla lettura ad alta voce in classe (se fonte di disagio)
- Dispensa dal prendere appunti (forniti dall'insegnante o da compagno)

- Dispensa dallo studio mnemonico di poesie/testi lunghi
- Riduzione quantitativa dei compiti scritti
- Tempi più lunghi per le verifiche (generalmente +30%)
- Interrogazioni programmate
- Verifiche graduate o semplificate nel contenuto, non negli obiettivi
- Valutazione che privilegia il contenuto rispetto alla forma
- Non valutazione degli errori ortografici (per disortografia)
- Possibilità di prove orali al posto di scritte

Valorizzazione delle eccellenze:

- Approfondimenti personali: letture autonome, ricerche su autori o tematiche
- Scrittura creativa avanzata: partecipazione a laboratori, creazione racconti, poesie
- Concorsi letterari: partecipazione a gare di scrittura, poesia, giornalismo scolastico
- Giornalino scolastico: redazione di articoli, interviste, reportage
- Teatro e drammatizzazione: recitazione, sceneggiatura
- Peer tutoring: supporto ai compagni in difficoltà
- Letture pubbliche: partecipazione a eventi culturali, maratone di lettura
- Olimpiadi di Italiano: gare nazionali per eccellenze
- Progetti editoriali: pubblicazione di antologie di classe, e-book
- Blog e podcast letterari: creazione contenuti digitali

Alunni stranieri e plurilingui:

- Accoglienza linguistica:
 - Protocollo di accoglienza per alunni NAI (Neo Arrivati in Italia)
 - Test di ingresso per rilevazione competenze L2
 - Attribuzione livello linguistico (A1, A2, B1, B2 del QCER)
- Italiano L2 - prima alfabetizzazione (livello A1-A2):
 - Laboratori specifici di italiano L2
 - Materiali semplificati e immagini
 - Vocabolari visivi e bilingui
 - App per l'apprendimento linguistico (Duolingo, Babbel)
 - Tutoraggio linguistico da parte di compagni
- Italiano per lo studio (livello B1-B2):
 - Testi semplificati delle discipline
 - Glossari disciplinari illustrati
 - Mappe e schemi per lo studio
 - Facilitazione linguistica dei testi
- Valorizzazione del plurilinguismo:
 - Riconoscimento della L1 come risorsa cognitiva
 - Attività di confronto interlinguistico
 - Biblioteche multilingue
 - Storie e fiabe in diverse lingue
 - Coinvolgimento famiglie (genitori che raccontano nella L1)
 - Progetti interculturali

- Mediazione culturale e linguistica:
 - Supporto di mediatori quando disponibili
 - Traduzione documenti fondamentali per le famiglie
 - Colloqui con famiglie con supporto linguistico
- Valutazione personalizzata:
 - Valutazione che tiene conto del percorso linguistico
 - Tempi di attesa prima di valutazioni standardizzate
 - Privilegiare valutazione formativa nei primi mesi
 - PDP per alunni stranieri se necessario

Documentazione dell'inclusione:

- PEI (Piano Educativo Individualizzato): per alunni con disabilità certificata (L. 104/92)
- PDP (Piano Didattico Personalizzato): per alunni con DSA (L. 170/2010) e altri BES
- Protocollo accoglienza: per alunni stranieri neo-arrivati
- Patto formativo con le famiglie: condivisione strategie e obiettivi

11. UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

Per la lettura e la comprensione:

- E-book e libri digitali: Kindle, Google Play Libri, MLOL (MediaLibraryOnLine), Liber Liber
- Audiolibri: Audible, Storytel, RaiPlay Sound, podcast letterari
- Biblioteche digitali: Biblioteca Digitale Italiana, Europeana, Project Gutenberg
- App per la lettura: Betwyll (social reading), Readly, Kobo
- Dizionari online: Treccani, Garzanti Linguistica, Dizionario Italiano Sabatini Coletti
- Enciclopedie digitali: Wikipedia, Treccani online, Sapere.it
- Piattaforme di comprensione del testo: Redooc, Zanichelli MyLab

Per la scrittura e la produzione:

- Editor di testo: Microsoft Word, Google Docs, LibreOffice Writer
- Scrittura collaborativa: Google Docs, Microsoft 365, Padlet
- Correttori ortografici e grammaticali: LanguageTool, Grammarly (italiano), correttore di Word
- Sintesi vocale: LeggiXme, Balabolka, Voice Dream Reader (per DSA/BES)
- Software di videoscrittura avanzata: Scrivener, Evernote per scrittura organizzata
- Blog e diari digitali: WordPress, Blogger, Wix
- E-book creation: Book Creator, Scribus, Calibre
- Strumenti per la poesia: generatori di rime, dizionari poetici online

Per l'ascolto e il parlato:

- Registrazione audio: Audacity, Voice Recorder, GarageBand
- Podcast: Anchor, Spreaker per creazione podcast
- Videoconferenze: Google Meet, Zoom, Microsoft Teams per presentazioni orali
- Lettura espressiva: app di registrazione per autovalutazione della lettura ad alta voce
- Riconoscimento vocale: dettatura vocale di Google, Dragon NaturallySpeaking

Per la grammatica e il lessico:

- App di grammatica: Analisi Grammaticale, L'Accademia della Crusca (app)
- Esercizi interattivi: Wordwall, LearningApps, Quizlet
- Giochi linguistici: Parolarium, Ruzzle, Scarabeo online
- Sinonimi e contrari: Sinonimi Master, Dizionario dei sinonimi online
- Coniugatori verbali: Coniugazione.it, The Conjugator

Per la creatività e l'espressività:

- Digital storytelling: Storybird, StoryJumper, Pixton (fumetti)
- Video creation: iMovie, Windows Movie Maker, Adobe Spark Video
- Presentazioni multimediali: PowerPoint, Google Slides, Prezi, Canva
- Mappe mentali e concettuali: CmapTools, Mindomo, Coggle, Popplet
- Infografiche: Canva, Piktochart, Easel.ly
- Fumetti e vignette: Pixton, MakeBeliefsComix, Toondoo
- Poesia visiva: Wordle, WordArt per nuvole di parole

Per la valutazione e l'autovalutazione:

- Quiz interattivi: Kahoot!, Quizizz, Socrative, Mentimeter
- Moduli Google: per verifiche e questionari
- Rubriche digitali: Rubistar, ForAllRubrics
- Portfolio digitali: Google Sites, Seesaw, Padle

LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA

Il curriculum verticale di Lingue Straniere si configura come un percorso progressivo e coerente che accompagna l'alunno dal primo approccio ludico alla lingua nella scuola dell'infanzia fino al raggiungimento di competenze comunicative solide e certificate al termine del primo ciclo di istruzione. L'apprendimento delle lingue straniere sviluppa competenze plurilingui e interculturali indispensabili per la cittadinanza europea e globale, preparando gli studenti a vivere in una società multiculturale e interconnessa.

Note:

- **Scuola dell'Infanzia:** L'insegnamento delle lingue straniere non è obbligatorio ma viene proposto attraverso **progetti didattici**. Gli obiettivi indicati sono minimi e orientativi. Campo di Esperienza: **"I DISCORSI E LE PAROLE"**
- **Scuola Primaria:** Insegnamento obbligatorio della **LINGUA INGLESE**
- **Scuola Secondaria di I Grado:** Insegnamento di **INGLESE** (prima lingua) e **FRANCESE** (seconda lingua comunitaria)

1. TRAGUARDI DI COMPETENZA

SCUOLA INFANZIA (3-6 anni) <i>Progetto facoltativo</i>	SCUOLA PRIMARIA Classi 1 ^a - 2 ^a INGLESE	SCUOLA PRIMARIA Classi 3 ^a - 4 ^a - 5 ^a INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado FRANCESE
<p><i>Se presente progetto:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino riconosce e riproduce suoni e ritmi della lingua inglese • Comprende semplici messaggi in contesti familiari • Riproduce semplici parole e filastrocche • Riconosce la presenza di lingue diverse dalla propria 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari • Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero • Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio • Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti • Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo • Legge testi informativi e ascolta spiegazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari • Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente • Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo • Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni

SCUOLA INFANZIA (3-6 anni) <i>Progetto facoltativo</i>	SCUOLA PRIMARIA Classi 1 ^a - 2 ^a INGLESE	SCUOLA PRIMARIA Classi 3 ^a - 4 ^a - 5 ^a INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado FRANCESE
	<ul style="list-style-type: none"> • Individua alcuni elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto 	<p>chiedendo eventualmente spiegazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua alcuni elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto • Livello A1 del QCER: comprende e usa espressioni di uso quotidiano e frasi basilari 	<p>attinenti a contenuti di studio di altre discipline</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari • Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto • Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti • Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere • Livello A2 del QCER: comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza; comunica in attività semplici e di routine 	<p>date in lingua straniera dall'insegnante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio • Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare • Livello A1/A2 del QCER (in progressione durante il triennio)

Riferimenti al Quadro Comune Europeo (QCER)

Livello A1 (Fine Scuola Primaria - Inglese):

- Comprende e usa espressioni di uso quotidiano e frasi basilari tese a soddisfare bisogni di tipo concreto
- Sa presentare se stesso/a e gli altri ed è in grado di fare domande e rispondere su particolari personali
- Interagisce in modo semplice purché l'altra persona parli lentamente e chiaramente

Livello A2 (Fine Scuola Secondaria I Grado - Inglese):

- Comprende frasi ed espressioni usate frequentemente relative ad ambiti di immediata rilevanza
- Comunica in attività semplici e di routine che richiedono un semplice scambio di informazioni
- Sa descrivere in termini semplici aspetti del suo background, dell'ambiente circostante e sa esprimere bisogni immediati

Livello A1/A2 (Fine Scuola Secondaria I Grado - Francese - Seconda lingua):

- A1: Comprende e usa espressioni familiari di uso quotidiano; sa presentarsi e fare domande su dati personali

- A2: Comprende frasi ed espressioni relative ad ambiti familiari; comunica in attività di routine; descrive aspetti semplici del proprio vissuto
- Il livello raggiunto dipende dal percorso individuale: A1 consolidato o A2 iniziale/intermedio

Nota sulla Seconda Lingua Comunitaria (Francese)

La seconda lingua straniera (francese) viene introdotta alla scuola secondaria di I grado. Gli alunni partono da livello principiante e, al termine del triennio, raggiungono mediamente:

- **Livello A1 consolidato:** per la maggior parte degli studenti
- **Livello A2 iniziale/intermedio:** per studenti con particolare attitudine o esposizione extra-scolastica

Il divario rispetto all'inglese (che raggiunge A2) è fisiologico, considerando che:

- L'inglese viene studiato per 8 anni (dalla classe 1^a primaria)
- Il francese viene studiato per 3 anni (solo secondaria)
- L'inglese ha maggiore esposizione extra-scolastica (media, internet, musica)

2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA INFANZIA (3-6 anni) <i>Progetto facoltativo</i>	SCUOLA PRIMARIA Classi 1 ^a - 2 ^a INGLESE	SCUOLA PRIMARIA Classi 3 ^a - 4 ^a - 5 ^a INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado FRANCESE
ASCOLTO (LISTENING / COMPrensione ORALE)				
Obiettivi minimi orientativi: <ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con i suoni di una lingua straniera • Ascoltare semplici canzoni e filastrocche • Comprendere semplici comandi (stand up, sit down, come here) • Riconoscere parole molto frequenti (hello, bye bye, yes, no) • Rispondere a saluti di base 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere vocaboli, istruzioni ed espressioni di uso quotidiano • Comprendere brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari • Identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti • Comprendere semplici comandi e istruzioni correlati alla vita di classe 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano • Identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti • Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e senso generale 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i punti essenziali di un discorso su argomenti familiari riguardanti scuola, tempo libero, ecc. • Individuare l'informazione principale di programmi radiofonici o televisivi su avvenimenti di attualità o argomenti di interesse personale • Individuare ascoltando termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano • Identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti • Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale • Comprendere i punti essenziali di messaggi chiari su argomenti familiari
PARLATO (SPEAKING / PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)				
Obiettivi minimi orientativi:	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre frasi significative riferite a oggetti, luoghi, persone, situazioni note • Interagire con un compagno per 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere o presentare persone, condizioni di vita o di studio, compiti quotidiani • Interagire con uno o più interlocutori in 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate

SCUOLA INFANZIA (3-6 anni) <i>Progetto facoltativo</i>	SCUOLA PRIMARIA Classi 1^a - 2^a INGLESE	SCUOLA PRIMARIA Classi 3^a - 4^a - 5^a INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado FRANCESE
<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre semplici parole (colors, numbers 1-10, animals) • Ripetere canzoni e filastrocche • Rispondere a semplici domande (What's your name? How are you?) • Salutare in momenti diversi della giornata • Nominare oggetti familiari mostrati 	<p>presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispondere a semplici domande personali • Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari usando parole ed espressioni già incontrate 	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale • Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione • Esprimersi linguisticamente in modo comprensibile utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione e all'interlocutore 	<p>contesti familiari e su argomenti noti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni • Esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile • Fare ipotesi e esprimere opinioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale • Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità • Scambiare semplici informazioni afferenti alla sfera personale
LETTURA (READING / COMPrensione SCRITTA)				
<p><i>Obiettivi minimi orientativi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere parole scritte già note oralmente (es. colori, numeri, animali su flashcards) • Associare immagini a parole scritte • Familiarizzare con la forma scritta della lingua straniera 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere cartoline, biglietti di auguri, brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori • Comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi • Cogliere il significato globale e identificare parole e frasi familiari • Leggere brevi testi informativi, descrittivi e narrativi 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi di uso quotidiano e in lettere personali • Leggere globalmente testi relativamente lunghi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi • Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative • Leggere brevi storie, semplici biografie e testi narrativi più ampi in edizioni graduate 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto • Trovare informazioni specifiche in materiali di uso corrente • Leggere brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo • Comprendere e-mail, SMS, brevi lettere personali
SCRITTURA (WRITING / PRODUZIONE SCRITTA)				
<p><i>Obiettivi minimi orientativi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Copiare semplici parole relative a oggetti noti (cat, dog, red, blue) • Tracciare lettere dell'alfabeto inglese 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe • Scrivere messaggi semplici e brevi per presentarsi, ringraziare o invitare qualcuno, anche se formalmente difettosi 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi • Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici • Scrivere brevi lettere personali adeguate al 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere testi brevi e semplici per raccontare le proprie esperienze • Produrre risposte a questionari • Scrivere brevi lettere personali • Scrivere messaggi semplici e brevi come

SCUOLA INFANZIA (3-6 anni) <i>Progetto facoltativo</i>	SCUOLA PRIMARIA Classi 1^a - 2^a INGLESE	SCUOLA PRIMARIA Classi 3^a - 4^a - 5^a INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado FRANCESE
<ul style="list-style-type: none"> • Completare parole con lettere mancanti (con supporto visivo) 		<ul style="list-style-type: none"> • Produrre brevi testi seguendo un modello dato • Scrivere semplici descrizioni di persone, animali, oggetti 	destinatario e brevi resoconti <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere brevi e-mail, SMS, messaggi su argomenti di interesse personale • Produrre brevi testi su esperienze vissute e argomenti familiari 	biglietti, messaggi di posta elettronica
RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO				
<i>Obiettivi minimi orientativi:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere che esistono lingue diverse dalla propria • Percepire differenze di suoni tra lingue • Cogliere la pluralità dei linguaggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato • Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato • Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato • Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato • Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative • Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi • Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue 	<ul style="list-style-type: none"> • Rilevare semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune • Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi • Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse • Riconoscere come si apprende e che cosa ostacola il proprio apprendimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato • Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi • Riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue
CONOSCENZA DELLA CULTURA E DELLA CIVILTÀ				
<i>Obiettivi minimi orientativi:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcuni simboli culturali (bandiere, cibi tipici, festività come Halloween, Christmas) • Ascoltare canzoni tradizionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcuni aspetti della cultura anglosassone (festività, tradizioni) • Riconoscere differenze e similitudini tra la propria cultura e quella dei paesi anglofoni 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare alcuni elementi culturali e cogliere rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera • Conoscere le principali festività e tradizioni dei paesi anglofoni • Confrontare usi e costumi diversi 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e confrontarli con quelli veicolati dalla lingua straniera • Comprendere aspetti relativi alla cultura dei paesi in cui si parla la lingua con particolare riferimento all'ambito sociale • Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altri paesi 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere aspetti della cultura francofona (festività, tradizioni, aspetti geografici) • Individuare differenze culturali veicolate dalla lingua francese rispetto alla propria • Comprendere semplici aspetti relativi alla cultura dei paesi francofoni

3. CONTENUTI LESSICALI E COMUNICATIVI PER LIVELLO

SCUOLA INFANZIA (3-6 anni) <i>Progetto facoltativo</i>	SCUOLA PRIMARIA Classi 1 ^a - 2 ^a INGLESE	SCUOLA PRIMARIA Classi 3 ^a - 4 ^a - 5 ^a INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado FRANCESE
AREE LESSICALI				
Aree lessicali minime: <ul style="list-style-type: none"> • Numeri 1-10 • Colori base • Animali comuni • Saluti (hello, bye) • Parti del corpo principali • Oggetti della scuola • Comandi semplici • Festività (Christmas, Easter, Halloween) 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri fino a 20 • Colori • Famiglia • Animali domestici e della fattoria • Parti del corpo • Oggetti scolastici • Cibo (frutta, verdura base) • Giorni della settimana • Stagioni • Tempo atmosferico 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri ordinali • Mesi e date • Tempo (ore) • Casa e stanze • Abbigliamento • Sport e hobby • Materie scolastiche • Città e luoghi pubblici • Mezzi di trasporto • Professioni • Animali (ampliamento) • Cibi e pasti 	<ul style="list-style-type: none"> • Vita quotidiana e routine • Tempo libero e intrattenimento • Viaggi e turismo • Ambiente e natura • Tecnologia e media • Salute e benessere • Shopping e servizi • Esperienze personali • Problemi sociali • Cultura e civiltà anglosassone 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione personale • Famiglia e relazioni • Scuola e materie • Tempo libero e passatempi • Cibo e ristorante • Abbigliamento e shopping • Città e indicazioni stradali • Casa e arredamento • Viaggi e vacanze • Cultura francofona
FUNZIONI COMUNICATIVE				
	<ul style="list-style-type: none"> • Salutare e congedarsi • Presentarsi • Dire l'età • Chiedere e dire il nome • Identificare oggetti • Esprimere possesso 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere persone e oggetti • Parlare di abilità (can/can't) • Esprimere preferenze • Chiedere e dare informazioni • Parlare di azioni abituali • Localizzare nello spazio • Parlare del tempo atmosferico 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrare eventi passati • Fare progetti futuri • Esprimere opinioni e motivarle • Fare confronti • Dare consigli e suggerimenti • Esprimere obbligo e possibilità • Formulare ipotesi • Esprimere accordo/disaccordo • Descrivere esperienze 	<ul style="list-style-type: none"> • Salutare e presentarsi • Chiedere e dare informazioni personali • Descrivere persone e luoghi • Esprimere gusti e preferenze • Parlare della propria routine • Fare acquisti • Ordinare al ristorante • Chiedere e dare indicazioni <p>Raccontare al passato (base)</p>
STRUTTURE GRAMMATICALI PER LIVELLO				
<i>Approccio globale senza analisi grammaticale esplicita</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Articoli: a/an, the • Pronomi personali soggetto • Verbo to be (present simple) • Verbo have got • Aggettivi possessivi • Plurale dei nomi regolari 	<ul style="list-style-type: none"> • Present simple (affermativa, negativa, interrogativa) • Present continuous • Can per abilità • Past simple di be • Past simple verbi regolari e irregolari comuni 	<ul style="list-style-type: none"> • Tutti i tempi verbali: present simple/continuous, past simple/continuous, present perfect, past perfect, future (will, going to) • Verbi modali: can, could, may, might, must, should, would 	<ul style="list-style-type: none"> • Articoli determinativi e indeterminativi • Pronomi personali soggetto e tonici • Verbi essere e avere (présent) • Presente indicativo (1°, 2°, 3° gruppo) • Verbi riflessivi

SCUOLA INFANZIA (3-6 anni) <i>Progetto facoltativo</i>	SCUOLA PRIMARIA Classi 1 ^a - 2 ^a INGLESE	SCUOLA PRIMARIA Classi 3 ^a - 4 ^a - 5 ^a INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado FRANCESE
	<ul style="list-style-type: none"> • Present simple (forme base) • Imperativo • Preposizioni di luogo semplici (in, on, under) • Domande con What, Who, Where 	<ul style="list-style-type: none"> • Pronomi complemento • Aggettivi dimostrativi • Preposizioni di tempo e luogo • Quantificatori: some, any, much, many • Comparativi e superlativi • There is/are • Question words 	<ul style="list-style-type: none"> • Condizionale (0, 1°, 2°, 3° tipo) • Forma passiva • Discorso indiretto • Pronomi relativi • Question tags • Comparativi e superlativi (tutti i tipi) • Gerundio e infinito • Phrasal verbs comuni • Connettivi logici e testuali 	<ul style="list-style-type: none"> • Negazione • Forma interrogativa • Aggettivi possessivi e dimostrativi • Plurale dei nomi e aggettivi • Preposizioni articolate • Partitivi • Passé composé (base) • Futuro semplice (base) • Imperativo • Comparativi

4. METODOLOGIE DIDATTICHE

SCUOLA INFANZIA (3-6 anni) <i>Progetto facoltativo</i>	SCUOLA PRIMARIA Classi 1 ^a - 2 ^a INGLESE	SCUOLA PRIMARIA Classi 3 ^a - 4 ^a - 5 ^a INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado FRANCESE
<p>Approccio ludico e globale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Total Physical Response (TPR) - associazione parola-movimento per favorire la comprensione attraverso l'azione fisica • Canzoni e filastrocche tradizionali per memorizzare ritmi e suoni della lingua • Storytelling con supporti visivi (flashcards, burattini, immagini) per coinvolgere emotivamente • Giochi motori con comandi in lingua straniera per apprendere divertendosi • Attività ludiche e drammatizzazione spontanea 	<ul style="list-style-type: none"> • Total Physical Response (TPR) per l'acquisizione di comandi e azioni quotidiane • Approccio ludico-comunicativo con attività motivanti e coinvolgenti • Canzoni, filastrocche e chants per fissare lessico e strutture • Role play e drammatizzazioni semplici per situazioni quotidiane • Flashcards e visual aids per presentare lessico nuovo • Giochi interattivi (memory, bingo, domino linguistico) • Storytelling con libri illustrati e picture books • Giochi didattici (Simon says, What's missing?, Pass the parcel) 	<ul style="list-style-type: none"> • Communicative Language Teaching (CLT) - approccio comunicativo centrato sull'uso funzionale della lingua • Task-based learning - apprendimento per compiti autentici con obiettivi comunicativi reali • Content and Language Integrated Learning (CLIL) semplificato per apprendere contenuti disciplinari in lingua • Role play e simulazioni strutturati (al ristorante, in negozio, al telefono) • Progetti interdisciplinari che integrano lingua e altre discipline • Utilizzo di tecnologie (app educative, video, piattaforme digitali, LIM) 	<ul style="list-style-type: none"> • Communicative approach - enfasi sulla comunicazione efficace in contesti reali • Task-based learning con compiti autentici e sfidanti • Cooperative learning e pair/group work per sviluppare competenze collaborative • CLIL (Content and Language Integrated Learning) per moduli disciplinari in lingua • Flipped classroom per grammatica e lessico (studio a casa, pratica in classe) • Project-based learning interdisciplinare con prodotti finali autentici • Debate strutturato su temi di attualità e interesse 	<ul style="list-style-type: none"> • Approccio comunicativo funzionale adattato per seconda lingua comunitaria • Task-based learning con compiti graduati per livello principiante • Cooperative learning per favorire l'interazione in un contesto rassicurante • Role play e simulazioni di situazioni quotidiane (presentarsi, fare spese, chiedere informazioni) • Giochi linguistici e attività ludiche per mantenere alta la motivazione • Storytelling e lettura di testi autentici graduati • Canzoni francofone contemporanee e materiali multimediali autentici

SCUOLA INFANZIA (3-6 anni) <i>Progetto facoltativo</i>	SCUOLA PRIMARIA Classi 1 ^a - 2 ^a INGLESE	SCUOLA PRIMARIA Classi 3 ^a - 4 ^a - 5 ^a INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado FRANCESE
<ul style="list-style-type: none"> • Uso di mascotte e personaggi guida che "parlano" solo in lingua straniera • Routine quotidiane in lingua (saluti, conteggi, colori del giorno) • Apprendimento multisensoriale (vista, udito, movimento, tatto) • Ripetizione gioiosa senza pressione valutativa • Esposizione naturale alla lingua in contesti significativi 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività manuali (crafts) con istruzioni in lingua • Video e canzoni animate per rinforzare l'apprendimento • Circle time in lingua per conversazioni guidate • Pair work e small group activities per favorire l'interazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Drammatizzazione di storie, dialoghi e sketch teatrali • Cooperative learning e pair work per attività collaborative • Giochi linguistici e competizioni a squadre • Lettura estensiva di graded readers e libri graduati • Information gap activities per stimolare la comunicazione autentica • TPR evoluto per consolidare strutture complesse 	<ul style="list-style-type: none"> • Role play e simulazioni complesse (interviste, presentazioni, meeting) • Utilizzo intensivo di piattaforme digitali (Google Classroom, Edmodo) e app linguistiche • Video e materiali autentici (TED talks, documentari, film, serie TV) • Peer tutoring e peer correction per responsabilizzare gli studenti • Gamification dell'apprendimento con quiz competitivi (Kahoot!, Quizizz) • Digital storytelling e creazione di podcast • WebQuest e ricerche guidate online • Extensive reading con reading circles e book clubs 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di video e cortometraggi in lingua originale • Film francesi (con/senza sottotitoli) per esposizione alla lingua autentica • Progetti culturali sulla civiltà francofona (gastronomia, monumenti, festività) • Comparazione linguistica con l'inglese per facilitare il transfer di competenze • Peer teaching e lavoro a coppie • Attività di phonétique specifiche per la pronuncia francese • Utilizzo del QCER per l'autovalutazione delle competenze • Gemellaggi elettronici (eTwinning) con classi francofone

STRATEGIE PER LO SVILUPPO DELLE ABILITÀ

LISTENING	SPEAKING	READING	WRITING
<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di dialoghi autentici • Canzoni e video • Podcast e audiolibri graduati • Dettati (dictation) • Ascolto pre-attività per anticipare contenuti • Ascolto globale per il senso generale • Ascolto analitico per dettagli specifici • Strategie: predizione, inferenza, riconoscimento parole chiave • Note-taking durante l'ascolto 	<ul style="list-style-type: none"> • Ripetizione e drilling guidato • Role play e simulazioni • Dialoghi a coppie e in gruppo • Presentazioni orali • Debate e discussioni • Storytelling e narrazione • Descrizioni (persone, luoghi, immagini) • Information gap activities • Conversazioni con madrelingua (se possibile) • Registrazioni audio/video per autovalutazione • Teatro in lingua 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura graduata (graded readers) • Extensive reading (lettura estensiva) • Intensive reading (lettura intensiva) • Skimming (lettura veloce per idea generale) • Scanning (ricerca informazioni specifiche) • Lettura ad alta voce • Strategie: predizione dal titolo, inferenza dal contesto • Utilizzo del dizionario • Lettura di testi autentici graduati • Comprensione di testi multi-modali 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrittura guidata con modelli • Completamento di testi • Trasformazione di testi • Scrittura collaborativa • Produzione libera graduata • Diverse tipologie testuali • Processo di scrittura: brainstorming, draft, revision, editing • Peer correction • Utilizzo di checklist • Scrittura creativa • Diario personale in lingua

5. CRITERI DI VALUTAZIONE

SCUOLA INFANZIA (3-6 anni) <i>Progetto facoltativo</i>	SCUOLA PRIMARIA Classi 1 ^a - 2 ^a INGLESE	SCUOLA PRIMARIA Classi 3 ^a - 4 ^a - 5 ^a INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado INGLESE	SCUOLA SECONDARIA I grado FRANCESE
<p>Valutazione osservativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione della partecipazione alle attività • Rilevazione della comprensione attraverso azioni e risposte non verbali • Capacità di riproduzione di parole e canzoni • Interesse e motivazione <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Griglie di osservazione • Documentazione fotografica • Non sono previste verifiche formali 	<p>Prove e verifiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto: abbinamento immagini-parole, comprensione di comandi, risposta a domande semplici • Parlato: ripetizione, presentazione personale, risposte a domande • Lettura: riconoscimento di parole, lettura di brevi frasi • Scrittura: copiatura, completamento parole <p>Indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensione orale • Pronuncia e intonazione • Conoscenza lessicale • Partecipazione attiva 	<p>Prove strutturate e semistrutturate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Listening: vero/falso, scelta multipla, completamento, abbinamento • Speaking: dialoghi, role play, presentazioni, descrizioni • Reading: comprensione testi con quesiti • Writing: completamento, produzione guidata, brevi testi <p>Criteri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensione orale e scritta • Correttezza fonologica e ortografica • Proprietà e ricchezza lessicale • Correttezza morfosintattica • Fluency comunicativa • Interazione <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche orali e scritte • Osservazione sistematica • Autovalutazione guidata 	<p>Prove scritte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prove INVALSI e simulazioni • Listening comprehension con quesiti vari • Reading comprehension (letterale, inferenziale, critica) • Use of English (grammatica, lessico) • Writing: email, lettere, descrizioni, narrazioni, testi argomentativi <p>Prove orali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialoghi e conversazioni • Presentazioni e esposizioni • Role play e simulazioni • Lettura espressiva • Debate <p>Rubrica valutativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensione (orale/scritta) • Produzione (orale/scritta) • Interazione comunicativa • Correttezza grammaticale • Ampiezza lessicale • Pronuncia e fluency • Coerenza e coesione testuale • Competenza culturale <p>Valutazione autentica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progetti e presentazioni multimediali • Portfolio linguistico • Certificazioni esterne (KET, Trinity) • Autovalutazione e peer assessment 	<p>Prove scritte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensione orale: ascolto con quesiti • Comprensione scritta: testi con domande varie • Conoscenze grammaticali: esercizi strutturali • Produzione scritta: messaggi, email, brevi testi <p>Prove orali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialoghi su situazioni quotidiane • Descrizioni e presentazioni • Role play • Interrogazioni <p>Indicatori di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensione orale e scritta • Produzione orale e scritta • Conoscenza lessicale • Correttezza grammaticale • Pronuncia • Interazione comunicativa <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche periodiche • Osservazione sistematica • Portfolio linguistico • Autovalutazione • Comparazione con l'inglese

6. CONTINUITÀ E RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA

PASSAGGIO INFANZIA-PRIMARIA	RACCORDO INTERNO PRIMARIA	PASSAGGIO PRIMARIA-SECONDARIA
<p>Se presente progetto Infanzia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifica del livello di familiarità con la lingua • Valutazione della capacità di comprensione orale • Rilevazione del lessico conosciuto • Attività ponte con canzoni e giochi comuni <p>Se assente progetto Infanzia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approccio graduale e motivante • Valorizzazione dell'eventuale esposizione extrascolastica • Attività ludiche per creare interesse <p>Attività di raccordo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progetti ponte con giochi linguistici • Incontri tra docenti • Continuità metodologica (approccio ludico) 	<p>Dalla classe 2^a alla 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento delle abilità orali • Potenziamento della letto-scrittura • Passaggio da frasi a brevi testi • Introduzione sistematica della grammatica <p>Progressione didattica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gradualità nell'introduzione delle strutture • Ampliamento lessicale progressivo • Aumento della complessità comunicativa • Sviluppo dell'autonomia <p>Dalla classe 5^a alla Secondaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifica prerequisiti (livello A1) • Prove comuni in uscita/entrata • Schede di passaggio informazioni • Progetti ponte interdisciplinari 	<p>Competenze attese (Livello A1):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensione di messaggi orali semplici • Interazione orale di base • Lettura di testi brevi e semplici • Produzione scritta guidata • Conoscenza lessicale e strutturale di base <p>Attività di raccordo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Open day alla Secondaria • Incontri tra docenti per condivisione curriculum • Test di ingresso per rilevare livelli • Progetti comuni (eTwinning...) • Laboratori ponte di potenziamento <p>Introduzione seconda lingua (Francese):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approccio graduale e motivante • Valorizzazione competenze trasversali dall'inglese • Confronto interlinguistico • Sviluppo plurilinguismo

7. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE SVILUPPATE

Il curriculum verticale di Lingue Straniere contribuisce allo sviluppo delle seguenti **Competenze Chiave Europee**:

- **Competenza multilinguistica:** capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare
- **Competenza alfabetica funzionale:** attraverso il confronto tra lingue e la riflessione metalinguistica
- **Competenza digitale:** nell'utilizzo di strumenti tecnologici per l'apprendimento linguistico e la comunicazione in lingua straniera
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** attraverso strategie di apprendimento linguistico, autovalutazione e riflessione metacognitiva
- **Competenza in materia di cittadinanza:** attraverso il confronto tra culture diverse, il rispetto della diversità e la comunicazione interculturale
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** attraverso la conoscenza di culture diverse e l'apertura al dialogo interculturale
- **Competenza imprenditoriale:** attraverso la capacità di comunicare efficacemente in contesti diversi e di lavorare in modo collaborativo

8. COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI E CLIL

L'insegnamento delle lingue straniere si integra con altre discipline attraverso:

Scuola Primaria:

- **Arte e Immagine:** descrizione di opere, colori, tecniche artistiche
- **Musica:** canzoni, filastrocche, ritmo e intonazione
- **Educazione Fisica:** giochi motori con comandi in lingua, sport
- **Matematica:** numeri, forme geometriche, operazioni semplici
- **Scienze:** animali, corpo umano, stagioni, tempo atmosferico
- **Geografia:** paesi anglofoni, culture diverse
- **Storia:** festività e tradizioni
- **Tecnologia:** uso di app e strumenti digitali

Scuola Secondaria - Moduli CLIL:

- **Geografia:** paesi anglofoni/francofoni, capitali, caratteristiche geografiche, problemi ambientali
- **Storia:** eventi storici significativi (es. Magna Carta, Rivoluzione Francese), personaggi storici
- **Scienze:** corpo umano, alimentazione, ecosistemi, esperimenti scientifici
- **Matematica:** problem solving, geometria, statistica
- **Arte:** movimenti artistici, artisti anglofoni/francofoni, descrizione di opere
- **Musica:** generi musicali, artisti internazionali
- **Tecnologia:** istruzioni per l'uso di dispositivi, coding, innovazioni tecnologiche
- **Educazione Fisica:** sport, regole di gioco, fair play

Progetti trasversali:

- eTwinning - gemellaggi elettronici con scuole europee
- Erasmus+ - mobilità e scambi culturali
- Spettacoli teatrali in lingua
- Settimana delle lingue europee
- Giornate culturali tematiche (Halloween, Christmas, Thanksgiving, Easter...)

9. EDUCAZIONE CIVICA E LINGUE COMUNITARIE

L'Italiano contribuisce all'**Educazione Civica** (L. 92/2019) attraverso:

Costituzione, diritto, legalità e solidarietà

- Identità europea e istituzioni UE: conoscenza dell'Unione Europea, delle sue istituzioni, dei diritti e doveri del cittadino europeo
- Diritti umani: studio della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani e dei diritti dei bambini in lingua straniera
- Democrazia e partecipazione: confronto tra sistemi politici e forme di governo nei paesi di studio

- Legalità internazionale: comprensione di norme e regole condivise a livello internazionale
- Solidarietà internazionale: conoscenza di organizzazioni umanitarie e progetti di cooperazione

Sviluppo sostenibile (nucleo principale)

- Educazione ambientale: studio di tematiche ecologiche, cambiamenti climatici, tutela della biodiversità in L2
- Agenda 2030: conoscenza degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile attraverso materiali autentici
- Stili di vita sostenibili: confronto tra pratiche eco-compatibili nei diversi paesi
- Consumo responsabile: riflessione critica su pubblicità, commercio equo e solidale
- Mobilità sostenibile: studio di sistemi di trasporto ecologici nei paesi europei
- Economia circolare: conoscenza di progetti di riciclo e riuso a livello internazionale

Cittadinanza digitale

- Uso critico delle fonti: verifica dell'attendibilità di siti web e informazioni in lingua straniera
- Netiquette internazionale: rispetto delle regole di comunicazione online interculturale
- Sicurezza digitale: consapevolezza dei rischi online e protezione dei dati personali
- Comunicazione digitale responsabile: uso etico dei social media e delle piattaforme di condivisione
- Contrasto a cyberbullismo e hate speech: riconoscimento e prevenzione di comportamenti scorretti online
- Collaborazione digitale: utilizzo di piattaforme collaborative per progetti internazionali (eTwinning, Erasmus+)

10. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

Per tutti gli ordini di scuola, il curriculum prevede:

Strategie inclusive:

- **Differenziazione didattica:** attività graduate per complessità, materiali semplificati ad alta comprensibilità, percorsi personalizzati
- **Approccio multisensoriale:** utilizzo di immagini, gesti, musica, movimento per favorire diversi stili di apprendimento
- **Cooperative learning:** lavoro in coppia e piccolo gruppo per supporto reciproco
- **Peer tutoring:** tutoraggio tra pari per consolidamento e supporto

Misure compensative per alunni con DSA/BES:

- Uso di mappe concettuali e schemi grammaticali
- Flashcards e supporti visivi
- Registrazioni audio e audiolibri
- Sintesi vocale e software di traduzione
- App e strumenti digitali (Duolingo, Quizlet, WordReference)
- Dizionari digitali e cartacei
- Glossari illustrati personalizzati

Misure dispensative:

- Dispensa dalla lettura ad alta voce in contesto valutativo
- Riduzione dei carichi di scrittura
- Tempi più lunghi per le prove
- Valutazione che privilegia il contenuto rispetto alla forma
- Dispensa parziale dallo studio della lingua scritta (in casi particolari, con certificazione)

Valorizzazione delle eccellenze:

- Attività di potenziamento e approfondimento
- Percorsi di preparazione alle certificazioni linguistiche (Cambridge, Trinity, DELF)
- Progetti eTwinning e gemellaggi elettronici
- Partecipazione a concorsi e competizioni linguistiche
- Lettura estensiva di libri graduati e materiali autentici
- Visione di film e serie TV in lingua originale

Alunni stranieri e plurilingui:

- Valorizzazione del repertorio linguistico personale
- Approccio interculturale e confronto tra lingue
- Utilizzo della L2 italiano come ponte per l'apprendimento della lingua straniera
- Attività di facilitazione linguistica

11. UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

Piattaforme e strumenti digitali:

- App per l'apprendimento: Duolingo, Babbel, Memrise, Quizlet, Kahoot!
- Piattaforme educative: British Council Learn English Kids, ESL Games, Bonjour de France
- Dizionari online: WordReference, Collins, Larousse
- Video e multimedia: YouTube (canali educativi), TED-Ed, BBC Learning English
- E-book e audiolibri: Oxford Reading Tree, Penguin Readers, livres audio
- Piattaforme collaborative: Padlet, Google Classroom, Microsoft Teams
- Strumenti per la creazione: Canva, Book Creator, Comic Life, PowerPoint
- Videoconferenze: Meet, Zoom per conversazioni con madrelingua o classi gemellate
- Realtà aumentata e virtuale: Google Earth, tour virtuali di musei e città

Attività digitali:

- Creazione di presentazioni multimediali
- Digital storytelling e video creation
- Podcast e registrazioni audio
- Blog e diari digitali in lingua
- Quiz interattivi e gamification
- E-mail e chat con coetanei stranieri (eTwinning)

STORIA

Il curriculum verticale di Storia si configura come un percorso progressivo e coerente che accompagna l'alunno dalla prima percezione del tempo nella scuola dell'infanzia fino alla comprensione critica dei processi storici al termine del primo ciclo di istruzione. Lo studio della storia sviluppa il senso di appartenenza alla comunità locale, nazionale, europea e mondiale, forma cittadini consapevoli e critici, capaci di comprendere il presente attraverso la conoscenza del passato e di orientarsi nella complessità del mondo contemporaneo con spirito democratico e rispetto delle diversità.

Nota: Per la Scuola dell'Infanzia si fa riferimento al Campo di Esperienza **"LA CONOSCENZA DEL MONDO"** (Ordine, misura, spazio, tempo, natura) per gli aspetti relativi al tempo e alla dimensione temporale dell'esperienza.

1. TRAGUARDI DI COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino si orienta nel tempo della vita quotidiana • Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale • Sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo • Coglie le trasformazioni naturali • Osserva con attenzione il suo corpo e i suoi cambiamenti • Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita • Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali • Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita • Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali • Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti • Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche • Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali • Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi • Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio • Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni • Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo • Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
		<ul style="list-style-type: none"> • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali • Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico 	<p>della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico • Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione • Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente • Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati

2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
USO DELLE FONTI			
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere oggetti del passato (anche recente) • Raccogliere tracce e testimonianze della propria storia personale • Riconoscere oggetti "vecchi" e "nuovi" • Esplorare fotografie della propria storia • Ascoltare racconti di esperienze passate 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato • Distinguere tra fonti materiali, iconografiche, orali, scritte • Comprendere che le fonti ci permettono di ricostruire il passato 	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico • Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio • Riconoscere e classificare diverse tipologie di fonti (materiali, scritte, iconografiche, orali) • Distinguere tra fonte primaria e fonte secondaria 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi • Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti • Confrontare fonti diverse per ricavare informazioni su un evento o un fenomeno storico • Distinguere tra fatto storico e interpretazione storiografica

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
		<ul style="list-style-type: none"> Ricavare informazioni da testi storici e divulgativi 	<ul style="list-style-type: none"> Valutare l'attendibilità delle fonti
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI / ORIENTAMENTO TEMPORALE			
<ul style="list-style-type: none"> Percepire la successione temporale (prima/dopo/poi/in-fine) Comprendere e usare concetti temporali (ieri/oggi/domani) Riconoscere la ciclicità del tempo (giorno/notte, settimana, stagioni) Ordinare sequenze di azioni quotidiane Riconoscere la successione delle fasi della giornata Collocare eventi nel tempo (mattina, pomeriggio, sera, notte) Comprendere la durata delle azioni (tanto/poco tempo) Riconoscere cambiamenti e trasformazioni nel tempo 	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti visti e narrati Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale) Utilizzare correttamente gli indicatori temporali (prima, dopo, mentre, contemporaneamente, infine) Riconoscere la ciclicità di eventi naturali e sociali 	<ul style="list-style-type: none"> Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate Utilizzare la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni Comprendere il sistema di datazione occidentale (a.C./d.C.) Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici studiati 	<ul style="list-style-type: none"> Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati
STRUMENTI CONCETTUALI			
<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i cambiamenti prodotti dal tempo su persone e oggetti Comprendere il concetto di crescita e cambiamento (da piccolo a grande) Raccontare la propria storia personale attraverso immagini Riconoscere tradizioni e festività Confrontare "com'ero" e "come sono ora" Riconoscere elementi della propria identità culturale 	<ul style="list-style-type: none"> Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo Ricostruire la propria storia personale e familiare Comprendere l'evoluzione dell'uomo e delle sue conquiste Riconoscere elementi significativi del passato del proprio ambiente di vita 	<ul style="list-style-type: none"> Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti Comprendere aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente Individuare nei quadri di civiltà: aspetti economici, sociali, 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile Comprendere i concetti di: passato, presente, futuro, mutamento, permanenza, periodizzazione, processo, evento, soggetto storico Individuare relazioni di causa-effetto nei processi storici

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
		politici, tecnologici, culturali, religiosi • Comprendere i concetti di causa-effetto nelle vicende storiche • Riconoscere l'importanza del patrimonio artistico e culturale	• Riconoscere e confrontare diverse interpretazioni storiografiche • Stabilire collegamenti tra storia locale, nazionale, europea e mondiale
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE			
• Raccontare esperienze vissute rispettando l'ordine cronologico • Rappresentare graficamente sequenze temporali • Verbalizzare azioni passate, presenti e future • Raccontare episodi della propria storia personale • Descrivere cambiamenti osservati	• Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite • Raccontare fatti ed eventi rispettando l'ordine cronologico • Produrre semplici testi storici utilizzando fonti personali (foto-grafie, oggetti, racconti)	• Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina • Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali • Costruire mappe concettuali e schemi di sintesi	• Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali • Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina • Esporre oralmente e con scritture anche digitali le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni • Confrontare e discutere diverse interpretazioni di fatti o fenomeni storici • Produrre ricerche storiche utilizzando fonti diverse

3. CONTENUTI E PERIODIZZAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Dimensione temporale: • La giornata scolastica • I giorni della settimana • I mesi e le stagioni • Le festività • La mia storia: dalla nascita a oggi • La storia della mia famiglia	• Il tempo personale e il tempo della natura • Gli indicatori temporali • La successione e la contemporaneità • La ciclicità (giorno/notte, settimana, stagioni) • La durata • Gli strumenti per misurare il tempo	Classe Terza: • La storia della Terra e della vita • I dinosauri e la loro estinzione • La comparsa dell'uomo sulla Terra • La Preistoria: Paleolitico • La Preistoria: Neolitico • L'età dei metalli	Classe Prima: • La fine dell'Impero romano e le invasioni barbariche • L'Alto Medioevo: <ul style="list-style-type: none"> ○ I regni romano-barbarici ○ L'Impero bizantino ○ L'Islam e la sua espansione ○ Il Regno dei Franchi e Carlo Magno

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Crescita e cambiamento • Prima/dopo/poi/infine • Ieri/oggi/domani • Mattina/pomeriggio/sera/notte 	<ul style="list-style-type: none"> • La storia personale e familiare • Le fonti storiche • La linea del tempo 	<p>Classe Quarta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le prime civiltà fluviali: <ul style="list-style-type: none"> ○ Mesopotamia (Sumeri, Babilonesi, Assiri) ○ Egitto ○ Valle dell'Indo ○ Cina • I Fenici • Gli Ebrei • Le civiltà del Mediterraneo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Cretesi <p>Classe Quinta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le civiltà del Mediterraneo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Micenei ○ Greci (polis, colonizzazione, cultura) • I popoli italici • Gli Etruschi • Roma: origini e monarchia • Roma repubblicana • L'espansione romana nel Mediterraneo • Le guerre puniche • La crisi della Repubblica • L'Impero romano • Il Cristianesimo • La crisi e la caduta dell'Impero romano d'Occidente 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Il Sacro Romano Impero ○ Il feudalesimo • Il Basso Medioevo: <ul style="list-style-type: none"> ○ La rinascita dopo il Mille ○ Le Crociate ○ Comuni e Signorie ○ La crisi del Trecento <p>Classe Seconda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'Età moderna: <ul style="list-style-type: none"> ○ Umanesimo e Rinascimento ○ Le scoperte geografiche ○ La Riforma protestante e la Controriforma ○ L'età di Carlo V ○ Gli Stati europei nel Cinquecento-Seicento ○ La rivoluzione scientifica ○ L'Illuminismo ○ La Rivoluzione americana ○ La Rivoluzione francese ○ Napoleone e l'età napoleonica <p>Classe Terza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'Ottocento: <ul style="list-style-type: none"> ○ La Restaurazione ○ I moti rivoluzionari ○ La Rivoluzione industriale ○ Il Risorgimento italiano ○ L'Unità d'Italia ○ La Destra e la Sinistra storica ○ L'età dell'Imperialismo • Il Novecento: <ul style="list-style-type: none"> ○ La Belle Époque ○ La Prima guerra mondiale ○ La Rivoluzione russa ○ Il dopoguerra e i totalitarismi ○ Il fascismo in Italia ○ Il nazismo in Germania ○ La Seconda guerra mondiale ○ La Shoah ○ La Resistenza ○ Il secondo dopoguerra ○ La Guerra fredda ○ La decolonizzazione ○ L'Italia repubblicana

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
			<ul style="list-style-type: none"> ○ Cenni al mondo contemporaneo

4. METODOLOGIE DIDATTICHE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Routine quotidiane per costruire il senso del tempo • Calendario delle presenze e del tempo • Linee del tempo con immagini e simboli • Racconti e storie sulla crescita • Osservazione di fotografie personali • Album della storia personale • Attività sui cambiamenti stagionali • Giochi di ordinamento temporale • Drammatizzazioni di sequenze 	<ul style="list-style-type: none"> • Storia personale come punto di partenza • Lavoro sulle fonti (oggetti, foto, documenti personali) • Costruzione di linee del tempo individuali e collettive • Uso di calendari e orologi • Racconto e riordino di storie • Utilizzo di immagini e filmati • Uscite didattiche sul territorio • Incontri con testimoni (nonni, anziani) • Attività laboratoriali pratiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo storico: dalla fonte alla ricostruzione • Lavoro su fonti di diverso tipo • Costruzione di quadri di civiltà • Linee del tempo complesse e mappe concettuali • Lezione dialogata e problematizzante • Cooperative learning su argomenti storici • Flipped classroom: studio a casa, approfondimento in classe • Didattica laboratoriale: simulazioni, giochi di ruolo • Utilizzo di video, documentari, film • Visite a musei e siti archeologici • Progetti interdisciplinari con arte, geografia, italiano 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo della ricerca storica • Analisi critica delle fonti • Lezione partecipata e dialogica • Debate storico su questioni controverse • Didattica per problemi e per scenari • Flipped classroom e peer education • Project-based learning: ricerche tematiche • Utilizzo di fonti digitali e risorse multimediali • Storia locale come chiave di lettura • Visite a musei, archivi, biblioteche • Laboratori di storia (paleografia, archivistica) • Costruzione di mappe concettuali complesse • Storytelling e narrazione storica • Geostoria: integrazione con geografia

5. CRITERI DI VALUTAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<p>Valutazione osservativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione sistematica delle competenze temporali • Documentazione attraverso fotografie ed elaborati • Griglie di osservazione su: <ul style="list-style-type: none"> ○ Orientamento temporale ○ Uso di indicatori temporali ○ Capacità di sequenziare ○ Riconoscimento ciclicità <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portfolio individuale • Colloqui con le famiglie • Non sono previste valutazioni formali 	<p>Indicatori di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientamento temporale: uso corretto degli indicatori temporali • Organizzazione delle informazioni: capacità di ordinare eventi in successione • Uso delle fonti: riconoscimento di tracce del passato • Esposizione: capacità di raccontare fatti in ordine cronologico <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni sistematiche • Verifiche orali • Schede operative • Produzioni grafiche e scritte • Completamento di linee del tempo 	<p>Indicatori di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso delle fonti: ricavare informazioni da fonti diverse • Organizzazione delle informazioni: usare cronologie, carte storico-geografiche, linee del tempo • Strumenti concettuali: comprendere quadri di civiltà, relazioni causa-effetto • Produzione: esporre con linguaggio specifico, produrre testi storici • Conoscenze: conoscere fatti, eventi, periodizzazioni <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche orali e scritte • Prove strutturate e semistrutturate • Questionari a scelta multipla, vero/falso, completamento • Domande aperte • Costruzione di mappe e schemi • Ricerche e approfondimenti • Osservazione della partecipazione 	<p>Indicatori di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza: fatti, eventi, processi storici, periodizzazioni • Uso delle fonti: analizzare, confrontare, valutare fonti diverse • Organizzazione delle informazioni: costruire mappe, grafici, schemi • Strumenti concettuali: comprendere nessi causali, individuare permanenze e mutamenti • Produzione: esporre con linguaggio specifico, argomentare, confrontare interpretazioni • Competenza digitale: uso critico di risorse digitali <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche orali (interrogazioni, esposizioni) • Verifiche scritte (prove strutturate, temi, saggi brevi) • Analisi di fonti • Costruzione di mappe concettuali • Ricerche e approfondimenti • Presentazioni multimediali • Portfolio dei lavori • Compiti di realtà

6. CONTINUITÀ E RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA

PASSAGGIO INFANZIA-PRIMARIA	RACCORDO INTERNO PRIMARIA	PASSAGGIO PRIMARIA-SECONDARIA
<p>Competenze temporali sviluppate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso degli indicatori temporali di base • Riconoscimento della successione temporale • Comprensione della ciclicità • Capacità di raccontare eventi in ordine • Consapevolezza dei cambiamenti personali 	<p>Dalla classe 2^a alla 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passaggio dalla storia personale alla storia collettiva • Introduzione del metodo storico • Ampliamento della dimensione temporale • Uso sistematico delle fonti • Introduzione dei quadri di civiltà 	<p>Competenze attese in ingresso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della storia antica fino alla caduta dell'Impero Romano • Capacità di usare fonti storiche • Uso della linea del tempo • Comprensione di nessi causali • Conoscenza del lessico storico di base • Capacità di esporre in modo ordinato

PASSAGGIO INFANZIA-PRIMARIA	RACCORDO INTERNO PRIMARIA	PASSAGGIO PRIMARIA-SECONDARIA
Attività di raccordo: <ul style="list-style-type: none"> • Incontri tra docenti per passaggio informazioni • Progetti ponte sulla storia personale • Attività comuni su tempo e cambiamento • Griglie di osservazione condivise 	Dalla classe 5^a alla secondaria: <ul style="list-style-type: none"> • Verifica delle conoscenze sulla storia antica • Consolidamento del metodo storico • Prove comuni in uscita • Passaggio di informazioni tramite schede • Progetti ponte sul patrimonio culturale locale 	Attività di raccordo: <ul style="list-style-type: none"> • Open day con attività storiche • Incontri tra docenti per condivisione curricolo • Prove di ingresso per rilevare prerequisiti • Progetti ponte (visite a musei, siti archeologici) • Ripresa iniziale dei contenuti della primaria • Passaggio dettagliato di informazioni su competenze e BES

7. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE SVILUPPATE

Il curriculum verticale di Storia contribuisce in modo significativo allo sviluppo delle seguenti **Competenze Chiave Europee**:

- **Competenza alfabetica funzionale:** attraverso la lettura e comprensione di testi storici, l'analisi di fonti, l'esposizione orale e scritta di conoscenze storiche
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** attraverso l'organizzazione delle informazioni, la costruzione di schemi e mappe, il metodo di studio storico
- **Competenza in materia di cittadinanza:** attraverso la comprensione dell'evoluzione delle società, dei sistemi di governo, dei diritti e doveri, della partecipazione democratica
- **Competenza digitale:** nell'utilizzo di risorse digitali per la ricerca storica, la produzione di contenuti multimediali, l'accesso a fonti digitali
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** attraverso la conoscenza del patrimonio culturale, artistico e storico, il riconoscimento dell'identità culturale europea

8. COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

La Storia è disciplina trasversale che si collega a tutte le aree:

- **Con Geografia (Geostoria):** localizzazione spaziale degli eventi, comprensione dell'interazione uomo-ambiente, carte storico-geografiche
- **Con Italiano:** lettura e comprensione di testi storici, produzione di testi argomentativi, analisi di fonti letterarie, mito ed epica
- **Con Arte e Immagine:** analisi di opere d'arte come fonti storiche, evoluzione degli stili artistici, patrimonio culturale
- **Con Musica:** musica e società nelle diverse epoche, canti tradizionali e popolari

- **Con Scienze:** evoluzione dell'uomo, rivoluzioni scientifiche, storia della scienza e della tecnologia
- **Con Matematica:** sistemi di numerazione nelle diverse civiltà, concetti di tempo e misura, grafici e statistiche storiche
- **Con Tecnologia:** evoluzione delle tecnologie, rivoluzioni tecnologiche (agricola, industriale, digitale)
- **Con Lingue straniere:** civiltà e cultura dei paesi di studio, storia europea in prospettiva comparata
- **Con Religione:** storia delle religioni, influenza delle religioni sulla storia e sulla cultura
- **Con Educazione Fisica:** storia dello sport, Olimpiadi antiche e moderne, giochi nell'antichità

9. EDUCAZIONE CIVICA E STORIA

In coerenza con la **Legge 92/2019** sull'insegnamento dell'Educazione Civica, la storia contribuisce allo sviluppo delle competenze di cittadinanza attraverso:

Costituzione, diritto, legalità e solidarietà:

- Studio dell'evoluzione storica dei diritti e delle libertà
- Conoscenza della Costituzione italiana e dei suoi principi fondamentali
- Comprensione dell'origine e dell'evoluzione delle istituzioni democratiche
- Studio dei totalitarismi e della Resistenza
- Analisi delle forme di governo nel tempo
- Storia dei diritti umani e delle dichiarazioni internazionali

Sviluppo sostenibile:

- Evoluzione storica del rapporto uomo-ambiente
- Rivoluzioni tecnologiche e loro impatto ambientale e sociale
- Storia dell'industrializzazione e delle questioni ambientali
- Tutela del patrimonio culturale e artistico

Cittadinanza digitale:

- Uso critico delle fonti digitali
- Fake news e verifica dell'attendibilità delle informazioni storiche online
- Rispetto della proprietà intellettuale nelle ricerche storiche

10. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

Per tutti gli ordini di scuola, il curriculum prevede:

Strategie inclusive:

- **Differenziazione didattica:** attività graduate per complessità, materiali semplificati, mappe e schemi
- **Approccio multisensoriale:** uso di immagini, video, ricostruzioni, visite guidate

- **Cooperative learning:** lavoro di gruppo per supporto reciproco
- **Peer tutoring:** tutoraggio tra pari
- **Didattica laboratoriale:** attività pratiche e operative

Misure compensative per alunni con DSA/BES:

- Mappe concettuali e schemi riassuntivi
- Linee del tempo visive e colorate
- Audiolibri e sintesi vocale
- Video e documentari
- Software didattici (timeline digitali, app per mappe)
- Testi semplificati e ad alta leggibilità
- Glossari illustrati
- Formolari con date e periodizzazioni

Misure dispensative:

- Riduzione del carico mnemonico (date, nomi)
- Tempi più lunghi per verifiche
- Verifiche programmate e graduate
- Privilegiare la comprensione dei processi rispetto alla memorizzazione
- Prove orali o scritte in base alle difficoltà specifiche

Valorizzazione delle eccellenze:

- Attività di approfondimento e ricerca
- Progetti di storia locale
- Partecipazione a concorsi storici
- Attività di peer education
- Ricerche su fonti primarie
- Visite a musei, archivi, biblioteche

11. UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

Strumenti digitali per lo studio della storia:

- Timeline digitali: Timetoast, Tiki-Toki, Timeline JS, Sutori
- Mappe concettuali: CmapTools, Mindomo, Coggle, Padlet
- Presentazioni multimediali: PowerPoint, Prezi, Google Slides, Canva
- Video e documentari: YouTube (canali educativi), RaiScuola, RaiStoria, History Channel
- Visite virtuali: Google Arts & Culture, tour virtuali di musei e siti archeologici
- Fonti digitali: archivi online, biblioteche digitali, portali tematici (Europeana, Internet Archive)
- Giochi didattici: serious games storici, simulazioni (Civilization, Total War per aspetti storici)
- App educative: quiz storici, giochi interattivi (Kahoot!, Quizizz con contenuti storici)
- Podcast storici: per approfondimenti e racconti (Alle Otto della Sera, Rai Radio 3)
- Realtà aumentata e virtuale: ricostruzioni 3D di siti storici, app AR per musei
- Piattaforme educative: Khan Academy, Treccani Scuola, Zanichelli online

Attività digitali:

- Creazione di timeline multimediali interattive
- Ricerche guidate in rete (WebQuest)
- Realizzazione di video documentari con iMovie, Windows Movie Maker
- Digital storytelling storico con Storybird, Book Creator
- Blog di classe su temi storici
- E-book e presentazioni multimediali
- Podcast e interviste immaginarie a personaggi storici
- Giornali d'epoca digitali
- Foto storiche commentate e analizzate
- QR code per percorsi storici sul territorio

GEOGRAFIA

Il curriculum verticale di Geografia si configura come un percorso progressivo e coerente che accompagna l'alunno dalla prima esplorazione dello spazio circostante nella scuola dell'infanzia fino alla comprensione critica dei fenomeni territoriali globali al termine del primo ciclo di istruzione. Lo studio della geografia sviluppa il senso di appartenenza al territorio locale, nazionale, europeo e mondiale, forma cittadini consapevoli dei problemi ambientali e della necessità di uno sviluppo sostenibile, capaci di comprendere le relazioni tra uomo e ambiente e di agire responsabilmente per la tutela del patrimonio naturale e culturale del pianeta.

Nota: Per la Scuola dell'Infanzia si fa riferimento al Campo di Esperienza **"LA CONOSCENZA DEL MONDO"** (Ordine, misura, spazio, tempo, natura) per gli aspetti relativi allo spazio e all'orientamento.

1. TRAGUARDI DI COMPETENZA

SCUOLA INFANZIA	PRIMARIA (1 ^a -2 ^a)	PRIMARIA (3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio • Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali • Osserva con attenzione il proprio ambiente • Coglie le trasformazioni naturali 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per rappresentare spazi vissuti • Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici • Individua i caratteri che connotano i paesaggi 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si orienta nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando punti cardinali • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche • Ricava informazioni geografiche da fonti diverse • Riconosce i principali "oggetti" geografici fisici • Individua i caratteri dei paesaggi italiani • Si rende conto che lo spazio è un sistema territoriale 	<ul style="list-style-type: none"> • Lo studente si orienta sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche • Utilizza carte, immagini, dati statistici, GIS per comunicare informazioni spaziali • Riconosce nei paesaggi europei e mondiali gli elementi fisici e le emergenze storiche • Osserva e analizza sistemi territoriali vicini e lontani

2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA INFANZIA (3-6 anni)	SCUOLA PRIMARIA Classi 1 ^a - 2 ^a	SCUOLA PRIMARIA Classi 3 ^a - 4 ^a - 5 ^a	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
ORIENTAMENTO			
<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio della sezione e della scuola • Riconoscere e denominare gli spazi della scuola • Seguire percorsi semplici su indicazione verbale • Collocare se stesso, oggetti e persone nello spazio • Usare riferimenti topologici (sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano) • Eseguire percorsi motori su consegna 	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento • Utilizzare gli indicatori topologici (sopra, sotto, davanti, dietro, destra, sinistra) • Eseguire e descrivere semplici percorsi • Rappresentare graficamente spazi vissuti • Leggere e interpretare semplici piante di ambienti conosciuti 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali • Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative • Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi sulle carte e orientare le carte a grande scala in base ai punti cardinali e a punti di riferimento fissi • Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto
LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ			
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente percorsi ed esperienze spaziali • Riconoscere la propria posizione nello spazio grafico • Individuare la posizione di oggetti nello spazio • Comprendere e usare simboli convenzionali semplici 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) • Tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante • Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino • Riconoscere e utilizzare semplici simboli convenzionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative • Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo • Conoscere e utilizzare i principali elementi del linguaggio cartografico (scala, coordinate, simbologia) 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero), utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia • Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini) e innovativi (telerilevamento, cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali
PAESAGGIO			
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere l'ambiente circostante • Riconoscere elementi naturali e antropici • Cogliere le trasformazioni dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali • Individuare analogie e differenze tra paesaggi diversi 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo

SCUOLA INFANZIA (3-6 anni)	SCUOLA PRIMARIA Classi 1 ^a - 2 ^a	SCUOLA PRIMARIA Classi 3 ^a - 4 ^a - 5 ^a	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le caratteristiche delle stagioni • Osservare fenomeni atmosferici 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi • Riconoscere gli elementi naturali e artificiali di un paesaggio • Distinguere i diversi tipi di paesaggio (montagna, collina, pianura, mare) 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale • Progettare azioni di valorizzazione del territorio
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE			
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la funzione di spazi diversi (casa, scuola, parco) • Comprendere la relazione tra spazio e funzione • Individuare le proprie attività nei diversi ambienti 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane • Riconoscere le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni • Individuare le relazioni tra uomo e ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) • Utilizzarlo a partire dal contesto italiano • Comprendere le relazioni tra ambiente, risorse e attività economiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare il concetto di regione geografica applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti • Analizzare le interrelazioni tra fatti demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale • Utilizzare modelli interpretativi di assetti territoriali dei principali Paesi

3. CONTENUTI DETTAGLIATI PER CLASSE

SCUOLA INFANZIA	PRIMARIA (1 ^a -2 ^a)	PRIMARIA (3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Spazi della scuola • Spazi di casa • Il quartiere • Percorsi casa-scuola • Elementi naturali/antropici • Stagioni e fenomeni atmosferici • Concetti topologici 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spazi vissuti • Percorsi e mappe • Concetti topologici • Elementi naturali/artificiali <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le parole dello spazio • Rappresentazione spazio • Punti di vista • Riduzione in scala • I percorsi • Reticoli e coordinate • Elementi naturali e antropici • Spazi e funzioni 	<p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lo spazio geografico • Orientamento e punti cardinali • Paesaggi: montagna, collina, pianura, mare • Fiume e lago <p>Classe 4^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carta geografica (scala, legenda, simboli) • Clima e ambienti • Paesaggi italiani • Settori economici <p>Classe 5^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Italia fisica • Italia politica 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strumenti della geografia • Clima e ambienti terrestri • Europa fisica e politica • Stati europei • Unione Europea <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Italia: territorio, popolazione, economia • Regioni italiane (approfondimento) • Problemi ambientali • Città e fenomeni urbani • Migrazioni <p>Classe 3^a:</p>

SCUOLA INFANZIA	PRIMARIA (1 ^a -2 ^a)	PRIMARIA (3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SECONDARIA I GRADO
		<ul style="list-style-type: none"> • Clima in Italia • Regioni italiane • Popolazione e città 	<ul style="list-style-type: none"> • Continenti extraeuropei (Asia, Africa, Americhe, Oceania) • Problemi globali • Globalizzazione • Cambiamenti climatici • Agenda 2030

4. METODOLOGIE DIDATTICHE

SCUOLA INFANZIA	PRIMARIA (1 ^a -2 ^a)	PRIMARIA (3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione diretta degli spazi • Giochi motori per l'orientamento • Percorsi da seguire e rappresentare • Osservazione dell'ambiente • Uscite nel quartiere • Attività grafico-pittoriche • Gioco simbolico 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienza diretta del territorio • Uscite didattiche • Costruzione di mappe e plastici • Giochi di orientamento • Osservazione di paesaggi • Uso di fotografie e immagini • Laboratori pratici 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo della ricerca geografica • Lavoro su carte diverse • Uso di atlanti e globo • Analisi di grafici e dati • Immagini satellitari • Lezione dialogata • Cooperative learning • Flipped classroom • Uscite sul territorio 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo della ricerca • Approccio sistemico • Studio di caso • Debate su temi geografici • Problem solving • Didattica laboratoriale • Utilizzo di GIS • Geostoria integrata • Educazione ambientale

5. CRITERI DI VALUTAZIONE

SCUOLA INFANZIA	PRIMARIA (1 ^a -2 ^a)	PRIMARIA (3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SECONDARIA I GRADO
Valutazione osservativa: <ul style="list-style-type: none"> • Competenze spaziali • Orientamento • Uso indicatori spaziali • Esecuzione percorsi Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Griglie di osservazione • Documentazione fotografica • Portfolio 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Orientamento nello spazio • Linguaggio geografico • Riconoscimento paesaggi • Comprensione funzioni Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche orali • Schede operative • Produzioni grafiche 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Orientamento e carte • Linguaggio cartografico • Conoscenza paesaggi • Regione e territorio • Conoscenze geografiche Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche orali e scritte • Lettura carte • Mappe concettuali • Ricerche 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze geografiche • Orientamento e cartografia • Linguaggio specifico • Analisi paesaggio • Sistema territoriale • Competenza digitale Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche orali • Verifiche scritte • Analisi carte e dati • Presentazioni • Compiti di realtà

6. CONTINUITÀ E RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA

INFANZIA-PRIMARIA	INTERNO PRIMARIA	PRIMARIA-SECONDARIA
<p>Competenze sviluppate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicatori topologici • Orientamento spazi • Esecuzione percorsi • Riconoscimento funzioni • Osservazione ambiente <p>Attività di raccordo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incontri tra docenti • Progetti ponte sull'ambiente • Attività comuni di esplorazione • Griglie condivise 	<p>Dalla 2ª alla 3ª:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Da spazi vissuti a territorio • Introduzione strumenti geografici • Ampliamento scala territoriale • Uso sistematico carte <p>Dalla 5ª alla secondaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifica conoscenze Italia/Europa • Consolidamento uso carte • Prove comuni in uscita • Progetti sull'ambiente 	<p>Competenze attese:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza Italia fisica/politica • Conoscenza base Europa • Uso carte geografiche • Punti cardinali • Lessico geografico base • Lettura dati e grafici <p>Attività di raccordo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Open day con attività • Incontri tra docenti • Prove di ingresso • Progetti sul territorio

7. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE SVILUPPATE

Il curriculum verticale di Geografia contribuisce allo sviluppo delle **Competenze Chiave Europee**:

- **Competenza alfabetica funzionale:** lettura testi geografici, uso linguaggio specifico, esposizione
- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria:** uso dati statistici, grafici, scale, coordinate, fenomeni fisici
- **Competenza digitale:** GIS, Google Earth, mappe interattive, ricerca online, contenuti multimediali
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** organizzazione informazioni, mappe mentali, metodo di studio
- **Competenza in materia di cittadinanza:** relazioni tra popoli, culture, economie; sostenibilità ambientale; problemi globali
- **Competenza imprenditoriale:** analisi attività economiche, dinamiche territoriali, problem solving
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** patrimonio paesaggistico, rispetto diversità culturale

8. COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

- **Con Storia (Geostoria):** localizzazione eventi, influenza ambiente su civiltà, evoluzione confini
- **Con Italiano:** lettura testi geografici, descrizioni paesaggi, terminologia
- **Con Matematica:** scale, proporzioni, coordinate, grafici, dati statistici
- **Con Scienze:** fenomeni fisici, ecosistemi, clima, geologia
- **Con Tecnologia:** cartografia digitale, GIS, telerilevamento
- **Con Arte:** rappresentazione paesaggi, patrimonio artistico

- **Con Lingue straniere:** geografia paesi di studio, culture
- **Con Educazione Fisica:** orienteering, sport e territorio

9. EDUCAZIONE CIVICA E GEOGRAFIA

La geografia contribuisce all'**Educazione Civica** (L. 92/2019) attraverso:

Sviluppo sostenibile (nucleo principale):

- Educazione ambientale: ecosistemi, biodiversità, risorse, inquinamento
- Agenda 2030: Obiettivi di Sviluppo Sostenibile
- Cambiamenti climatici: cause, effetti, soluzioni
- Tutela del paesaggio: patrimonio naturale e culturale
- Uso sostenibile risorse: acqua, energia, suolo
- Economia circolare: produzione, consumo, riciclo
- Mobilità sostenibile: trasporti e impatto

Costituzione, diritto, legalità:

- Organizzazione Stato italiano (regioni, province, comuni)
- Istituzioni europee
- Organizzazioni internazionali (ONU, UNESCO, FAO)
- Diritti umani e migrazioni

Cittadinanza digitale:

- Uso critico fonti geografiche digitali
- Verifica attendibilità informazioni online
- Utilizzo consapevole mappe e dati

10. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

Strategie inclusive:

- **Differenziazione:** attività graduate, materiali semplificati, mappe e schemi
- **Approccio multisensoriale:** immagini, video, carte tattili, plastici
- **Cooperative learning:** lavoro di gruppo
- **Didattica laboratoriale:** attività pratiche

Misure compensative per DSA/BES:

- Mappe concettuali e schemi
- Carte geografiche facilitate
- Audiolibri e sintesi vocale
- Video e documentari
- Atlanti digitali e app (Google Earth)
- Glossari illustrati
- Formolari con dati essenziali

Misure dispensative:

- Riduzione carico mnemonico
- Tempi più lunghi
- Uso carte durante verifiche
- Privilegiare comprensione vs memorizzazione

Valorizzazione eccellenze:

- Ricerche di approfondimento
- Progetti ambientali
- Concorsi geografici
- Peer education

11. UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

Strumenti digitali per la geografia:

- Atlanti digitali: De Agostini Geacron, National Geographic, atlanti online
- Mappe interattive: Google Maps, Google Earth, Bing Maps
- GIS: ArcGIS, QGIS per analisi territoriali
- Immagini satellitari: NASA Worldview, ESA Earth Online, Copernicus
- Dati e statistiche: ISTAT, Eurostat, Worldometer, Gapminder
- Grafici interattivi: Datawrapper, Infogram, Tableau Public
- Tour virtuali: Google Street View, visite virtuali
- App educative: GeoGuessr, Seterra, World Geography Games
- Simulazioni: simulatori climatici, modelli 3D
- Piattaforme meteo: 3B Meteo, Windy

Attività digitali:

- Creazione mappe tematiche digitali
- Ricerche guidate (WebQuest)
- Video documentari su territori
- Presentazioni multimediali
- Analisi dati statistici
- Costruzione grafici e infografiche
- Tour virtuali di città
- Confronto immagini satellitari
- Giochi geografici interattivi
- Blog geografici
- Podcast su temi geografici
- QR code per percorsi territoriali

Progetti con le tecnologie:

- Virtual field trip: viaggi virtuali
- Citizen science: monitoraggio ambientale
- Storytelling geografico: racconti multimediali
- Mappe collaborative: Google My Maps
- Analisi con GIS: studio fenomeni locali; meteorologia: monitoraggio e previsioni

MATEMATICA

Il curriculum verticale di Matematica si configura come un percorso progressivo che accompagna l'alunno dalla prima esplorazione delle quantità e delle forme nella scuola dell'infanzia fino al pensiero algebrico e al ragionamento deduttivo al termine del primo ciclo di istruzione. Lo studio della matematica sviluppa il pensiero logico-razionale, la capacità di problem solving e l'attitudine al ragionamento rigoroso. Forma cittadini capaci di interpretare criticamente dati e informazioni, di affrontare situazioni problematiche con metodo, di argomentare le proprie scelte e di comprendere il linguaggio formale della scienza e della tecnologia, riconoscendo il valore della matematica come strumento fondamentale per leggere e interpretare la realtà.

Nota: Per la Scuola dell'Infanzia si fa riferimento al Campo di Esperienza **"LA CONOSCENZA DEL MONDO"** (Ordine, misura, spazio, tempo, natura) per gli aspetti logico-matematici.

1. TRAGUARDI DI COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi • Ne identifica alcune proprietà • Confronta e valuta quantità • Utilizza simboli per registrarle • Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata • Ha familiarità con le strategie del contare 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio • Descrive e classifica figure in base a caratteristiche geometriche • Utilizza strumenti per il disegno geometrico • Ricerca dati per ricavare informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo con i numeri naturali e decimali • Valuta l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture • Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche • Utilizza strumenti per il disegno geometrico e per la misurazione • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni • Riconosce e quantifica situazioni di incertezza • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici • Riesce a risolvere facili problemi descrivendo il procedimento seguito 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali • Ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero • Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio • Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità • Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni • Spiega il procedimento seguito e confronta procedimenti diversi • Sostiene le proprie convinzioni portando esempi e controesempi • Utilizza e interpreta il linguaggio matematico • Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
		<ul style="list-style-type: none"> • Costruisce ragionamenti formulando ipotesi 	<ul style="list-style-type: none"> • Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche

2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
NUMERI			
<ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti fino a 10 • Riconoscere quantità piccole senza contare • Confrontare quantità (di più, di meno, uguale) • Riconoscere i simboli numerici (1-10) • Associare numero e quantità • Comprendere il concetto di aggiungere e togliere • Ordinare quantità in sequenza crescente/decrescente 	<ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo • Leggere e scrivere numeri naturali in notazione decimale, con consapevolezza del valore posizionale • Confrontare e ordinare numeri naturali • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali • Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10 • Eseguire le operazioni con gli algoritmi scritti usuali 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza • Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali • Individuare multipli e divisori di un numero • Conoscere numeri primi e scomporre in fattori • Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali • Utilizzare la notazione usuale per le potenze • Conoscere proprietà delle operazioni • Eseguire calcoli mentali 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire operazioni con i numeri razionali • Rappresentare i numeri sulla retta numerica • Utilizzare scale graduate in contesti significativi • Utilizzare il concetto di rapporto e proporzione • Calcolare percentuali • Interpretare aumenti e sconti percentuali • Conoscere radici quadrate e cubiche • Dare stime approssimate per il risultato • Utilizzare la notazione scientifica
SPAZIO E FIGURE			
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere forme geometriche semplici (cerchio, quadrato, triangolo) • Discriminare figure per forma, colore, dimensione • Riconoscere forme nell'ambiente circostante • Comporre e scomporre figure • Orientarsi nello spazio (dentro/fuori, sopra/sotto) 	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire la propria posizione nello spazio • Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno • Riconoscere figure geometriche • Disegnare figure geometriche 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere, denominare e classificare figure geometriche • Riprodurre figure geometriche con strumenti • Utilizzare il piano cartesiano • Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse • Confrontare e misurare angoli • Determinare il perimetro di figure 	<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre figure e disegni geometrici con strumenti appropriati • Conoscere definizioni e proprietà delle principali figure piane • Risolvere problemi con perimetri e aree • Conoscere il Teorema di Pitagora

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre semplici percorsi 		<ul style="list-style-type: none"> • Determinare l'area di rettangoli e triangoli • Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza • Conoscere proprietà di figure solide • Calcolare volumi dei solidi più comuni • Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI			
<ul style="list-style-type: none"> • Classificare e raggruppare oggetti secondo un criterio • Ordinare in serie (grande, medio, piccolo) • Riconoscere relazioni (più alto/più basso) • Individuare semplici sequenze e ritmi • Completare sequenze logiche • Operare corrispondenze (abbinamenti) 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà • Argomentare sui criteri usati per realizzare classificazioni • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle • Misurare grandezze utilizzando unità arbitrarie 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle • Utilizzare le principali unità di misura • Passare da un'unità di misura a un'altra • Rappresentare problemi con tabelle e grafici • Utilizzare le nozioni di frequenza, moda e media • Rappresentare problemi con espressioni aritmetiche • In situazioni concrete riconoscere eventi certi, probabili, impossibili 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare insiemi di dati con tabelle e grafici • Confrontare dati al fine di prendere decisioni • Calcolare frequenze assolute e relative • Usare il concetto di moda, mediana e media • Calcolare la probabilità di eventi elementari • Riconoscere una relazione tra variabili • Esprimere la relazione con una formula • Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni
PROBLEM SOLVING E ARGOMENTAZIONE			
<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere semplici problemi pratici • Formulare ipotesi e verificarle • Spiegare le proprie scelte e strategie • Trovare soluzioni a situazioni problematiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere semplici problemi con le quattro operazioni • Descrivere il procedimento seguito • Riconoscere strategie di soluzione diverse dalla propria 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare il testo di un problema • Individuare dati e incognite • Rappresentare la situazione con schemi, tabelle, espressioni • Risolvere problemi con più operazioni • Riflettere sul procedimento risolutivo • Confrontare strategie diverse 	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado • Risolvere problemi utilizzando proporzioni • Tradurre dal linguaggio naturale al linguaggio algebrico • Esplorare e risolvere problemi usando equazioni • Spiegare il procedimento seguito e confrontare procedimenti diversi

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
			<ul style="list-style-type: none"> • Produrre argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite

3. CONTENUTI DETTAGLIATI PER CLASSE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Numeri fino a 10 • Quantità e confronti • Figure geometriche base • Classificazioni • Seriazioni • Sequenze e ritmi • Concetti topologici • Misure non convenzionali 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numeri fino a 20 • Addizione e sottrazione • Problemi semplici • Figure piane • Misure arbitrarie <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numeri fino a 100 • Moltiplicazione e divisione • Tabelline • Problemi con 2 operazioni • Simmetria • Prime misure convenzionali 	<p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numeri fino a 1000 • Le 4 operazioni con sicurezza • Frazioni • Numeri decimali • Perimetro e area • Peso, capacità, lunghezza <p>Classe 4^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numeri grandi (migliaia) • Frazioni decimali • Multipli e divisori • Angoli • Figure piane (classificazione) • Equivalenze • Grafici e tabelle <p>Classe 5^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numeri relativi • Percentuali • Potenze • Espressioni • Cerchio e circonferenza • Solidi geometrici • Probabilità e statistica base 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insiemi e logica • Numeri naturali e decimali • Potenze • Geometria piana (ripasso e approfondimento) • Statistica base <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Frazioni e numeri razionali • Radici quadrate • Rapporti e proporzioni • Teorema di Pitagora • Similitudine • Piano cartesiano <p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numeri relativi • Calcolo letterale • Equazioni di 1° grado • Solidi geometrici • Probabilità e statistica • Funzioni

4. METODOLOGIE DIDATTICHE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Manipolazione di materiali • Giochi matematici 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiali strutturati (Regoli, B.A.M., abaco) 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio matematico • Problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> • Approccio per problemi • Laboratorio matematico

<ul style="list-style-type: none"> • Attività di classificazione • Routine del conteggio • Giochi con forme • Problem solving pratico • Attività ludiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolazione e concretezza • Giochi matematici • Attività laboratoriali • Problem solving guidato • Calcolo mentale quotidiano • Cooperative learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Matematica per problemi • Cooperative learning • Flipped classroom • Uso di tecnologie • Giochi strategici • Peer tutoring 	<ul style="list-style-type: none"> • Didattica per scoperta • Flipped classroom • Debate matematico • Tecnologie digitali • Modeling matematico • Gamification
---	---	---	--

5. CRITERI DI VALUTAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Valutazione osservativa: <ul style="list-style-type: none"> • Competenze logiche • Capacità di contare • Riconoscimento quantità • Classificazione • Seriazione Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Griglie di osservazione • Documentazione attività • Portfolio 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Calcolo e operazioni • Conoscenza numerica • Geometria • Problem solving • Logica Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche orali • Prove scritte • Osservazioni sistematiche • Problemi 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Numeri e calcolo • Spazio e figure • Relazioni e funzioni • Dati e previsioni • Problem solving • Argomentazione Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Prove INVALSI • Verifiche strutturate • Problemi complessi • Compiti autentici 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze • Calcolo e algoritmi • Geometria • Problem solving • Modellizzazione • Argomentazione • Linguaggio matematico Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Prove INVALSI • Verifiche scritte • Interrogazioni • Problemi • Compiti di realtà

6. CONTINUITÀ E RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA

INFANZIA-PRIMARIA	INTERNO PRIMARIA	PRIMARIA-SECONDARIA
Competenze sviluppate: <ul style="list-style-type: none"> • Conteggio fino a 10 • Confronto quantità • Classificazioni e seriazioni • Riconoscimento forme base • Concetti topologici Attività di raccordo: <ul style="list-style-type: none"> • Giochi matematici comuni • Prove ingresso condivise • Laboratori ponte • Incontri docenti 	Dalla 2^a alla 3^a: <ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento 4 operazioni • Introduzione frazioni • Passaggio a numeri più grandi • Approfondimento geometria Dalla 5^a alla secondaria: <ul style="list-style-type: none"> • Verifica prerequisiti • Prove comuni uscita/ingresso • Raccordo su espressioni • Base per algebra 	Competenze attese: <ul style="list-style-type: none"> • Padronanza 4 operazioni • Conoscenza frazioni e decimali • Risoluzione problemi • Geometria piana base • Espressioni aritmetiche • Lettura grafici e tabelle Attività di raccordo: <ul style="list-style-type: none"> • Test ingresso matematica • Incontri tra docenti • Rally matematico • Progetti continuità STEM

7. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE SVILUPPATE

Il curriculum verticale di Matematica contribuisce allo sviluppo delle **Competenze Chiave Europee**:

- **Competenza alfabetica funzionale:** comprensione testi dei problemi, uso corretto linguaggio matematico, argomentazione logica
- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria:** competenza centrale - pensiero logico, problem solving, ragionamento quantitativo, modellizzazione, uso di formule e algoritmi
- **Competenza digitale:** uso di software matematici (GeoGebra, fogli di calcolo), coding matematico, app educative, calcolatrici grafiche
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** strategie di calcolo, metodo di studio della matematica, riflessione metacognitiva sui processi risolutivi
- **Competenza in materia di cittadinanza:** statistica e dati per comprendere la realtà sociale, educazione finanziaria, grafici per informarsi
- **Competenza imprenditoriale:** problem solving creativo, pianificazione, valutazione di alternative, gestione risorse (problemi economici)
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** matematica nella storia, arte e simmetria, proporzioni in architettura, musica e frazioni

8. COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

- **Con Scienze:** misurazioni, esperimenti, dati scientifici, grafici, proporzionalità nei fenomeni naturali
- **Con Tecnologia:** coding, robotica, disegno tecnico, scale, CAD, algoritmi
- **Con Geografia:** scale geografiche, lettura grafici demografici, coordinate, statistiche territoriali, fusi orari
- **Con Storia:** linee del tempo, cronologia, periodizzazioni, statistica storica, numeri nelle civiltà antiche
- **Con Italiano:** comprensione testi dei problemi, lessico matematico, logica del discorso
- **Con Arte:** simmetrie, proporzioni, prospettiva, geometria nell'arte, sezione aurea, frattali
- **Con Musica:** frazioni e ritmo, rapporti tra note, frequenze, sequenze
- **Con Educazione Fisica:** misurazioni (salti, lanci), statistiche sportive, calcolo punteggi
- **Con Educazione Civica:** educazione finanziaria, statistica sociale, grafici su temi civici

Progetti STEM integrati:

- Coding e matematica computazionale
- Geometria e architettura sostenibile
- Statistica e scienze sociali
- Matematica e arte: simmetrie, frattali
- Robotica educativa programmata
- Esperimenti scientifici con raccolta dati

9. EDUCAZIONE CIVICA E MATEMATICA

La matematica contribuisce all'**Educazione Civica** (L. 92/2019) attraverso:

Sviluppo sostenibile:

- Statistica ambientale: analisi dati su inquinamento, riscaldamento globale, riciclaggio
- Grafici e sostenibilità: interpretazione grafici su consumi energetici, emissioni CO2
- Calcoli ecologici: impronta ecologica, risparmio energetico, consumo d'acqua
- Percentuali green: percentuali di raccolta differenziata, energie rinnovabili
- Problemi reali: costi/benefici scelte sostenibili

Costituzione, diritto, legalità:

- Statistica e democrazia: sondaggi, elezioni, rappresentanza
- Grafici su diritti e disuguaglianze
- Educazione finanziaria: gestione denaro, risparmio, tasse
- Percentuali in economia civile

Cittadinanza digitale:

- Analisi critica dati online
- Riconoscimento grafici manipolati e fake news numeriche
- Privacy e sicurezza: crittografia base, password sicure
- Big data e statistica

10. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

Strategie inclusive:

- Approccio concreto-iconico-astratto: da materiali concreti a rappresentazioni simboliche
- Materiali strutturati: regoli, BAM, abaco, geopiano
- Didattica laboratoriale: apprendimento per scoperta
- Cooperative learning: lavoro in piccoli gruppi eterogenei
- Problem solving graduato: problemi a difficoltà crescente

Misure compensative per DSA/BES:

- Tavola pitagorica e formulari
- Calcolatrice per operazioni complesse
- Mappe e schemi visivi
- Evidenziatori per dati nei problemi
- Software matematici (GeoGebra, MathType)
- App per matematica (Photomath, Khan Academy)
- Quaderni a quadretti grandi
- Linea del 20, linea del 100
- Video-lezioni da rivedere

Misure dispensative:

- Riduzione numero di esercizi
- Tempi più lunghi nelle verifiche
- Dispensa da memorizzazione tabelline (con tavola)
- Verifiche semplificate
- Problemi con meno passaggi

Valorizzazione eccellenze:

- Giochi matematici (Kangourou, Olimpiadi)
- Rally matematico transalpino
- Problemi sfida e quesiti complessi
- Coding e programmazione avanzata
- Peer tutoring
- Progetti STEM avanzati

11. UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

Software e piattaforme per la matematica:

- Geometria dinamica: GeoGebra (gratuito), Cabri, Sketchpad
- Fogli di calcolo: Excel, Google Sheets per grafici e statistiche
- Calcolatrici grafiche: Desmos (online gratuito), Symbolab
- App matematiche: Photomath, Microsoft Math Solver, Khan Academy
- Coding matematico: Scratch per algoritmi, Python per calcoli
- Piattaforme educative: Redooc, Matific, Mathigon, Brilliant
- Gamification: Kahoot, Quizizz, Socrative per quiz matematici
- Video-lezioni: Khan Academy, YouTube Edu, RaiScuola

Attività digitali:

- Costruzione figure geometriche con GeoGebra
- Creazione grafici e tabelle con fogli di calcolo
- Risoluzione problemi con calcolatrici grafiche
- Coding di algoritmi matematici in Scratch
- Quiz interattivi e sfide matematiche
- Esplorazione frattali e geometria dinamica
- Simulazioni matematiche
- Escape room matematiche digitali
- Flipped classroom con video pre-registrati
- Collaborative problem solving online

Progetti innovativi:

- Matematica con la realtà aumentata: visualizzazione 3D di solidi
- Coding e algoritmi: programmazione visuale di problemi
- Data science per ragazzi: analisi dataset reali
- Matematica e arte digitale: frattali, spirali, simmetrie
- Gamification matematica: creazione giochi matematici
- Statistica con Google Trends: analisi dati reali
- Escape room matematiche: sfide logiche digitali

SCIENZE

Il curriculum verticale di Scienze si configura come un percorso progressivo e coerente che accompagna l'alunno dalla prima esplorazione curiosa del mondo naturale nella scuola dell'infanzia fino allo sviluppo del pensiero scientifico rigoroso e critico al termine del primo ciclo di istruzione. Lo studio delle scienze sviluppa il metodo scientifico, la capacità di osservare, sperimentare, formulare ipotesi e trarre conclusioni, forma cittadini consapevoli delle leggi che governano il mondo naturale, capaci di comprendere il rapporto tra scienza, tecnologia e società, e di assumere comportamenti responsabili per la tutela dell'ambiente e della propria salute.

Nota: Per la Scuola dell'Infanzia si fa riferimento al Campo di Esperienza **"LA CONOSCENZA DEL MONDO"** (Ordine, misura, spazio, tempo, natura) per gli aspetti relativi all'esplorazione e all'osservazione della natura e dei fenomeni naturali.

1. TRAGUARDI DI COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali • Si accorge dei loro cambiamenti • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici • Sa scoprirne le funzioni e i possibili usi 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità • Esplora i fenomeni con approccio scientifico • Osserva e descrive lo svolgersi dei fatti • Formula domande • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze • Riconosce e descrive caratteristiche del proprio ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo • Esplora i fenomeni con approccio scientifico: osserva e descrive, formula domande, propone e realizza semplici esperimenti • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati, identifica relazioni spazio/temporali • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato utilizzando un linguaggio appropriato • Trova da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano • Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico, rispetta e apprezza il valore 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause • Ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite • Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni • Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici • È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse • Adotta modi di vita ecologicamente responsabili • Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo • Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
		dell'ambiente sociale e naturale	campo dello sviluppo scientifico e tecnologico

2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI / FISICA E CHIMICA			
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare con i sensi oggetti e materiali • Manipolare materiali diversi • Riconoscere proprietà degli oggetti (forma, colore, dimensione, peso) • Osservare fenomeni naturali (pioggia, vento, neve) • Sperimentare trasformazioni semplici (ghiaccio-acqua) 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici • Analizzarne qualità e proprietà • Descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà • Individuare strumenti e unità di misura appropriati • Osservare e sperimentare sul campo 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici (dimensioni spaziali, peso, forza, movimento, temperatura, calore) • Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni • Osservare, utilizzare e costruire semplici strumenti di misura • Individuare le proprietà di alcuni materiali • Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i concetti fisici fondamentali (pressione, volume, velocità, peso, temperatura, calore) • Raccogliere dati su variabili rilevanti • Trovare relazioni quantitative tra esse • Realizzare esperienze quali ad esempio: galleggiamento, piano inclinato, leve • Costruire e utilizzare correttamente il concetto di energia • Padroneggiare concetti di trasformazione chimica • Sperimentare reazioni chimiche
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO			
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare la natura e i suoi cambiamenti • Riconoscere le stagioni • Osservare piante e animali • Prendersi cura di piante e animali <p>Osservare i fenomeni atmosferici</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali • Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali • Osservare le caratteristiche dei terreni e delle acque • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari di una porzione di ambiente vicino • Individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo • Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci • Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni (vulcani, terremoti) • Riconoscere i principali tipi di rocce • Conoscere la struttura e le proprietà dell'atmosfera • Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti • Ricostruire i movimenti della Terra da cui dipendono

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
			il dì e la notte e l'alternarsi delle stagioni
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE / BIOLOGIA			
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere esseri viventi e non viventi • Osservare caratteristiche di piante e animali • Riconoscere bisogni degli esseri viventi • Osservare il proprio corpo • Riconoscere i cinque sensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente • Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo • Riconoscere in altri organismi viventi bisogni analoghi ai propri 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso • Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati • Elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare • Avere cura della propria salute • Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali • Conoscere le relazioni tra organismi e ambienti 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie di viventi • Comprendere il senso delle grandi classificazioni • Sviluppare progressivamente la capacità di spiegare il funzionamento macroscopico dei viventi con un modello cellulare • Conoscere le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari • Acquisire corrette informazioni sullo sviluppo puberale e la sessualità • Sviluppare la cura e il controllo della propria salute • Assumere comportamenti responsabili per la tutela dell'ambiente

3. CONTENUTI DETTAGLIATI PER CLASSE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • I cinque sensi • Esseri viventi e non viventi • Piante e animali • Le stagioni • Fenomeni atmosferici • Materiali (legno, plastica, carta) • Acqua e sue trasformazioni • Il corpo umano 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I cinque sensi • Viventi e non viventi • Piante e animali • Stagioni e tempo atmosferico • Materiali e loro proprietà <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ciclo vitale delle piante • Animali: classificazione semplice • Acqua: proprietà e stati • Aria 	<p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodo scientifico • Stati della materia • Acqua e ciclo dell'acqua • Aria e atmosfera • Suolo • Piante: struttura e funzioni • Animali: classificazione <p>Classe 4^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecosistemi e catene alimentari 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodo scientifico • Materia e sue proprietà • Stati di aggregazione • Miscugli e soluzioni • Viventi e classificazione • Cellula • Ecosistemi <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chimica: atomi e molecole • Reazioni chimiche

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
	<ul style="list-style-type: none"> • Calore e temperatura 	<ul style="list-style-type: none"> • Energia e sue forme • Luce e suono • Educazione alimentare <p>Classe 5^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corpo umano • Cellula • Sistema solare • Terra e movimenti • Energia e fonti energetiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Corpo umano: (approfondimento) • Genetica e DNA • Riproduzione • Educazione alla salute <p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fisica: forze e movimento • Energia • Elettricità e magnetismo • Evoluzione • Astronomia • Terra: struttura interna, tettonica, vulcani, terremoti

4. METODOLOGIE DIDATTICHE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione sensoriale • Manipolazione di materiali • Osservazione diretta della natura • Esperimenti semplici • Cura di piante e piccoli animali • Uscite nell'ambiente • Conversazioni scientifiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo scientifico guidato • Osservazione diretta • Esperimenti semplici • Manipolazione • Uscite didattiche • Documentazione con disegni • Domande stimolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo scientifico • Laboratorio scientifico • Esperimenti e verifiche • Osservazione sistematica • Raccolta e analisi dati • Cooperative learning • Problem solving • Utilizzo di strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo sperimentale • Laboratorio strutturato • Esperimenti complessi • Modellizzazione • IBSE (Inquiry Based Science Education) • Flipped classroom • Debate scientifico • Progetti di ricerca

5. CRITERI DI VALUTAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<p>Valutazione osservativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curiosità e interesse • Capacità di osservazione • Manipolazione • Formulazione domande <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Griglie di osservazione • Documentazione attività 	<p>Indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e descrizione • Classificazione • Formulazione ipotesi • Conoscenze scientifiche <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche orali • Schede operative 	<p>Indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodo scientifico • Osservazione e sperimentazione • Conoscenze scientifiche • Linguaggio specifico • Relazioni causa-effetto <p>Strumenti:</p>	<p>Indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze • Metodo scientifico • Capacità sperimentali • Modellizzazione • Linguaggio tecnico • Problem solving <p>Strumenti:</p>

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Portfolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Relazioni esperimenti • Osservazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifiche scritte e orali • Relazioni di esperimenti • Mappe concettuali • Compiti autentici 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifiche strutturate • Interrogazioni • Relazioni di laboratorio • Progetti di ricerca • Compiti di realtà

6. CONTINUITÀ E RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA

INFANZIA-PRIMARIA	INTERNO PRIMARIA	PRIMARIA-SECONDARIA
<p>Competenze sviluppate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curiosità verso fenomeni • Osservazione diretta • Manipolazione materiali • Riconoscimento viventi/non viventi • Conoscenza ambiente <p>Attività di raccordo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incontri tra docenti • Esperimenti comuni • Osservazioni natura • Griglie condivise 	<p>Dalla 2^a alla 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione metodo scientifico • Esperimenti strutturati • Approfondimento concetti • Linguaggio specifico <p>Dalla 5^a alla secondaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifica conoscenze base • Consolidamento metodo • Prove comuni • Prerequisiti per fisica/chimica 	<p>Competenze attese:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza corpo umano • Conoscenza materia e stati • Ecosistemi e catene alimentari • Sistema solare base • Metodo scientifico • Capacità di osservare e sperimentare <p>Attività di raccordo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Open day scientifici • Laboratori condivisi • Prove di ingresso • Progetti ponte

7. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE SVILUPPATE

Il curriculum verticale di Scienze contribuisce allo sviluppo delle **Competenze Chiave Europee**:

- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria:** comprensione delle leggi naturali, metodo scientifico, pensiero logico-deduttivo, problem solving scientifico
- **Competenza alfabetica funzionale:** lettura e comprensione testi scientifici, produzione relazioni, uso linguaggio specifico
- **Competenza digitale:** utilizzo di strumenti digitali per ricerca, simulazioni, raccolta dati, presentazioni
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** metodo di studio scientifico, organizzazione esperimenti, riflessione metacognitiva
- **Competenza in materia di cittadinanza:** educazione ambientale, sviluppo sostenibile, salute, responsabilità verso l'ambiente

8. COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

- **Con Matematica:** misurazioni, grafici, statistica, proporzioni, calcoli
- **Con Geografia:** clima, ambiente, ecosistemi, risorse naturali, fenomeni geologici
- **Con Storia:** storia della scienza, scoperte scientifiche, evoluzione umana
- **Con Tecnologia:** macchine semplici, energia, materiali, innovazioni tecnologiche
- **Con Italiano:** testi scientifici, relazioni, linguaggio specifico, letture divulgative
- **Con Arte:** rappresentazione natura, proporzioni corpo umano, colori e luce
- **Con Educazione Fisica:** corpo umano, movimento, salute, alimentazione

9. EDUCAZIONE CIVICA E SCIENZE

Le scienze contribuiscono all'**Educazione Civica** (L. 92/2019) attraverso:

Sviluppo sostenibile (nucleo principale):

- Educazione ambientale: ecosistemi, biodiversità, cicli naturali, equilibri ambientali
- Agenda 2030: obiettivi di sviluppo sostenibile, tutela risorse naturali
- Cambiamenti climatici: cause scientifiche, effetto serra, conseguenze, soluzioni
- Energie rinnovabili: fonti energetiche, sostenibilità, risparmio energetico
- Inquinamento: aria, acqua, suolo; cause ed effetti; soluzioni
- Economia circolare: riciclo, riuso, riduzione rifiuti
- Biodiversità: importanza, tutela specie, habitat

Educazione alla salute:

- Alimentazione corretta e stili di vita sani
- Prevenzione malattie
- Educazione affettiva e sessuale
- Dipendenze (fumo, alcol, droghe)
- Igiene e prevenzione

Cittadinanza scientifica:

- Pensiero critico verso informazioni scientifiche
- Fake news scientifiche
- Etica della scienza
- Rapporto scienza-società

10. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

Strategie inclusive:

- Differenziazione: esperimenti graduati, schede facilitate, mappe concettuali
- Approccio multisensoriale: manipolazione, osservazione, sperimentazione diretta
- Cooperative learning: lavoro di gruppo in laboratorio
- Didattica laboratoriale: esperienza pratica, learning by doing

Misure compensative per DSA/BES:

- Mappe concettuali e schemi
- Formulari scientifici
- Tavole periodiche facilitate
- Video e documentari
- Simulazioni digitali
- Audiolibri scientifici
- App educative (elementi chimici, corpo umano)

Misure dispensative:

- Riduzione nomenclatura da memorizzare
- Tempi più lunghi
- Uso di tabelle durante verifiche
- Privilegiare comprensione vs memorizzazione

Valorizzazione eccellenze:

- Progetti di ricerca avanzati
- Olimpiadi di scienze
- Esperimenti complessi
- Peer education in laboratorio

11. UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

Strumenti digitali per le scienze:

- Simulazioni e laboratori virtuali: PhET, Anatomia 3D, simulazioni chimiche
- App educative: Human Body, Elements (tavola periodica), Star Walk (astronomia)
- Video e documentari: YouTube Education, National Geographic, Focus, Superquark
- Microscopi digitali: per osservazioni e fotografie
- Sensori e datalogger: per rilevazione temperatura, pH, umidità
- Software per grafici: Excel, Google Sheets per analisi dati
- Realtà aumentata: app per esplorare corpo umano, cellule, sistema solare
- Planetari virtuali: Stellarium, Google Sky
- Modelli 3D: molecole, DNA, organi, apparati

Attività digitali:

- Esperimenti virtuali con simulazioni
- Raccolta e analisi dati con sensori
- Creazione di grafici e tabelle
- Video documentazione esperimenti
- Presentazioni multimediali
- Ricerche guidate su temi scientifici
- Quiz interattivi (Kahoot!, Quizizz)
- Mappe concettuali digitali

Progetti con le tecnologie:

- Citizen science: progetti di monitoraggio ambientale
- Coding scientifico: programmazione di simulazioni
- Digital storytelling: racconti scientifici multimediali
- Webquest scientifiche: ricerche strutturate online
- Virtual lab: esperimenti in laboratori virtuali
- Podcast scientifici: creazione divulgazione scientifica

MUSICA

Il curriculum verticale di Musica si configura come un percorso progressivo e coerente che accompagna l'alunno dalla prima esplorazione sonora nella scuola dell'infanzia fino alla padronanza consapevole del linguaggio musicale, della pratica strumentale e vocale e della comprensione del patrimonio musicale al termine del primo ciclo di istruzione. Lo studio della musica sviluppa la sensibilità estetica, la capacità di espressione e comunicazione, la creatività, il pensiero divergente e forma cittadini capaci di comprendere e valorizzare il patrimonio musicale nella sua diversità culturale, di collaborare in contesti di gruppo e di vivere la musica come fonte di benessere, crescita personale e coesione sociale.

Nota: Per la Scuola dell'Infanzia si fa riferimento al Campo di Esperienza **"IMMAGINI, SUONI, COLORI"** per gli aspetti relativi all'esperienza musicale, all'ascolto, alla produzione sonora e all'espressione attraverso il linguaggio musicale.

1. TRAGUARDI DI COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative • Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative • Segue con curiosità spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali) • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori • Gestisce diverse possibilità espressive della voce, del corpo e di semplici strumenti • Esegue semplici brani vocali • Ascolta e interpreta semplici brani musicali • Riconosce gli elementi di base del linguaggio musicale 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali e strumentali • Riconosce gli elementi linguistici costitutivi di un semplice brano musicale • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali • Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, analisi e produzione • È in grado di ideare e realizzare messaggi musicali e multimediali • Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati • Integra con altri saperi le proprie esperienze musicali • Orienta lo sviluppo delle proprie competenze musicali

2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
PERCEZIONE E ASCOLTO			
<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare suoni e rumori dell'ambiente • Distinguere suoni forti/deboli, acuti/gravi, lunghi/brevi • Riconoscere il silenzio come assenza di suono • Ascoltare semplici brani musicali • Riconoscere alcuni strumenti musicali • Distinguere canzoni lente e veloci 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e classificare suoni e rumori in base alla fonte • Discriminare le caratteristiche del suono: timbro, intensità, durata, altezza • Ascoltare e analizzare brani musicali di vario genere • Riconoscere alcuni strumenti musicali all'ascolto • Cogliere gli aspetti espressivi di un brano musicale 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e classificare eventi sonori in base ai parametri del suono • Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di epoche e culture diverse • Riconoscere strumenti musicali e organici strumentali • Individuare le funzioni della musica in contesti diversi • Cogliere le relazioni tra musica, altre arti e linguaggi multimediali 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali/strumentali di diversi generi e stili • Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale • Conoscere, descrivere e interpretare opere d'arte musicali • Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura • Orientare la costruzione della propria identità musicale
PRODUZIONE ED ESECUZIONE			
<ul style="list-style-type: none"> • Produrre suoni con la voce, il corpo e oggetti • Cantare semplici canzoni e filastrocche • Accompagnare con gesti e movimenti canzoni e musiche • Esplorare le possibilità sonore della voce e del corpo • Utilizzare semplici strumenti a percussione 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare voce, corpo e oggetti per produrre, riprodurre, creare e improvvisare eventi sonori • Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione • Eseguire semplici brani ritmici con strumenti didattici • Accompagnare canti con gesti e movimenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo • Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando intonazione ed espressività • Improvvisare sequenze ritmiche e melodiche • Leggere e utilizzare forme di notazione musicale • Rappresentare gli elementi di un brano musicale attraverso sistemi simbolici convenzionali e non 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi • Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali • Accedere alle risorse musicali presenti in rete • Utilizzare software per l'elaborazione di brani musicali • Integrare con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali
COMPrensione E USO DEL LINGUAGGIO MUSICALE			
<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione • Esplorare le prime forme di notazione informale 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e riprodurre semplici strutture ritmiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e classificare anche stilisticamente elementi del linguaggio musicale

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Associare suoni a immagini e gesti • Comprendere il ritmo attraverso il movimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare simboli convenzionali e non per rappresentare suoni • Cogliere i più immediati valori espressivi delle musiche ascoltate • Tradurre in azioni motorie e rappresentazioni grafiche il contenuto di brani musicali 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale • Rappresentare gli elementi sintattici di eventi sonori attraverso sistemi simbolici • Comprendere il rapporto tra musica e contesto storico-culturale 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, descrivere e interpretare opere d'arte musicali • Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale • Comprendere e valutare eventi, materiali, opere musicali • Orientare lo sviluppo delle proprie competenze musicali

3. CONTENUTI DETTAGLIATI PER CLASSE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Suoni e rumori ambientali • Parametri del suono (forte/piano, alto/basso) • Canzoni e filastrocche • Giochi cantati • Body percussion semplice • Strumenti a percussione • Ascolto brani vari • Movimento e danza • Sonorizzazioni 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paesaggio sonoro • Parametri del suono • Canto all'unisono • Ritmi semplici • Strumentario Orff base • Notazione informale <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discriminazione timbrica • Canzoni per l'infanzia • Ritmi binari e ternari • Strumentario Orff • Prima notazione convenzionale • Ascolto generi diversi 	<p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notazione tradizionale (pentagramma, chiave di violino) • Figure musicali (semibreve, minima, semiminima) • Flauto dolce (prime note) • Canto corale • Strumenti a fiato e corde <p>Classe 4^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notazione completa (figure, pause, alterazioni) • Flauto dolce (brani semplici) • Canti a 2 voci • Orchestra e famiglie strumentali • Generi musicali <p>Classe 5^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notazione avanzata (tempi composti) • Flauto dolce repertorio • Canto polifonico • Storia della musica (cenni) • Musica e culture • Inno nazionale 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teoria musicale completa • Storia: dalle origini al Medioevo • Pratica strumentale (chitarra, tastiera, flauto) • Canto corale a più voci • Generi musicali (pop, rock, jazz) <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Storia: Rinascimento, Barocco, Classicismo • Forme musicali (sonata, sinfonia, concerto) • Pratica strumentale avanzata • Improvvisazione • Musica e tecnologia <p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Storia: Romanticismo, Novecento, Contemporanea • Opera lirica • Musica da film • Composizione • Software musicali (DAW) • Musica e media

4. METODOLOGIE DIDATTICHE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione sonora dell'ambiente • Giochi musicali • Canto collettivo • Body percussion • Ascolto attivo guidato • Drammatizzazione musicale • Movimento e danza • Uso di oggetti sonori 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo Orff (strumentario didattico) • Canto corale • Body percussion • Giochi ritmici • Ascolto guidato • Sonorizzazione di storie • Movimento creativo • Notazione informale 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo Orff-Schulwerk • Metodo Kodály • Canto corale polifonico • Pratica strumentale (flauto, tastiera) • Notazione musicale tradizionale • Ascolto analitico • Improvvisazione • Attività interdisciplinari 	<ul style="list-style-type: none"> • Pratica vocale e corale avanzata • Pratica strumentale • Laboratori di composizione • Analisi musicale • Storia della musica • Tecnologie musicali (DAW, sequencer) • Performance e concerti • Peer learning • Flipped classroom

5. CRITERI DI VALUTAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Valutazione osservativa: <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e attenzione • Partecipazione al canto • Uso strumenti/oggetti • Coordinamento motorio-musicale • Espressività Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Griglie di osservazione • Documentazione audio/video • Portfolio 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e discriminazione • Produzione vocale • Uso strumenti didattici • Comprensione simboli • Espressività Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni sistematiche • Performance individuali/gruppo • Registrazioni 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e analisi • Produzione vocale e strumentale • Lettura notazione • Improvvisazione • Conoscenze teoriche • Espressività e interpretazione Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche pratiche • Performance • Test di ascolto • Registrazioni 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Capacità vocale e strumentale • Lettura notazione • Conoscenze storico-teoriche • Analisi e comprensione • Creatività e improvvisazione • Uso tecnologie musicali • Espressività Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche pratiche • Performance/concerti • Test teoria • Composizioni • Autovalutazione

6. CONTINUITÀ E RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA

INFANZIA-PRIMARIA	INTERNO PRIMARIA	PRIMARIA-SECONDARIA
Competenze sviluppate: <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e discriminazione sonora • Produzione vocale (canto) • Coordinamento ritmo-motorio 	Dalla 2^a alla 3^a: <ul style="list-style-type: none"> • Da notazione informale a pentagramma • Introduzione flauto dolce • Da canto unisono a 2 voci 	Competenze attese: <ul style="list-style-type: none"> • Lettura notazione tradizionale • Esecuzione flauto dolce • Canto corale

INFANZIA-PRIMARIA	INTERNO PRIMARIA	PRIMARIA-SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Uso semplici strumenti • Espressività corporea <p>Attività di raccordo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progetti musicali comuni • Canti condivisi tra ordini • Spettacoli musicali insieme • Laboratori ponte di body percussion • Incontri tra docenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliamento repertorio • Conoscenza strumenti orchestra <p>Dalla 5ª alla secondaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifica competenze flauto • Consolidamento lettura note • Prove comuni teoria musicale • Concerti di continuità • Laboratori strumentali ponte 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza base teoria musicale • Riconoscimento strumenti • Ascolto consapevole • Conoscenza generi musicali <p>Attività di raccordo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Open day con performance musicali • Incontri tra docenti di musica • Prove di ingresso strumentali • Orchestra/coro comune • Concerti di passaggio

7. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE SVILUPPATE

Il curriculum verticale di Musica contribuisce allo sviluppo delle **Competenze Chiave Europee**:

- **Competenza alfabetica funzionale:** lettura e comprensione testi di canzoni, capacità di descrivere e argomentare esperienze musicali
- **Competenza multilinguistica:** canzoni in lingue diverse, terminologia musicale internazionale
- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria:** durate, ritmi, frazioni musicali, fisica del suono, acustica, uso tecnologie musicali
- **Competenza digitale:** software musicali (DAW, sequencer), registrazioni digitali, fruizione musica online, creazione contenuti multimediali
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** impegno nella pratica strumentale/vocale, organizzazione studio, collaborazione in gruppo (orchestra, coro), gestione emozioni attraverso musica
- **Competenza in materia di cittadinanza:** rispetto regole coro/orchestra, ascolto reciproco, collaborazione, condivisione, inno nazionale come appartenenza
- **Competenza imprenditoriale:** creatività nell'improvvisazione e composizione, problem solving musicale, progettazione performance
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** NUCLEO CENTRALE - conoscenza patrimonio musicale, espressione di sé attraverso musica, comprensione culture diverse attraverso loro musiche

8. COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

- **Con Italiano:** testi di canzoni, poesie musicate, opera lirica, rapporto musica-parola
- **Con Storia:** musica nelle diverse epoche storiche, inni nazionali, canti di guerra e pace, evoluzione strumenti
- **Con Geografia:** musiche delle diverse culture e continenti, strumenti etnici, world music
- **Con Matematica:** frazioni musicali, proporzioni, sequenze ritmiche, simmetrie

- **Con Scienze:** fisica del suono (onde, frequenze, ampiezza), acustica, anatomia apparato fonatorio
- **Con Tecnologia:** strumenti elettronici, amplificazione, registrazione, software musicali, sintesi sonora
- **Con Arte:** sinestesie, musica e pittura (Kandinsky), scenografie per spettacoli, copertine album
- **Con Educazione Fisica:** danza, coordinamento ritmo-movimento, espressione corporea
- **Con Lingue straniere:** canzoni in lingua, musical, traduzione testi
- **Con Religione:** canti liturgici, musica sacra, spirituals, gospel

9. EDUCAZIONE CIVICA E MUSICA

La musica contribuisce all'**Educazione Civica** (L. 92/2019) attraverso:

Costituzione:

- Inno nazionale: conoscenza, significato storico, esecuzione dell'Inno di Mameli
- Inno europeo: Inno alla gioia (Beethoven, IX Sinfonia)
- Canti della Resistenza e della libertà: Bella ciao, memoria storica
- Musica e diritti: canzoni di impegno civile (De André, Gaber)
- Collaborazione: rispetto regole in coro e orchestra, ascolto reciproco

Sviluppo sostenibile:

- Musica e natura: Le Quattro Stagioni di Vivaldi, composizioni ispirate alla natura
- Canzoni ambientali: sensibilizzazione ecologica attraverso musica
- Patrimonio musicale: tutela tradizioni musicali locali, strumenti tradizionali
- Diversità culturale: musiche del mondo, rispetto culture diverse

Cittadinanza digitale:

- Diritto d'autore: copyright musicale, SIAE, uso lecito musica
- Pirateria musicale: consapevolezza legalità download
- Streaming responsabile: piattaforme legali (Spotify, YouTube Music)
- Fake musicali: riconoscimento manipolazioni audio
- Social e musica: condivisione responsabile contenuti musicali

10. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

Strategie inclusive:

- Differenziazione: repertorio graduato, arrangiamenti facilitati, parti strumentali semplificate
- Approccio multisensoriale: ascolto, movimento, visualizzazione, body percussion
- Musica d'insieme: tutti possono partecipare secondo proprie possibilità
- Valorizzazione talenti: ogni alunno può eccellere in aspetti diversi (voce, ritmo, ascolto)
- Musicoterapia: musica come strumento di benessere e inclusione

Misure compensative per DSA/BES:

- Spartiti ingranditi e semplificati
- Colori per differenziare note/ritmi
- Registrazioni audio di brani da studiare
- Tablature al posto del pentagramma
- Software di notazione musicale
- App per l'allenamento ritmico
- Video tutorial
- Mappe concettuali teoria musicale
- Uso di strumenti alternativi (tastiere, percussioni)

Misure dispensative:

- Riduzione brani da memorizzare
- Tempi più lunghi per apprendimento
- Lettura musica con spartito sempre disponibile
- Esonero prove individuali (privilegiare insieme)
- Valutazione formativa vs sommativa

Alunni con disabilità:

- Strumenti adattati (tastiere facilitate, percussioni accessibili)
- Body percussion e movimento
- Comunicazione Aumentativa Alternativa musicale
- Tecnologie assistive (soundbeam, eye gaze musicali)
- Musicoterapia
- Partecipazione attiva secondo possibilità

Valorizzazione eccellenze:

- Studio strumento musicale approfondito
- Partecipazione cori e orchestre scolastiche/extrascolastiche
- Concorsi musicali
- Composizione e arrangiamento
- Peer tutoring
- Concerti e performance pubbliche

11. UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

Strumenti digitali per la musica:

- Software di notazione: MuseScore (gratuito), Finale, Sibelius, Dorico
- DAW (Digital Audio Workstation): GarageBand, Audacity, Reaper, Ableton Live, FL Studio
- Sequencer e loop station: creazione basi musicali, accompagnamenti
- App didattiche:
 - Perfect Ear (ear training)
 - Yousician (apprendimento strumenti)
 - Simply Piano/Guitar
 - Music Theory (teoria musicale)

- Metronome, accordatori digitali
- Piattaforme streaming: Spotify, YouTube Music, Apple Music (uso didattico)
- Karaoke e backing tracks: Smule, YouTube karaoke
- Registrazione audio/video: smartphone, tablet, registratori digitali
- Sintesi sonora: sintetizzatori software, plugin VST
- Campionatori: creazione e manipolazione sample
- Video didattici: YouTube (canali musicali educativi), tutorial

Attività digitali:

- Creazione spartiti con software notazione
- Composizione brani con DAW
- Registrazione performance individuali e di gruppo
- Video musicali (montaggio audio-video)
- Podcast musicali
- Ricerca e ascolto guidato online
- Quiz interattivi teoria musicale (Kahoot!, Quizizz)
- Flipped classroom (video lezioni asincrone)
- Concerti virtuali e streaming
- Collaborazione musicale a distanza
- Arrangiamenti digitali
- Sound design e effetti sonori

Progetti con tecnologie musicali:

- Orchestra/coro virtuale: registrazioni individuali montate insieme
- Colonne sonore: musica per video, cortometraggi scolastici
- Remix e mashup: rielaborazione brani esistenti
- Podcast musicale scolastico: analisi brani, interviste, storia musica
- Video lyric: testi animati sincronizzati
- Composizione elettronica: musica con sintetizzatori e campionatori
- Sonorizzazione: creare musiche per fiabe, animazioni
- Karaoke scolastico: realizzazione basi e performance
- Radio scolastica: programmazione e trasmissione musica

Risorse online:

- Musei virtuali: Museo degli Strumenti Musicali, sale concerti virtuali
- Concerti streaming: Digital Concert Hall (Berliner Philharmoniker), Operavision
- Lezioni online: Khan Academy Music, teoria.com
- Spartiti gratuiti: IMSLP (Petrucci Music Library), MusOpen
- Archivi storici: registrazioni storiche, documentari musicali

ARTE E IMMAGINE

Il curriculum verticale di Arte e Immagine si configura come un percorso progressivo e coerente che accompagna l'alunno dalla prima esplorazione dei linguaggi espressivi nella scuola dell'infanzia fino alla padronanza consapevole delle tecniche artistiche, della lettura delle opere d'arte e della comprensione del patrimonio culturale al termine del primo ciclo di istruzione. Lo studio dell'arte sviluppa la creatività, il senso estetico, la capacità di osservazione e di espressione, forma cittadini capaci di comprendere e valorizzare il patrimonio artistico e culturale italiano e mondiale, di esprimere sé stessi attraverso i linguaggi visivi e di contribuire attivamente alla tutela e alla valorizzazione dei beni culturali, artistici e paesaggistici del proprio territorio.

Nota: Per la Scuola dell'Infanzia si fa riferimento al Campo di Esperienza **"IMMAGINI, SUONI, COLORI"** per gli aspetti relativi all'espressione artistica, alla creatività, all'uso dei linguaggi visivi e alla fruizione del patrimonio artistico.

1. TRAGUARDI DI COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none">• Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente• Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative• Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative• Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie• Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative	<ul style="list-style-type: none">• L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi• Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti• È in grado di osservare e descrivere immagini• Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte• Conosce i principali beni artistico-culturali del proprio territorio	<ul style="list-style-type: none">• L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi• Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti• È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali• Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte• Apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse• Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel territorio e manifesta sensibilità per la loro salvaguardia	<ul style="list-style-type: none">• L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale• Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo• Legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali• Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea• Conosce le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio• Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali utilizzando il linguaggio appropriato

2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
ESPRIMERSI E COMUNICARE			
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare i materiali che si hanno a disposizione • Sperimentare diverse tecniche espressive • Utilizzare colori, materiali, strumenti • Rappresentare graficamente esperienze vissute • Disegnare figura umana e elementi dell'ambiente • Esprimere emozioni attraverso il disegno 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni • Rappresentare e comunicare la realtà percepita • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici • Utilizzare i colori in modo espressivo • Rappresentare figura umana con schema corporeo strutturato 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni • Rappresentare e comunicare la realtà percepita • Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali • Sperimentare strumenti e tecniche diverse • Introdurre nelle proprie produzioni elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte 	<ul style="list-style-type: none"> • Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali • Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative e le regole della rappresentazione visiva • Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi • Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI			
<ul style="list-style-type: none"> • Guardare e osservare con consapevolezza immagini • Descrivere ciò che si vede in un'opera d'arte • Riconoscere colori, forme, dimensioni • Distinguere figura e sfondo • Leggere immagini e illustrazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente • Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali di base • Individuare nel linguaggio del fumetto le sequenze narrative • Riconoscere i colori primari e secondari 	<ul style="list-style-type: none"> • Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo elementi formali • Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) • Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le sequenze narrative • Leggere e interpretare immagini di diverso tipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere con linguaggio verbale appropriato gli elementi formali ed estetici di un contesto reale • Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo • Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE			
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare opere d'arte e immagini • Esprimere semplici giudizi estetici 	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con alcune forme di arte appartenenti alla propria cultura 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica • Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con il contesto storico e culturale • Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con alcune forme di arte • Visitare mostre e musei • Riconoscere elementi del patrimonio culturale 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali • Osservare e descrivere semplici opere d'arte • Visitare musei e mostre 	<p>artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico • Ipotizzare strategie di intervento per la tutela e la valorizzazione 	<p>produzione artistica dei principali periodi storici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio • Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, conservazione e valorizzazione dei beni culturali

3. CONTENUTI DETTAGLIATI PER CLASSE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Colori primari e secondari • Forme geometriche base • Disegno figura umana • Rappresentazione ambiente • Tecniche: tempera, pennarelli, pastelli • Collage e ritaglio • Manipolazione (plastilina, das) • Opere d'arte semplici • Stagioni e natura 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colori primari, secondari, caldi e freddi • Linee e forme • Figura umana proporzionata • Tecniche: tempera, collage, frottage • Osservazione dal vero <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colori complementari • Texture e superfici • Paesaggio e ambiente • Tecniche: acquerello, stencil • Opere d'arte famose (Mirò, Kandinsky) 	<p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teoria del colore completa • Prospettiva intuitiva • Luce e ombra • Tecniche miste • Arte preistorica e antica <p>Classe 4^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prospettiva centrale • Proporzioni corpo umano • Composizione • Arte greca e romana • Arte medievale <p>Classe 5^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prospettiva accidentale • Chiaroscuro • Arte Rinascimentale • Patrimonio locale • Fotografia base 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tecniche grafiche e pittoriche avanzate • Prospettiva (centrale, accidentale, aerea) • Storia: Arte antica e medievale • Architettura romanica e gotica • Percezione visiva <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegno dal vero avanzato • Figura umana (anatomia artistica) • Storia: Rinascimento e Barocco • Grandi maestri (Leonardo, Michelangelo, Caravaggio) • Design e grafica <p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettazione grafica • Storia: Neoclassicismo, Romanticismo, Impressionismo • Arte moderna (Novecento) • Arte contemporanea • Fotografia e video • Arte digitale

4. METODOLOGIE DIDATTICHE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione materiali e tecniche • Manipolazione (plastilina, das, pasta di sale) • Pittura con varie tecniche • Collage e assemblaggio • Disegno libero e guidato • Osservazione opere d'arte • Attività laboratoriali • Arte e natura (land art) 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratori artistici • Tecniche pittoriche (tempera, acquerello) • Tecniche grafiche (matite, pennarelli, pastelli) • Collage e frottage • Manipolazione materiali plastici • Osservazione dal vero • Lettura di immagini • Uscite didattiche a musei 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo operativo (fare per capire) • Laboratori espressivi • Tecniche miste • Riciclo creativo • Prospettiva e proporzioni • Storia dell'arte attiva • Visite guidate musei • Atelier creativi • Digital art (introduzione) 	<ul style="list-style-type: none"> • Didattica laboratoriale • Metodo progettuale • Studio dal vero • Analisi opere d'arte • Storia dell'arte • Tecniche avanzate • Design e grafica • Arte digitale • Fotografia • Video art • Visite musei e mostre

5. CRITERI DI VALUTAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<p>Valutazione osservativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso materiali e tecniche • Creatività ed espressività • Capacità rappresentativa • Coordinazione oculo-manuale • Curiosità verso l'arte <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Griglie di osservazione • Documentazione elaborati • Portfolio artistico • Fotografie 	<p>Indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produzione e creatività • Uso tecniche e materiali • Osservazione e lettura immagini • Conoscenza elementi arte • Espressività <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborati grafici/pittorici • Manufatti • Osservazioni sistematiche • Portfolio 	<p>Indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi e comunicare • Osservare e leggere immagini • Comprendere opere d'arte • Uso tecniche e materiali • Creatività e originalità • Conoscenze storico-artistiche <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborati personali • Verifiche su opere d'arte • Analisi immagini • Portfolio artistico • Progetti creativi 	<p>Indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità produttiva • Uso consapevole tecniche • Progettazione e creatività • Lettura opere d'arte • Conoscenze storia dell'arte • Linguaggio specifico • Patrimonio culturale <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborati pratici • Verifiche orali/scritte • Analisi opere • Progetti • Portfolio • Autovalutazione

6. CONTINUITÀ E RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA

INFANZIA-PRIMARIA	INTERNO PRIMARIA	PRIMARIA-SECONDARIA
<p>Competenze sviluppate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso colori e materiali base • Capacità rappresentativa • Coordinazione oculo-manuale 	<p>Dalla 2^a alla 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Da colori base a teoria completa • Introduzione prospettiva • Da osservazione a analisi immagini 	<p>Competenze attese:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso consapevole tecniche base • Conoscenza teoria colore • Prospettiva elementare

INFANZIA-PRIMARIA	INTERNO PRIMARIA	PRIMARIA-SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Espressività grafica • Primo approccio all'arte <p>Attività di raccordo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratori artistici comuni • Mostre congiunte elaborati • Progetti ponte creativi • Uscite didattiche insieme 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione storia dell'arte <p>Dalla 5ª alla secondaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento tecniche • Verifica conoscenze storiche • Prove comuni disegno • Mostre di continuità 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze storia arte antica-medievale-rinascimentale • Lettura opere d'arte • Patrimonio locale <p>Attività di raccordo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Open day con esposizioni • Laboratori ponte artistici • Visite musei congiunte • Concorsi artistici

7. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE SVILUPPATE

Il curriculum verticale di Arte e Immagine contribuisce allo sviluppo delle **Competenze Chiave Europee**:

- **Competenza alfabetica funzionale:** lettura e interpretazione immagini, descrizione opere d'arte, uso linguaggio specifico
- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria:** prospettiva, proporzioni, geometria, percezione visiva, ottica, fisica del colore
- **Competenza digitale:** arte digitale, fotografia, video, grafica computerizzata, editing immagini
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** sviluppo creatività, problem solving artistico, autovalutazione, gestione progetti creativi
- **Competenza in materia di cittadinanza:** rispetto patrimonio culturale, valorizzazione beni artistici, identità culturale
- **Competenza imprenditoriale:** progettazione elaborati, creatività, innovazione, design thinking
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** NUCLEO CENTRALE - conoscenza patrimonio artistico, espressione creativa, comprensione culture attraverso arte, sviluppo senso estetico

8. COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

- **Con Italiano:** illustrazioni testi, fumetto, poesia visiva, calligrafia artistica
- **Con Storia:** arte nelle diverse epoche, iconografia storica, fonti iconografiche, evoluzione stili
- **Con Geografia:** paesaggi artistici, architettura dei luoghi, mappe artistiche, patrimonio territoriale
- **Con Matematica:** geometria nell'arte, simmetrie, frattali, proporzione aurea, prospettiva
- **Con Scienze:** colori (fisica della luce), materiali artistici (chimica), anatomia per disegno figura, natura morta
- **Con Tecnologia:** design, grafica computerizzata, stampa 3D, architettura, tecniche costruttive

- **Con Musica:** sinestesie, scenografie, album musicali, video musicali, arte e suono
- **Con Educazione Fisica:** body painting, espressione corporea, danza e arte
- **Con Lingue straniere:** artisti internazionali, movimenti artistici, terminologia
- **Con Religione:** arte sacra, iconografia religiosa, simbologia

9. EDUCAZIONE CIVICA E ARTE E IMMAGINE

L'Arte e Immagine contribuisce all'**Educazione Civica** (L. 92/2019) attraverso:

Costituzione:

- Art. 9 Costituzione: tutela paesaggio e patrimonio storico-artistico
- Simboli patria: bandiera italiana (significato colori), stemmi, iconografia nazionale
- Memoria storica: arte commemorativa, monumenti, luoghi della memoria
- Arte e diritti: libertà espressione artistica, censura

Sviluppo sostenibile:

- Patrimonio UNESCO: siti italiani patrimonio mondiale
- Tutela beni culturali: musei, restauro, conservazione
- Paesaggio: tutela bellezze naturali e architettoniche
- Made in Italy: design, moda, artigianato artistico
- Riciclo creativo: arte da materiali di recupero
- Land art: arte e natura
- Decoro urbano: murali, street art legale vs vandalismo

Cittadinanza digitale:

- Diritto d'autore: copyright immagini, plagio artistico
- Uso immagini online: licenze Creative Commons, uso responsabile
- Fake artistici: riconoscimento falsi, autenticità opere
- Fotoritocco: manipolazione immagini, etica della fotografia
- Social e arte: condivisione responsabile opere

10. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

Strategie inclusive:

- Differenziazione: compiti graduati, tecniche facilitate, adattamento materiali
- Approccio multisensoriale: tattile, visivo, manipolativo
- Valorizzazione espressività: ogni produzione è unica e valida
- Arte come linguaggio universale: tutti possono esprimersi
- Laboratori inclusivi: collaborazione, peer tutoring

Misure compensative per DSA/BES:

- Modelli e schemi guida
- Griglie per prospettiva e proporzioni

- Uso righello e strumenti tecnici
- Immagini di riferimento sempre disponibili
- Software di grafica (per disegno digitale)
- Mappe concettuali storia dell'arte
- Audio descrizioni opere
- Video tutorial tecniche
- Più tempo per elaborati

Misure dispensative:

- Riduzione precisione tecnica (privilegiare espressività)
- Esonero da disegni molto dettagliati
- Verifiche orali vs scritte (storia arte)
- Valutazione processo vs prodotto finale

Alunni con disabilità:

- Materiali adattati (pennelli ergonomici, strumenti facilitati)
- Tecniche accessibili (stamping, collage, digitale)
- Arte come terapia espressiva
- Tecnologie assistive (tavolette grafiche, touch screen)
- Partecipazione secondo possibilità

Valorizzazione eccellenze:

- Approfondimenti tematici
- Progetti artistici complessi
- Concorsi artistici
- Laboratori avanzati
- Collaborazioni con artisti
- Mostre personali

11. UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

Strumenti digitali per l'arte:

- Software grafica raster: GIMP (gratuito), Photoshop, Krita, Paint.NET
- Software grafica vettoriale: Inkscape (gratuito), Illustrator, Canva
- Software disegno digitale: Procreate, Autodesk Sketchbook, Krita
- App creative:
 - SketchAR (disegno con realtà aumentata)
 - Adobe Fresco
 - Tayasui Sketches
 - Paper by WeTransfer
- Tavolette grafiche: Wacom, Huion, XP-Pen
- Fotografia digitale: smartphone, fotocamere, editing (Snapseed, VSCO)
- Video editing: iMovie, DaVinci Resolve, CapCut
- Modellazione 3D: Tinkercad, SketchUp, Blender

- Realtà aumentata: app AR per visualizzare opere in 3D
- Tour virtuali musei: Google Arts & Culture, musei online

Attività digitali:

- Disegno e pittura digitale
- Fotoritocco e manipolazione immagini
- Creazione loghi e grafica
- Fumetti digitali
- Collage fotografici
- Stop motion e animazioni
- Video artistici
- Ricerca online opere d'arte
- Visite virtuali musei
- Portfolio digitale
- Blog/sito artistico
- Social media artistici (Instagram, Pinterest)
- Quiz interattivi arte (Kahoot!)

Progetti con tecnologie:

- Mostra virtuale: esposizione elaborati online
- Video documentario: artisti o movimenti artistici
- Graphic novel digitale: fumetto multimediale
- Street art virtuale: design murali digitali
- Museo della classe: catalogazione digitale opere
- Restauro virtuale: simulazione interventi su opere
- Booktrailer artistici: video su libri d'arte
- Mappatura patrimonio: geolocalizzazione beni culturali territorio

Risorse online:

- Google Arts & Culture: visite virtuali musei mondiali
- YouTube: canali divulgativi arte (Barber, Dario Tomasi)
- Siti musei: Uffizi, Louvre, MoMA, Prado, British Museum
- Database opere: Europeana, WikiArt
- Tutorial artistici: Domestika, Skillshare

EDUCAZIONE FISICA

Il curriculum verticale di Educazione Fisica si configura come un percorso progressivo e coerente che accompagna l'alunno dalla prima esplorazione psicomotoria nella scuola dell'infanzia fino alla padronanza delle capacità motorie, delle abilità tecniche sportive, della consapevolezza corporea e dei valori dello sport al termine del primo ciclo di istruzione. L'Educazione Fisica, in attuazione dell'art. 33, comma 7 della Costituzione, riconosce il valore educativo, sociale e di promozione del benessere psicofisico dell'attività sportiva. Forma cittadini consapevoli del proprio corpo, capaci di collaborare nel rispetto delle regole e del fair play, di gestire le emozioni, di vivere lo sport come strumento di inclusione, salute e crescita personale e sociale.

Nota: Per la Scuola dell'Infanzia si fa riferimento al Campo di Esperienza **"IL CORPO E IL MOVIMENTO"** per gli aspetti relativi alla motricità, allo sviluppo psicomotorio, alla conoscenza del corpo e al movimento espressivo.

1. TRAGUARDI DI COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo • Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo • Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo • Sperimenta una pluralità di esperienze motorie • Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco il valore delle regole • Agisce rispettando i criteri di sicurezza per sé e per gli altri 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport • Comprende il valore delle regole e l'importanza di rispettarle • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico • Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti • Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione • Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio • Pratica attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole • Riconosce, ricerca e applica comportamenti di promozione dello "star bene" • Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri • È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune

2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO			
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare le parti del corpo su di sé e sugli altri • Rappresentare graficamente lo schema corporeo • Muoversi con sicurezza nello spazio • Controllare gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, lanciare) • Coordinare i movimenti in situazioni di gioco • Orientarsi nello spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare le varie parti del corpo e rappresentare il corpo in situazione statica e dinamica • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro • Orientarsi nello spazio seguendo indicazioni date • Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri • Valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (respirazione, frequenza cardiaca) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico • Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie • Organizzare condotte motorie coordinando vari schemi di movimento • Controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport • Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali • Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico • Orientarsi nell'ambiente naturale e artificiale attraverso lettura e decodificazione di mappe
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA			
<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere emozioni attraverso il corpo e il movimento • Imitare gesti e movimenti • Interpretare con il corpo semplici storie e situazioni • Comunicare attraverso la mimica facciale e gestuale • Accompagnare canzoni con gesti e movimenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo • Assumere e controllare posture e gesti del corpo • Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento • Rappresentare mediante il corpo situazioni reali o fantastiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee • Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive • Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare stati d'animo e situazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie • Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport • Saper decodificare i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY			
<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare ai giochi rispettando le regole • Accettare di perdere e di vincere • Collaborare con gli altri nei giochi di gruppo • Rispettare il proprio turno • Condividere spazi, materiali, giochi 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi di movimento individuali e di squadra • Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, rispettando le regole • Cooperare all'interno del gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di alcune discipline sportive • Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa • Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi • Conoscere e applicare correttamente il regolamento

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> Gestire i conflitti in modo costruttivo 	<ul style="list-style-type: none"> Rispettare compagni e avversari Accettare la sconfitta e vivere la vittoria con rispetto 	<ul style="list-style-type: none"> Rispettare le regole nella competizione sportiva Saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti Manifestare senso di responsabilità e fair play 	<p>tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro</p> <ul style="list-style-type: none"> Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive con autocontrollo e rispetto per l'altro Riconoscere il valore etico dello sport e saper vivere il fair play

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

<ul style="list-style-type: none"> Acquisire autonomia nella cura di sé Riconoscere i segnali del corpo (fame, sete, stanchezza) Comprendere l'importanza dell'igiene personale Conoscere regole per la sicurezza in giardino e in palestra Rispettare norme igieniche e comportamentali 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita Percepire e riconoscere sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria Rispettare regole esecutive funzionali alla sicurezza 	<ul style="list-style-type: none"> Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti Conoscere gli effetti nocivi legati all'assunzione di sostanze illecite 	<ul style="list-style-type: none"> Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool)
---	---	---	--

3. CONTENUTI DETTAGLIATI PER CLASSE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> Schema corporeo e lateralità Schemi motori base (camminare, correre, saltare, 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Schemi motori combinati Coordinazione dinamica generale 	<p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Capacità coordinative (combinazione, differenziazione, equilibrio, orientamento, ritmo) 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sviluppo capacità condizionali e coordinative

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> rotolare, strisciare, lanciare, afferrare) • Equilibrio statico e dinamico • Coordinazione oculo-manuale e oculo-podale • Orientamento spaziale • Giochi liberi e organizzati • Giochi simbolici e imitativi • Percorsi motori • Ritmo e movimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Lateralità e dominanza • Giochi di conoscenza e socializzazione • Giochi tradizionali • Prime regole di gioco <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori complessi • Equilibrio e coordinazione • Giochi con la palla • Staffette e percorsi • Giochi cooperativi • Fair play base 	<ul style="list-style-type: none"> • Pre-atletica • Giochi propedeutici sport di squadra • Minivolley, minibasket, calcetto • Regolamenti base <p>Classe 4^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità condizionali (forza, velocità, resistenza) • Atletica leggera • Sport di squadra (tecnica individuale) • Giochi sportivi tradizionali • Arbitraggio base <p>Classe 5^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità motorie integrate • Sport di squadra (tattica) • Tornei scolastici • Orienteering • Sport alternativi (ultimate, rugby educativo) • Educazione alla salute 	<ul style="list-style-type: none"> • Atletica leggera (corse, salti, lanci) • Pallavolo (fondamentali individuali) • Basket (fondamentali individuali) • Calcio a 5 • Apparato locomotore <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potenziamento capacità motorie • Sport di squadra (tattica di gioco) • Sport individuali (tennis tavolo, badminton) • Ginnastica (acrobatica base) • Apparato cardio-respiratorio • Alimentazione e sport <p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Specializzazione sportiva • Tornei inter-classe • Arbitraggio avanzato • Fitness e wellness • Primo soccorso sportivo • Doping e dipendenze • Fair play e etica sportiva

4. METODOLOGIE DIDATTICHE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Gioco libero e guidato • Psicomotricità • Percorsi motori • Giochi simbolici • Giochi di movimento • Attività ritmiche • Manipolazione oggetti • Esplorazione spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco-sport • Giochi tradizionali • Percorsi e circuiti • Staffette • Giochi cooperativi • Attività ritmiche • Esercizi a coppie/gruppo • Problem solving motorio 	<ul style="list-style-type: none"> • Avviamento sport (pallavolo, basket, calcio, atletica) • Giochi di squadra • Circuiti coordinativi • Tornei interni • Cooperative learning motorio • Peer tutoring • Sport alternativi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pratica sportiva (tecnica e tattica) • Allenamento funzionale • Sport individuali e di squadra • Tornei e competizioni • Arbitraggio • Attività outdoor • Fitness e wellness

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
		<ul style="list-style-type: none"> • Orienteering 	<ul style="list-style-type: none"> • Sport inclusivi • Progetti sportivi

5. CRITERI DI VALUTAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Valutazione osservativa: <ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori di base • Coordinazione movimenti • Equilibrio • Orientamento spaziale • Partecipazione giochi • Rispetto regole Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Griglie osservazione • Documentazione video/foto • Portfolio 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Corpo e movimento • Linguaggio corporeo • Gioco e regole • Sicurezza e salute • Partecipazione • Fair play Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni sistematiche • Prove pratiche • Test motori • Autoosservazione 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Coordinazione e schemi motori • Espressione corporea • Gioco-sport e regole • Fair play e collaborazione • Salute e benessere • Sicurezza Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Prove pratiche • Test motori • Osservazioni • Verifiche conoscenze teoriche • Autovalutazione 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Capacità condizionali (forza, resistenza, velocità, mobilità) • Capacità coordinative • Abilità tecnico-sportive • Espressività corporea • Conoscenze teoriche • Fair play e collaborazione • Impegno e partecipazione Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Test motori • Prove pratiche sportive • Verifiche orali/scritte • Osservazioni sistematiche • Arbitraggio • Autovalutazione

6. CONTINUITÀ E RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA

INFANZIA-PRIMARIA	INTERNO PRIMARIA	PRIMARIA-SECONDARIA
Competenze sviluppate: <ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori base consolidati • Coordinazione dinamica generale • Lateralità definita • Equilibrio statico-dinamico • Partecipazione giochi di gruppo • Rispetto regole semplici Attività di raccordo: <ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori comuni • Percorsi psicomotori condivisi • Tornei amichevoli • Incontri tra docenti • Progetti ponte sportivi 	Dalla 2^a alla 3^a: <ul style="list-style-type: none"> • Da gioco a gioco-sport • Introduzione regolamenti sportivi • Da schemi motori a capacità coordinative • Sviluppo capacità condizionali • Consapevolezza corporea Dalla 5^a alla secondaria: <ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento abilità tecniche • Verifica capacità motorie • Test fisici comuni • Tornei di continuità • Progetti sportivi ponte 	Competenze attese: <ul style="list-style-type: none"> • Capacità coordinative sviluppate • Fondamentali tecnici sport squadra • Conoscenza regolamenti base • Fair play e collaborazione • Consapevolezza salute e benessere • Autonomia gestione attività motoria Attività di raccordo: <ul style="list-style-type: none"> • Open day con tornei sportivi • Test motori ingresso • Giornate sportive comuni • Progetti continuità (es. Giochi Sportivi Studenteschi)

7. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE SVILUPPATE

Il curriculum verticale di Educazione Fisica contribuisce allo sviluppo delle **Competenze Chiave Europee**:

- **Competenza alfabetica funzionale:** comprensione regolamenti, terminologia sportiva, descrizione movimenti
- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria:** calcolo punteggi, statistiche sportive, biomeccanica, fisiologia, anatomia
- **Competenza digitale:** app fitness, analisi video performance, tecnologie sportive, wearable
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** NUCLEO CENTRALE - autocontrollo, gestione emotiva, autovalutazione, definizione obiettivi, resilienza, costanza, impegno
- **Competenza in materia di cittadinanza:** fair play, rispetto regole, collaborazione, inclusione, solidarietà, gestione conflitti, democrazia sportiva
- **Competenza imprenditoriale:** problem solving motorio, strategia di gioco, leadership, iniziativa, organizzazione eventi sportivi
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** danza, espressione corporea, sport tradizionali, cultura sportiva

8. COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

- **Con Scienze:** apparato locomotore (ossa, muscoli, articolazioni), apparato cardio-respiratorio, fisiologia sforzo, alimentazione, biomeccanica
- **Con Matematica:** calcolo punteggi, statistiche sportive, misurazioni (tempi, distanze), grafici performance
- **Con Italiano:** regolamenti sportivi, cronache sportive, biografie atleti, fair play
- **Con Storia:** storia sport, olimpiadi antiche e moderne, sport nei regimi totalitari, evoluzione discipline
- **Con Geografia:** sport nel mondo, clima e sport, diffusione discipline geografica
- **Con Arte:** corpo umano nell'arte, fotografia sportiva, coreografie, scenografie eventi
- **Con Musica:** ritmo e movimento, danza sportiva, coreografie musicali
- **Con Tecnologia:** attrezzature sportive, materiali, cronometraggio elettronico, biomeccanica, wearable
- **Con Lingue straniere:** terminologia sportiva internazionale, fair play, sport culture straniere

9. EDUCAZIONE CIVICA E EDUCAZIONE FISICA

L'Educazione Fisica contribuisce all'**Educazione Civica** (L. 92/2019 e D.M. 183/2024) attraverso:

Costituzione:

- Art. 33, comma 7 Costituzione: "La Repubblica riconosce il valore educativo, sociale e di promozione del benessere psicofisico dell'attività sportiva" (novità 2023)
- Fair play: rispetto regole, avversari, arbitri - educazione alla legalità
- Inclusione: sport per tutti, integrazione attraverso sport, sport paralimpico
- Collaborazione: gioco di squadra come metafora della collaborazione civica
- Democrazia: elezione capitano, decisioni condivise, rispetto ruoli
- Gestione conflitti: risoluzione pacifica contrasti in campo

Sviluppo sostenibile:

- Salute e benessere (SDG 3): attività fisica per salute, alimentazione sportiva, prevenzione malattie
- Sport e ambiente: sport outdoor, rispetto natura, orienteering ecologico
- Mobilità sostenibile: andare a scuola a piedi/bici, bike to school
- Contrasto dipendenze: educazione su doping, droghe, alcol, fumo
- Educazione stradale: sicurezza ciclisti, pedoni sportivi
- Sport e pace: olimpiadi come simbolo pace, sport oltre confini

Cittadinanza digitale:

- Uso app fitness: utilizzo consapevole tecnologie per sport
- Social e sport: condivisione responsabile attività sportive
- Cyberbullismo sportivo: contrasto hate speech verso atleti online
- eSport: gaming sportivo, opportunità e rischi

10. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

Strategie inclusive:

- Differenziazione: esercizi graduati per livelli, obiettivi personalizzati, percorsi adattati
- Sport per tutti: valorizzazione diversità corporee e motorie
- Cooperative learning: giochi collaborativi, tutti protagonisti
- Valorizzazione punti forza: ogni alunno eccelle in qualcosa (velocità, equilibrio, collaborazione)
- Sport inclusivi: sitting volley, basket, calcio integrato, goalball

Misure compensative per DSA/BES:

- Dimostrazione pratica esercizi (modeling)
- Video tutorial movimenti
- Schede illustrate sequenze
- Più tempo per apprendimento gesti tecnici
- Semplificazione regolamenti (mappe concettuali)
- Verifiche orali su teoria vs scritte
- Affiancamento compagno tutor

Misure dispensative:

- Riduzione carico esercizi (privilegiare qualità vs quantità)

- Esonero performance cronometrate
- Valutazione impegno e progressi vs performance assoluta
- Ruoli alternativi (arbitraggio, segnapunti, organizzazione)

Alunni con disabilità:

- Attività motorie adattate (APA - Attività Fisica Adattata)
- Sport paralimpici
- Ausili e attrezzature speciali
- Collaborazione con educatori e terapeuti
- Partecipazione secondo possibilità (ruoli attivi alternativi)
- Giochi sensoriali per disabilità visive/uditive
- Boccia, sitting volley, wheelchair basket

Esoneri parziali/temporanei:

- Attività alternative (teoria, arbitraggio, cronometraggio)
- Osservazione analitica e verbalizzazione
- Supporto organizzativo eventi sportivi

Valorizzazione eccellenze:

- Approfondimenti tecnici avanzati
- Partecipazione Giochi Sportivi Studenteschi
- Ruoli di leadership (capitano, tutor)
- Collaborazione con società sportive
- Progetti sportivi avanzati

11. UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

Strumenti digitali per educazione fisica:

- App fitness e allenamento:
 - Nike Training Club, Adidas Training
 - 7 Minute Workout, Home Workout
 - Strava (corsa, ciclismo)
 - MyFitnessPal (alimentazione)
- Cronometri e timer: app cronometraggio, tabata timer, interval training
- Video analisi: Hudl Technique, Coach's Eye (analisi movimenti)
- Wearable: smartwatch, fitness tracker, cardiofrequenzimetri
- Realtà aumentata: app AR per visualizzazione esercizi, correzione postura
- Gamification: app ludiche per motivazione (Zombies Run, Pokémon GO)
- Piattaforme video: YouTube (tutorial tecnici), canali fitness
- LIM/Monitor: proiezione esercizi, analisi video gesti tecnici

Attività digitali:

- Video analisi performance individuali
- Registrazione progressi con app

- Sfide fitness virtuali tra classi
- Quiz interattivi su teoria sportiva (Kahoot!)
- Ricerca online regolamenti e tecniche
- Creazione video tutorial esercizi
- Diario allenamento digitale
- Flipped classroom (video esercizi a casa)
- Virtual PE (attività motorie guidate online)
- Monitoraggio battito cardiaco con app

Progetti con tecnologie:

- Challenge fitness virtuale: competizioni tra classi con app tracking
- Video analisi tecnica: confronto esecuzioni con atleti professionisti
- Blog sportivo classe: cronache tornei, interviste
- Orienteering digitale: GPS e mappe digitali
- Creazione programmi allenamento: uso app per pianificazione
- eSport educativo: tornei videogiochi sportivi (FIFA, NBA 2K) con riflessione su differenze virtuale/reale
- Olimpiadi virtuali: gare a distanza con comparazione risultati

Risorse online:

- CONI: materiali didattici, progetti scuola
- CIP (Comitato Italiano Paralimpico): sport inclusivo
- Olympic Channel: video olimpiadi, storie atleti
- YouTube canali educativi: PE Central, PE Games, Mr. C PE
- Decathlon Coach: schede esercizi, video tutorial

TECNOLOGIA

Il curriculum verticale di Tecnologia si configura come un percorso progressivo che accompagna l'alunno dalla prima esplorazione di oggetti e materiali nella scuola dell'infanzia fino alla competenza progettuale e digitale al termine del primo ciclo. Lo studio della tecnologia sviluppa il pensiero computazionale e il problem solving, forma cittadini digitali consapevoli, capaci di utilizzare le tecnologie in modo critico, di comprendere l'impatto delle innovazioni e di progettare soluzioni creative nel rispetto della sostenibilità ambientale e sociale.

Nota: Per la Scuola dell'Infanzia si fa riferimento al Campo di Esperienza **"LA CONOSCENZA DEL MONDO"** per gli aspetti relativi all'esplorazione degli oggetti, dei materiali e delle loro caratteristiche, nonché al Campo **"IMMAGINI, SUONI, COLORI"** per l'approccio alle tecnologie digitali.

1. TRAGUARDI DI COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino esplora materiali e ne individua le caratteristiche • Costruisce manufatti con materiali diversi • Utilizza semplici strumenti e tecnologie • Si avvicina con curiosità alle tecnologie digitali • Osserva e coglie relazioni tra oggetti • Risolve semplici problemi pratici 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale • È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano • Sa ricavare informazioni da etichette e istruzioni • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale • È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali • Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte • È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico • Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione • Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti • Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
			<p>informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile • Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi • Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione

2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
VEDERE E OSSERVARE			
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare oggetti e materiali • Osservare caratteristiche di oggetti (forma, colore, dimensione) • Riconoscere materiali diversi (legno, plastica, metallo) • Manipolare e utilizzare oggetti • Individuare la funzione degli oggetti • Scoprire semplici meccanismi 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare ed analizzare oggetti, strumenti e macchine di uso comune • Classificare oggetti in base alle loro proprietà • Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale • Individuare le funzioni di un artefatto e distinguerne la funzione dal funzionamento • Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi • Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
			esplorandone le funzioni e le potenzialità
PREVEDERE E IMMAGINARE			
<ul style="list-style-type: none"> • Progettare semplici costruzioni • Immaginare soluzioni creative • Prevedere conseguenze di azioni • Utilizzare materiali per costruire • Risolvere semplici problemi pratici 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche • Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano • Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili
INTERVENIRE E TRASFORMARE			
<ul style="list-style-type: none"> • Costruire con materiali diversi • Smontare e ricomporre oggetti • Utilizzare semplici strumenti • Trasformare materiali • Realizzare semplici manufatti • Primi approcci al digitale (tablet, computer) 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni • Cercare e selezionare informazioni in rete 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico • Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni • Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia • Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi con l'utilizzo di software specifici • Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo • Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
			<ul style="list-style-type: none"> • Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot

3. CONTENUTI DETTAGLIATI PER CLASSE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione materiali • Caratteristiche oggetti • Funzioni quotidiane • Semplici meccanismi • Prime esperienze digitali 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oggetti e materiali • Naturale e artificiale • Coding unplugged <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proprietà materiali • Coding e pixel art • Videoscrittura 	<p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegno tecnico base • Coding (Scratch Jr) <p>Classe 4^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Energia e fonti • Coding (Scratch) <p>Classe 5^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elettricità e circuiti • Robotica educativa 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proiezioni ortogonali • Energie rinnovabili <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assonometrie • Robotica avanzata <p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CAD • Intelligenza artificiale

4. METODOLOGIE DIDATTICHE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione materiali • Manipolazione • Costruzione con materiali • Gioco euristico • Attività pratiche • Primi approcci al digitale • Problem solving concreto 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio pratico • Learning by doing • Osservazione oggetti • Smontaggio e ricostruzione • Costruzione manufatti • Coding unplugged • Tinkering • Progetti pratici 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo progettuale • STEM integrato • Disegno tecnico • Coding e robotica • Making • Tinkering • Problem solving • Project-based learning • Cooperative learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio tecnologico • Didattica STEM • Design thinking • Disegno tecnico (CAD) • Coding avanzato • Robotica educativa • Making e FabLab • Stampa 3D • Flipped classroom • Peer learning

5. CRITERI DI VALUTAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Valutazione osservativa: <ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione materiali • Manipolazione oggetti • Costruzione manufatti • Curiosità tecnologica • Problem solving pratico Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Griglie osservazione • Documentazione elaborati • Portfolio 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Vedere e osservare • Prevedere e immaginare • Intervenire e trasformare • Uso strumenti digitali • Realizzazione manufatti Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni sistematiche • Prove pratiche • Manufatti realizzati • Progetti coding 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Vedere e osservare • Prevedere e immaginare • Intervenire e trasformare • Disegno tecnico • Competenze digitali • Coding e robotica Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Prove pratiche • Elaborati grafici • Progetti tecnologici • Programmi coding • Manufatti 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Vedere, osservare e sperimentare • Prevedere, immaginare e progettare • Intervenire, trasformare e produrre • Disegno tecnico e CAD • Coding e robotica • Conoscenze tecnologiche • Competenze digitali Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Prove pratiche • Verifiche orali/scritte • Tavole disegno tecnico • Progetti tecnologici • Programmi e robot • Manufatti

6. CONTINUITÀ E RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA

INFANZIA-PRIMARIA	INTERNO PRIMARIA	PRIMARIA-SECONDARIA
Competenze sviluppate: <ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione materiali • Manipolazione oggetti • Prime esperienze digitali Attività raccordo: <ul style="list-style-type: none"> • Progetti ponte coding • Laboratori comuni 	Dalla 2^a alla 3^a: <ul style="list-style-type: none"> • Da esplorazione a progettazione • Introduzione disegno tecnico • Da unplugged a Scratch Dalla 5^a alla secondaria: <ul style="list-style-type: none"> • Verifica competenze digitali • Progetti robotica condivisi 	Competenze attese: <ul style="list-style-type: none"> • Uso base strumenti digitali • Competenze coding (Scratch) • Elementi disegno tecnico • Cittadinanza digitale base Attività raccordo: <ul style="list-style-type: none"> • Open day laboratori • Prove di ingresso

7. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Il curriculum verticale di Tecnologia contribuisce allo sviluppo delle **Competenze Chiave Europee**:

- **Competenza alfabetica:** linguaggio tecnico, istruzioni
- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria:** misurazioni, sperimentazione, processi

- **Competenza digitale:** coding, programmazione, sicurezza
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** metodo progettuale
- **Competenza in materia di cittadinanza:** uso responsabile tecnologie
- **Competenza imprenditoriale:** innovazione, creatività

8. COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

- **Con Matematica:** misurazioni, calcoli, proporzioni, geometria
- **Con Scienze:** materiali, energia, fenomeni fisici
- **Con Geografia:** cartografia, territorio, GIS
- **Con Storia:** evoluzione tecnologica, rivoluzioni industriali
- **Con Italiano:** linguaggio tecnico, istruzioni, relazioni
- **Con Arte:** design, disegno tecnico, progettazione estetica

9. EDUCAZIONE CIVICA E TECNOLOGIA

Cittadinanza digitale:

- Navigazione sicura e privacy
- Cyberbullismo e netiquette
- Fake news e pensiero critico
- Social media responsabili

Sviluppo sostenibile:

- Energie rinnovabili
- Economia circolare
- Smart city

10. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

Strategie inclusive:

- Didattica laboratoriale (learning by doing)
- Approccio multisensoriale
- Cooperative learning
- Tinkering e sperimentazione

Misure compensative DSA/BES:

- Video tutorial e istruzioni visive
- Software CAD semplificato
- Mappe concettuali
- App educativi (Scratch, Tinkercad)
- Tablet e dispositivi assistivi

Valorizzazione eccellenze:

- Progetti approfondimento (Arduino, stampa 3D)
- Gare robotica e coding
- FabLab e maker faire

11. UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

Software e piattaforme:

- Coding: Scratch, Code.org, Python
- Robotica: Lego WeDo, mBot, Arduino, micro:bit
- CAD: Tinkercad, SketchUp, LibreCAD
- Modellazione 3D: Tinkercad, Blender
- Simulazioni: PhET, Circuit Simulator
- Office: Google Workspace, Microsoft 365

Attività digitali:

- Progettazione con CAD
- Modellazione e stampa 3D
- Programmazione robot
- Creazione videogiochi
- Sviluppo app (App Inventor)
- Simulazione circuiti elettrici
- Video tutorial tecnici

Progetti innovativi:

- Making e FabLab
- Internet of Things (IoT)
- Coding creativo
- Realtà aumentata
- Hackathon scolastici

CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE CIVICA

(Legge 92/2019 – DM 183/2024)

Il curricolo verticale di Educazione Civica si configura come un percorso progressivo che accompagna l'alunno dalla prima scoperta delle regole della convivenza nella scuola dell'infanzia fino alla piena consapevolezza di essere cittadino attivo, responsabile e democratico al termine del primo ciclo di istruzione. L'Educazione Civica forma cittadini consapevoli dei propri diritti e doveri, capaci di partecipare attivamente alla vita democratica, di agire in modo sostenibile per il bene comune, di utilizzare le tecnologie in modo etico e responsabile, e di vivere con rispetto, solidarietà e senso di giustizia in una società plurale e globale.

Nota: L'Educazione Civica è **insegnamento trasversale** (L. 92/2019) con 33 ore annue. Per la Scuola dell'Infanzia si integra nei Campi di Esperienza, con particolare riferimento a **"IL SÉ E L'ALTRO"**, **"I DISCORSI E LE PAROLE"** e **"LA CONOSCENZA DEL MONDO"**.

1. TRAGUARDI DI COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino conosce e rispetta le regole della convivenza • Riconosce i propri diritti e doveri • Sviluppa il senso di appartenenza alla comunità • Rispetta l'ambiente e ne ha cura • Manifesta comportamenti di aiuto e collaborazione 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende l'importanza delle regole condivise • Riconosce i simboli dell'identità nazionale • Manifesta rispetto per le persone e l'ambiente • Adotta comportamenti sicuri e responsabili • Usa con consapevolezza gli strumenti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno conosce i principi fondamentali della Costituzione • Comprende il concetto di cittadinanza attiva • Riconosce i diritti e i doveri del cittadino • Adotta comportamenti sostenibili • Usa la rete in modo sicuro e responsabile • Riconosce forme di illegalità e sa contrastarle 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende il sistema costituzionale italiano • Conosce l'organizzazione europea e internazionale • Analizza criticamente le questioni globali • Agisce da cittadino responsabile e sostenibile • Usa le tecnologie digitali in modo etico e consapevole • Partecipa attivamente alla vita democratica della comunità

2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÀ			
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare le regole della sezione e della scuola • Sviluppare il senso di appartenenza a una comunità • Riconoscere diritti e doveri propri e altrui • Rispettare le diversità • Collaborare con i compagni • Riconoscere e gestire le emozioni • Sviluppare autonomia e responsabilità 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'importanza delle regole nel gioco e nella vita quotidiana • Riconoscere i propri diritti e doveri • Conoscere le principali forme di governo • Riconoscere i simboli dell'identità nazionale (bandiera, inno) • Sviluppare comportamenti responsabili verso se stessi e gli altri • Rispettare le diversità culturali e individuali 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli articoli fondamentali della Costituzione italiana • Comprendere il concetto di democrazia • Conoscere l'organizzazione dello Stato italiano • Conoscere i principali organismi internazionali (ONU, UE) • Comprendere il concetto di legalità e giustizia • Riconoscere situazioni di illegalità nel proprio contesto • Conoscere i diritti dei bambini (Convenzione ONU 1989) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e analizzare la Costituzione italiana (principi fondamentali, diritti e doveri) • Comprendere il funzionamento degli organi costituzionali • Conoscere l'Unione Europea e le istituzioni europee • Analizzare la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani • Riflettere sul valore della legalità e sul contrasto alle mafie • Conoscere figure significative di legalità e giustizia • Comprendere il significato di Stato di diritto
SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE			
<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare l'ambiente scolastico e naturale • Prendersi cura di piante e animali • Riconoscere l'importanza dell'acqua • Comprendere il ciclo dei rifiuti • Apprezzare la natura e le stagioni • Adottare comportamenti ecologici (non sprecare) 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'importanza del rispetto dell'ambiente • Conoscere e praticare la raccolta differenziata • Riconoscere comportamenti di risparmio energetico e idrico • Conoscere gli elementi naturali (aria, acqua, terra, fuoco) • Apprezzare la biodiversità • Sviluppare comportamenti di cura verso gli animali 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'Agenda 2030 e gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile • Comprendere le cause e gli effetti dei cambiamenti climatici • Conoscere le fonti energetiche rinnovabili e non rinnovabili • Riflettere sul consumo critico e responsabile • Comprendere il concetto di economia circolare • Analizzare l'impronta ecologica • Promuovere stili di vita sostenibili 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare criticamente l'Agenda 2030 e i suoi obiettivi • Comprendere le sfide globali: cambiamenti climatici, inquinamento, perdita biodiversità • Analizzare i modelli di produzione e consumo • Riflettere sulla giustizia ambientale e sociale • Conoscere il concetto di sviluppo sostenibile • Progettare azioni concrete di sostenibilità • Comprendere l'economia circolare e le green jobs
CITTADINANZA DIGITALE			

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i dispositivi tecnologici (tablet, computer) • Usare i dispositivi con la supervisione dell'adulto • Comprendere che le immagini vanno usate con cura • Distinguere realtà e finzione digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole base per l'uso sicuro di internet • Riconoscere i rischi della rete (parlare con sconosciuti) • Comprendere l'importanza della privacy • Usare comportamenti rispettosi online • Riconoscere la differenza tra vero e falso online 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole della netiquette • Riconoscere il cyberbullismo e saperlo prevenire • Proteggere i propri dati personali • Riconoscere le fake news e verificare le fonti • Comprendere il diritto d'autore e il copyright • Usare i social media in modo responsabile • Gestire il tempo digitale (benessere digitale) 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare criticamente l'identità digitale e la reputazione online • Comprendere i meccanismi delle fake news e della disinformazione • Conoscere le norme sulla privacy (GDPR) • Riconoscere e contrastare cyberbullismo e hate speech • Comprendere i rischi della dipendenza digitale • Analizzare criticamente i social media e gli algoritmi • Conoscere i reati informatici • Promuovere un uso etico e consapevole delle tecnologie
SALUTE E BENESSERE			
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire corrette abitudini igieniche • Riconoscere cibi sani • Comprendere l'importanza del movimento • Sviluppare autonomia nella cura di sé 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le norme di igiene personale • Comprendere l'importanza di un'alimentazione equilibrata • Riconoscere i benefici dell'attività fisica • Conoscere le norme di sicurezza a casa e a scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i principi di una corretta alimentazione • Comprendere i rischi di stili di vita scorretti • Riconoscere le dipendenze e i loro rischi • Conoscere le norme di primo soccorso • Promuovere il benessere psico-fisico 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare i determinanti della salute • Comprendere le dipendenze (fumo, alcol, droghe, digitale) • Conoscere l'educazione all'affettività e sessualità • Promuovere il benessere mentale e la gestione dello stress • Conoscere i comportamenti di prevenzione
EDUCAZIONE STRADALE E SICUREZZA			
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i segnali stradali principali • Comportarsi correttamente come pedone • Riconoscere situazioni di pericolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole del codice stradale per pedoni • Riconoscere la segnaletica stradale di base • Comportarsi in modo sicuro sui mezzi di trasporto 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali norme del codice stradale • Circolare in sicurezza in bicicletta • Riconoscere comportamenti corretti e scorretti sulla strada • Comprendere l'importanza della mobilità sostenibile 	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondire il codice stradale • Analizzare le cause degli incidenti stradali • Promuovere la mobilità sostenibile (bike sharing, car pooling) • Conoscere norme di sicurezza e primo soccorso

3. CONTENUTI DETTAGLIATI PER CLASSE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Le regole a scuola • Io e gli altri • Emozioni e sentimenti • Rispetto dell'ambiente • Raccolta differenziata • Cura di sé e igiene • Sicurezza stradale base • Uso responsabile tablet • Diversità come ricchezza 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regole a scuola e in famiglia • Diritti e doveri dei bambini • Bandiera e inno italiano • Rispetto ambiente • Alimentazione sana • Sicurezza in strada • Uso sicuro internet <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regole e convivenza • Forme di governo • Raccolta differenziata • Risparmio energetico • Educazione alimentare • Netiquette 	<p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costituzione (principi fondamentali) • Comuni e Regioni • Acqua bene comune • Biodiversità • Cyberbullismo • Educazione stradale <p>Classe 4^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diritti e doveri (Costituzione) • Stato italiano • Cambiamenti climatici • Energie rinnovabili • Fake news • Diritti bambini (ONU) <p>Classe 5^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organi costituzionali • Unione Europea • Agenda 2030 • Economia circolare • Privacy e dati personali • Legalità e mafie 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costituzione (analisi approfondita) • Istituzioni italiane • UE e organismi internazionali • Sviluppo sostenibile • Identità digitale • Educazione affettiva <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diritti umani • Legalità e giustizia • Figure di legalità • Problemi ambientali globali • Hate speech e cyberbullismo • Dipendenze <p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cittadinanza attiva • Volontariato • Migrazioni e integrazione • Economia sostenibile • Intelligenza artificiale ed etica • Orientamento e futuro

4. METODOLOGIE DIDATTICHE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Circle time sulle regole • Giochi cooperativi • Storytelling su temi civici • Routine per l'autonomia • Drammatizzazioni • Attività pratiche (riciclo, cura piante) • Conversazioni filosofiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione dialogata • Cooperative learning • Lettura di storie a tema • Giochi di ruolo • Lavori di gruppo • Uscite didattiche sul territorio • Laboratori pratici 	<ul style="list-style-type: none"> • Debate su temi civici • Project based learning • Compiti di realtà • Ricerca-azione • Peer education • Flipped classroom • Service learning • Digital storytelling 	<ul style="list-style-type: none"> • Debate strutturato • Studio di caso • Simulazioni (processo, assemblea) • Problem solving • Service learning • Ricerca documentale • Incontri con esperti • Progetti sul territorio

5. CRITERI DI VALUTAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Valutazione osservativa: <ul style="list-style-type: none"> • Rispetto delle regole • Collaborazione • Cura dell'ambiente • Autonomia Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Griglie di osservazione • Documentazione • Portfolio 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze civiche • Rispetto regole • Comportamenti responsabili • Partecipazione Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni • Conversazioni • Elaborati 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza Costituzione • Comportamenti sostenibili • Cittadinanza digitale • Partecipazione attiva • Spirito critico Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Prove orali e scritte • Compiti di realtà • Progetti • Rubriche valutative 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze costituzionali • Competenze di cittadinanza • Pensiero critico • Comportamenti responsabili • Partecipazione democratica Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche orali/scritte • Debate • Progetti • Compiti autentici

6. CONTINUITÀ E RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA

INFANZIA-PRIMARIA	INTERNO PRIMARIA	PRIMARIA-SECONDARIA
Competenze sviluppate: <ul style="list-style-type: none"> • Rispetto delle regole • Collaborazione • Cura dell'ambiente • Autonomia • Riconoscimento emozioni Attività raccordo: <ul style="list-style-type: none"> • Progetti ponte su regole • Incontri docenti • Laboratori comuni 	Dalla 2^a alla 3^a: <ul style="list-style-type: none"> • Da regole a Costituzione • Approfondimento istituzioni • Educazione ambientale Dalla 5^a alla secondaria: <ul style="list-style-type: none"> • Verifica conoscenza Costituzione • Progetti comuni legalità • Prove ingresso 	Competenze attese: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza Costituzione base • Comportamenti sostenibili • Uso responsabile digitale • Rispetto diversità • Cittadinanza attiva Attività raccordo: <ul style="list-style-type: none"> • Progetti sul territorio • Incontri tra docenti • Service learning

7. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE SVILUPPATE

L'Educazione Civica contribuisce allo sviluppo di tutte le **Competenze Chiave Europee**:

- **Competenza alfabetica funzionale:** comprensione testi normativi, argomentazione su temi civici, debate
- **Competenza multilinguistica:** dialogo interculturale, rispetto diversità linguistiche
- **Competenza matematica e STEM:** analisi dati statistici, grafici su temi sociali e ambientali
- **Competenza digitale:** cittadinanza digitale, uso critico tecnologie, fake news, privacy

- **Competenza personale, sociale e imparare a imparare:** autoregolazione, gestione emozioni, collaborazione
- **Competenza in materia di cittadinanza:** COMPETENZA CENTRALE - democrazia, partecipazione, legalità, diritti e doveri
- **Competenza imprenditoriale:** cittadinanza attiva, progetti, iniziative, problem solving sociale
- **Competenza culturale:** rispetto patrimonio, diversità culturale, dialogo interculturale

8. TRASVERSALITÀ DELL'EDUCAZIONE CIVICA

L'Educazione Civica è **insegnamento trasversale** che coinvolge tutte le discipline:

Collegamenti disciplinari principali:

- **Italiano:** Costituzione, diritti umani, debate, testi argomentativi, lessico civico
- **Storia:** nascita Costituzione, legalità, figure storiche, diritti nel tempo
- **Geografia:** sviluppo sostenibile, Agenda 2030, ambiente, migrazioni
- **Matematica:** statistica sociale, grafici, dati ambientali, educazione finanziaria
- **Scienze:** educazione ambientale, salute, alimentazione, energie
- **Tecnologia:** cittadinanza digitale, sostenibilità tecnologica
- **Arte:** patrimonio culturale, street art e legalità
- **Musica:** inno nazionale, canti di protesta, diritti
- **Ed. Fisica:** fair play, regole sport, salute e benessere
- **Religione:** valori, pace, dialogo interreligioso
- **Lingue straniere:** cittadinanza europea e globale

Distribuzione suggerita:

- Coordinatore Ed. Civica: 10-12 ore
- Italiano/Storia: 8-10 ore
- Geografia/Scienze: 6-8 ore
- Altre discipline: 5-7 ore
- Progetti trasversali: variabile

9. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

Strategie inclusive:

- Debate e discussioni guidate (tutti partecipano)
- Lavori di gruppo cooperativi
- Compiti di realtà accessibili
- Valorizzazione esperienze personali
- Peer education

Misure compensative DSA/BES:

- Mappe concettuali su Costituzione

- Video e documentari
- Sintesi vocale per testi normativi
- Schemi e infografiche
- App e strumenti digitali

Misure dispensative:

- Riduzione testi normativi
- Tempi più lunghi
- Interrogazioni programmate

Valorizzazione eccellenze:

- Progetti di cittadinanza attiva
- Concorsi (Parlawiki, ecc.)
- Rappresentanti di classe/istituto
- Volontariato

Valorizzazione diversità:

- Culture diverse come ricchezza
- Dialogo interculturale e interreligioso
- Testimonianze dirette

10. UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

Risorse digitali per Ed. Civica:

- Costituzione: siti istituzionali (Senato.it, Camera.it), Costituzione italiana app
- Agenda 2030: ASviS, sito ONU, Rai per la Sostenibilità
- Cittadinanza digitale: Generazioni Connesse, Parole O_Stili
- Legalità: Fondazione Falcone, Libera online
- Diritti umani: UNICEF, Amnesty International
- Ambiente: WWF, Legambiente, NASA Climate

Attività digitali:

- Ricerche guidate su temi civici
- Creazione infografiche (Canva)
- Video e podcast su cittadinanza
- Quiz interattivi (Kahoot)
- Debate online
- Blog/giornalino digitale
- Mappe concettuali collaborative
- Simulazioni (Minecraft Education - città sostenibile)

Progetti innovativi:

- Parlamento virtuale degli studenti
- Campagne social per sensibilizzazione

- App per raccolta differenziata
- Reportage fotografico su territorio
- Video-interviste a testimoni
- E-petition su temi locali

Educazione alla cittadinanza digitale:

- Netiquette e comunicazione online
- Riconoscimento fake news
- Gestione privacy e dati
- Cyberbullismo - prevenzione
- Identità digitale consapevole
- Media literacy

CURRICOLO VERTICALE DI RELIGIONE CATTOLICA

PREMESSA NORMATIVA

L'insegnamento della Religione Cattolica (IRC) è disciplinato dalla **Legge n. 121 del 25 marzo 1985** (revisione del Concordato tra Stato italiano e Santa Sede) e dal **DPR 16 dicembre 1985 n. 751**, nonché dal **DPR 175/2012** "Indicazioni nazionali per l'insegnamento della religione cattolica" nelle scuole dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione. La Repubblica italiana riconosce il valore della cultura religiosa e, tenendo conto che i principi del cattolicesimo fanno parte del patrimonio storico del popolo italiano, assicura l'insegnamento della religione cattolica nelle scuole pubbliche di ogni ordine e grado.

L'IRC è una disciplina curricolare facoltativa: la scelta di avvalersene o non avvalersene è garantita a studenti e famiglie, da esprimersi all'atto dell'iscrizione mediante apposito modulo. Per chi sceglie di avvalersene, l'IRC diventa insegnamento obbligatorio, concorre alla formazione integrale della persona e allo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza. L'IRC è impartito nel rispetto della libertà di coscienza degli alunni, secondo programmi che, conformemente alla dottrina della Chiesa, sono elaborati d'intesa tra autorità scolastica ed ecclesiastica e sono coerenti con le finalità educative della scuola. La valutazione dell'IRC resta disciplinata dall'articolo 309 del D.Lgs. 297/1994 e si esprime attraverso un giudizio sintetico separato.

Il curriculum verticale di Religione Cattolica si configura come un percorso progressivo che accompagna l'alunno dalla prima scoperta di Gesù e dei valori cristiani nella scuola dell'infanzia fino alla capacità di confronto critico con la proposta cristiana e con le altre tradizioni religiose al termine del primo ciclo di istruzione. L'IRC favorisce lo sviluppo integrale della persona, contribuendo alla formazione della coscienza morale, alla capacità di dialogo interculturale e interreligioso, all'educazione alla pace e alla solidarietà. Propone la conoscenza del patrimonio storico-culturale del cristianesimo e offre elementi per una lettura critica della realtà alla luce dei valori evangelici, nel rispetto della libertà di coscienza di ciascuno e valorizzando il dialogo come strumento di crescita personale e collettiva.

Nota: Per la Scuola dell'Infanzia si l'insegnamento della religione cattolica si integra nei Campi di Esperienza, con particolare riferimento a **"IL SÉ E L'ALTRO"** (le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme) e **"I DISCORSI E LE PAROLE"** per gli aspetti relativi all'identità, alla convivenza e al linguaggio religioso.

1. TRAGUARDI DI COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù • Riconosce i segni cristiani del Natale e della Pasqua • Identifica nella Chiesa la comunità dei cristiani • Osserva con meraviglia il mondo come dono di Dio Creatore • Sviluppa sentimenti di rispetto verso gli altri e la natura 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre • Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua • Si confronta con l'esperienza religiosa • Riconosce nella Bibbia il libro sacro per cristiani ed ebrei • Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù • Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività • Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo • Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei • Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico • Si confronta con l'esperienza religiosa a partire dalla propria 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente • Individua il messaggio centrale dei testi biblici • Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa • Riconosce i linguaggi espressivi della fede • Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana • Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti

2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
DIO E L'UOMO			
<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che la vita è un dono di Dio • Riconoscere che Dio è Padre di tutti • Conoscere Gesù di Nazareth come amico che ci parla di Dio • Scoprire la Chiesa come famiglia di Dio • Conoscere la figura di Maria, madre di Gesù 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre • Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia • Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio • Individuare i tratti essenziali della Chiesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere i contenuti principali del credo cattolico • Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre • Identificare come nella preghiera l'uomo si apre a Dio • Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica • Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere nelle domande dell'uomo tracce di una ricerca religiosa • Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana • Approfondire l'identità storica, la predicazione e l'opera di Gesù • Riconoscere i linguaggi espressivi della fede • Individuare il cammino della Chiesa nel confronto con le culture

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI			
<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e rielaborare semplici racconti biblici • Conoscere alcuni episodi della vita di Gesù • Riconoscere alcuni simboli del Natale e della Pasqua 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la Bibbia come libro sacro per cristiani ed ebrei • Ascoltare, leggere e saper riferire alcune pagine bibliche fondamentali • Riconoscere la struttura della Bibbia 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere direttamente pagine bibliche riconoscendone il genere letterario • Confrontare la Bibbia con i testi sacri di altre religioni • Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana • Saper attingere informazioni sulla religione cattolica da fonti diverse 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando metodi di lettura • Individuare i testi biblici che hanno ispirato arte e cultura • Decodificare l'arte cristiana e i simboli del cristianesimo
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO			
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere alcuni segni e simboli cristiani • Conoscere il significato delle principali feste cristiane • Esprimere con creatività il proprio vissuto religioso 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i segni cristiani dell'ambiente in cui vive • Conoscere il significato di gesti e segni liturgici della tradizione cristiana • Riconoscere i principali segni del Natale e della Pasqua nell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua • Riconoscere il valore del silenzio come "luogo" di incontro con se stessi e con Dio • Individuare significative espressioni d'arte cristiana • Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime la propria fede attraverso vocazioni e ministeri 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti • Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura • Individuare gli elementi specifici della preghiera cristiana e farne un confronto con altre tradizioni religiose
I VALORI ETICI E RELIGIOSI			
<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare sentimenti di rispetto e accoglienza • Riconoscere il valore della famiglia e dell'amicizia • Scoprire che il Creato è dono di Dio da rispettare • Maturare comportamenti di aiuto e collaborazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore • Apprezzare l'impegno della comunità umana nel porre le basi della convivenza •Cogliere il valore dell'amicizia e della solidarietà 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo • Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili • Confrontarsi con l'esperienza religiosa e distinguere la specificità della proposta cristiana 	<ul style="list-style-type: none"> •Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa • Riconoscere l'originalità della speranza cristiana rispetto alla proposta di altre visioni • Saper esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici • Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo alla realizzazione del progetto di vita

3. CONTENUTI DETTAGLIATI PER CLASSE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Il mondo dono di Dio • Io sono un dono • La mia famiglia • Gesù bambino (Natale) • La vita di Gesù • Gesù risorge (Pasqua) • Maria, mamma di Gesù • La Chiesa, casa di Dio • I santi amici di Gesù • Rispetto e cura del creato 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dio Creatore • Il racconto della Creazione • Gesù, dono del Padre • Il Natale di Gesù • La Palestina ai tempi di Gesù • Gesù bambino cresce • La Pasqua di Gesù • I segni cristiani nell'ambiente <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesù maestro e amico • Le parabole • I miracoli • Il comandamento dell'amore • La Bibbia, libro sacro • La Chiesa comunità dei cristiani • I cristiani si riuniscono la domenica 	<p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Bibbia: struttura e formazione • I patriarchi • Mosè e l'Esodo • I profeti • L'attesa del Messia • Il popolo ebraico oggi <p>Classe 4^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesù vero Dio e vero uomo • Gli apostoli e i discepoli • Il messaggio di Gesù • La Pasqua evento centrale • La Pentecoste • La prima comunità cristiana • I sacramenti <p>Classe 5^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La diffusione del cristianesimo • Le persecuzioni • La Chiesa nel Medioevo • Le grandi divisioni • La Chiesa oggi nel mondo • Le religioni monoteiste • Le grandi religioni orientali • Dialogo interreligioso 	<p>Classe 1^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La ricerca di Dio nell'uomo • Le domande di senso • La Rivelazione biblica • Gesù il Messia • La Chiesa delle origini • I sacramenti dell'iniziazione • L'anno liturgico <p>Classe 2^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Chiesa nella storia • Le Chiese cristiane oggi • I sacramenti di guarigione e servizio • Carismi, vocazioni e ministeri • Figure significative del cristianesimo • La vita come vocazione <p>Classe 3^a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le religioni nel mondo • Ebraismo e Islam • Induismo e Buddhismo • Il dialogo ecumenico e interreligioso • La morale cristiana • Questioni di bioetica • Impegno per la pace e la giustizia • Il Magistero sociale della Chiesa

4. METODOLOGIE DIDATTICHE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Narrazione di racconti biblici • Ascolto attivo • Drammatizzazione • Attività espressive (disegno, pittura) • Canti e filastrocche • Gioco simbolico • Circle time 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrazione di storie bibliche • Conversazioni guidate • Lettura di immagini • Attività espressive • Drammatizzazione • Ascolto di canti • Visione di filmati • Lavori di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione dialogata • Lettura e analisi di brani biblici • Lavoro su fonti (testi, immagini, arte) • Cooperative learning • Problem solving • Ricerche guidate • Analisi opere d'arte 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo esperienziale • Studio critico dei testi • Debate e discussione • Analisi comparativa religioni • Studio di caso • Peer education • Flipped classroom • Cineforum su temi religiosi

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
<ul style="list-style-type: none"> • Uscite didattiche (chiesa, presepi) 		<ul style="list-style-type: none"> • Debate su temi etici 	<ul style="list-style-type: none"> • Uscite culturali (chiese, musei)

5. CRITERI DI VALUTAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA (Classi 1 ^a -2 ^a)	SCUOLA PRIMARIA (Classi 3 ^a -4 ^a -5 ^a)	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Valutazione osservativa: <ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione alle attività • Ascolto di racconti • Capacità di rielaborazione • Riconoscimento simboli • Comportamenti di rispetto Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Griglie di osservazione • Elaborati grafici • Documentazione fotografica 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza contenuti • Uso linguaggio religioso • Riconoscimento simboli • Capacità di riflessione • Partecipazione Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni sistematiche • Conversazioni • Elaborati • Schede operative 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza contenuti biblici • Comprensione linguaggio religioso • Capacità di collegamento • Riflessione critica • Rispetto e dialogo Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche orali • Schede scritte • Mappe concettuali • Ricerche personali 	Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza contenuti religiosi • Comprensione testi biblici • Capacità di analisi critica • Capacità di confronto • Riflessione etica • Apertura al dialogo Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche orali • Verifiche scritte • Discussioni guidate • Ricerche e approfondimenti

6. CONTINUITÀ E RACCORDO TRA ORDINI DI SCUOLA

INFANZIA-PRIMARIA	INTERNO PRIMARIA	PRIMARIA-SECONDARIA
Competenze sviluppate: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di Gesù • Riconoscimento simboli cristiani • Feste di Natale e Pasqua • Valori di rispetto e accoglienza Attività di raccordo: <ul style="list-style-type: none"> • Incontri tra docenti IRC • Progetti ponte su Natale/Pasqua • Narrazione storie bibliche comuni • Griglie osservazione condivise 	Dalla 2^a alla 3^a: <ul style="list-style-type: none"> • Da Gesù alla Bibbia • Approfondimento Antico Testamento • Uso autonomo testi biblici Dalla 5^a alla secondaria: <ul style="list-style-type: none"> • Verifica conoscenze bibliche • Storia della Chiesa • Prove comuni in uscita • Conoscenza base altre religioni 	Competenze attese: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza struttura Bibbia • Vita e messaggio di Gesù • Principali eventi storia Chiesa • Significato feste cristiane • Conoscenza base altre religioni • Valori fondamentali cristiani Attività di raccordo: <ul style="list-style-type: none"> • Open day IRC • Incontri docenti • Test ingresso • Progetti ecumenici

7. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE SVILUPPATE

Il curriculum verticale di Religione Cattolica contribuisce allo sviluppo delle **Competenze Chiave Europee**:

- **Competenza alfabetica funzionale:** lettura e comprensione testi biblici, uso linguaggio religioso specifico, narrazione e argomentazione
- **Competenza multilinguistica:** conoscenza termini religiosi in diverse lingue (ebraico, greco, latino)
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** riflessione su se stessi, ricerca di senso, domande esistenziali, metodo di studio dei testi sacri
- **Competenza in materia di cittadinanza:** valori di pace, giustizia, solidarietà, dialogo interculturale e interreligioso, rispetto della diversità, impegno sociale
- **Competenza imprenditoriale:** progettazione del proprio futuro, scelte vocazionali, spirito di iniziativa nel bene comune
- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** arte sacra, musica religiosa, patrimonio artistico cristiano, tradizioni culturali
- **Competenza digitale:** ricerca fonti religiose online, uso critico informazioni, creazione contenuti multimediali su temi religiosi

8. COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

- **Con Storia:** civiltà antiche e religioni, storia del cristianesimo, influenza della Chiesa sulla storia europea, eventi biblici nel contesto storico
- **Con Geografia:** luoghi della Bibbia (Palestina, Mesopotamia, Egitto), diffusione delle religioni nel mondo, pellegrinaggi, Terra Santa
- **Con Italiano:** testi biblici come letteratura, linguaggio simbolico, parabole, figure retoriche, Bibbia nella letteratura italiana (Dante, Manzoni)
- **Con Arte:** arte sacra, iconografia cristiana, architettura religiosa (chiese, cattedrali), mosaici bizantini, arte rinascimentale religiosa
- **Con Musica:** canti religiosi, musica sacra, canto gregoriano, compositori religiosi (Bach, Mozart, Vivaldi)
- **Con Scienze:** creato e creazione, rapporto fede-scienza, rispetto dell'ambiente, bioetica
- **Con Lingue straniere:** termini religiosi (greco, latino, ebraico), lettura testi in lingua

9. EDUCAZIONE CIVICA E RELIGIONE

La Religione Cattolica contribuisce all'**Educazione Civica** (L. 92/2019) attraverso:

Costituzione, diritto, legalità:

- Dignità della persona: valore della vita, diritti umani fondati sulla dignità umana
- Diritti e doveri: i Dieci Comandamenti come codice morale, il comandamento dell'amore

- Legalità: giustizia, verità, responsabilità personale
- Libertà religiosa: diritto alla libertà di coscienza e di religione
- Costituzione: art. 7 (rapporti Stato-Chiesa), art. 8 (libertà religiosa), art. 19 (libertà di culto)

Sviluppo sostenibile (nucleo principale per IRC):

- Cura del creato: responsabilità verso l'ambiente, ecologia integrale (Laudato si')
- Stili di vita sostenibili: sobrietà, condivisione, giustizia sociale
- Custodi della casa comune: rispetto della natura come dono di Dio
- Agenda 2030: collegamento con obiettivi di sviluppo sostenibile
- Solidarietà e sussidiarietà: attenzione ai poveri, giustizia sociale

Cittadinanza digitale:

- Etica della comunicazione digitale
- Rispetto e dialogo online
- Uso responsabile dei social media
- Contrasto all'odio online e al cyberbullismo

Educazione alla pace e al dialogo:

- Dialogo interreligioso: conoscenza e rispetto delle altre religioni
- Dialogo ecumenico: unità tra cristiani
- Costruttori di pace: riconciliazione, perdono, mediazione dei conflitti
- Accoglienza dello straniero: cultura dell'incontro, superamento pregiudizi

10. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

Strategie inclusive:

- Approccio narrativo: uso di storie, parabole, racconti che facilitano la comprensione
- Didattica per immagini: uso di iconografia, arte sacra, video
- Circle time: condivisione esperienze, ascolto reciproco
- Cooperative learning: lavori di gruppo, peer tutoring
- Attività laboratoriali: drammatizzazione, attività espressive

Misure compensative per DSA/BES:

- Bibbie illustrate e adattate
- Audio-bibbia e racconti biblici audio
- Video e film su storie bibliche
- Mappe concettuali e schemi
- Sintesi vocale per lettura testi
- App bibliche interattive (YouVersion, Bible for Kids)
- Immagini e simboli religiosi
- Glossari illustrati
- Linee del tempo visive

Misure dispensative:

- Riduzione testi da leggere
- Tempi più lunghi
- Privilegiare orale su scritto
- Uso di schemi durante verifiche

Attenzione alla diversità religiosa:

- Rispetto per chi non si avvale dell'IRC: attività alternative significative
- Alunni di altre religioni: valorizzazione come risorsa per il dialogo interreligioso
- Approccio culturale: presentazione anche storico-culturale, non solo catechetica
- Clima di dialogo: accoglienza di domande e dubbi, rispetto delle diverse sensibilità

Valorizzazione eccellenze:

- Ricerche di approfondimento su temi religiosi
- Progetti su arte sacra e patrimonio religioso
- Partecipazione a concorsi (Bibbia e arte, ecc.)
- Peer education e tutoraggio
- Progetti di volontariato e servizio

11. UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

Risorse digitali per l'IRC:

- Bibbie digitali: YouVersion Bible App, Bible Gateway, La Bibbia CEI online
- Atlanti biblici interattivi: Bible Atlas, Bible Map, Google Earth (luoghi biblici)
- App educative: Bible for Kids, Superbook Kids Bible, La Bibbia dei ragazzi
- Video e documentari: YouTube Edu, RaiPlay (Terre della Bibbia), documentari BBC
- Musei virtuali: Musei Vaticani Virtual Tour, tour chiese e cattedrali
- Piattaforme educative: Bibbia Edu, Religione 2.0, webinar formativi
- Arte sacra online: Google Arts & Culture (collezioni arte cristiana)

Attività digitali:

- Lettura interattiva della Bibbia con app
- Ricerche guidate su temi religiosi (WebQuest)
- Creazione presentazioni multimediali (PowerPoint, Canva)
- Video-racconti di parabole e storie bibliche
- Podcast su temi religiosi ed etici
- Timeline digitali della storia della Chiesa
- Mappe concettuali con Mindomo, Coggle
- Quiz interattivi (Kahoot, Quizizz) su Bibbia e contenuti IRC
- Virtual tour di chiese, santuari, Terra Santa
- Analisi opere d'arte sacra online
- Forum e dibattiti online moderati su temi etici
- Creazione blog o siti su progetti IRC

Progetti innovativi:

- Bibbia digitale interattiva: creazione e-book illustrato su storie bibliche
- Virtual pilgrimage: pellegrinaggio virtuale in Terra Santa con Google Earth
- Arte sacra 2.0: analisi e presentazione opere con realtà aumentata
- Storytelling digitale: parabole raccontate con video, fumetti digitali
- Podcast religiosi: creazione podcast su testimoni, valori, attualità
- QR code in chiesa: percorsi didattici con QR code per scoprire elementi architettonici
- Social media e valori: campagne social su temi etici e valori cristiani

Educazione all'uso etico delle tecnologie:

- Netiquette cristiana: rispetto e carità online
- Verifica fake news su temi religiosi
- Uso responsabile social media secondo valori cristiani
- Riflessione su tecnologia e umanità
- Privacy e dignità della persona online

MONITORAGGIO E REVISIONE DEL CURRICOLO

Il curricolo verticale è un *documento dinamico* che viene:

- *Monitorato* periodicamente dai dipartimenti disciplinari e dai team docenti
- *Verificato* nella sua efficacia attraverso l'analisi dei risultati degli apprendimenti
- *Revisionato* annualmente per adeguarlo ai bisogni formativi emergenti
- *Aggiornato* in base alle innovazioni normative e alle evidenze della ricerca didattica
- *Integrato* con progetti PON, PNRR, iniziative territoriali

CONCLUSIONI

Il presente Curricolo Verticale di Istituto rappresenta l'impegno della comunità educante nel garantire a ogni alunno un percorso formativo coerente, continuo e di qualità, che ponga le basi per lo sviluppo pieno della persona e del cittadino, in una prospettiva di apprendimento permanente. Attraverso la progressione verticale degli obiettivi, la coerenza metodologica e la condivisione di principi e valori, il curricolo si propone di formare cittadini consapevoli, responsabili, creativi e competenti, capaci di affrontare le sfide del XXI secolo con spirito critico, apertura mentale e sensibilità sociale.

VALIDITÀ

Triennio 2025-2028, con revisioni annuali.

APPROVAZIONE FORMALE

Elaborato da: Commissione PTOF

Presentato al Collegio Docenti: 12.12.2025

Approvato con delibera n. del

Approvato dal Consiglio d'Istituto, con delibera n. del

Il Dirigente Scolastico

Il Referente Commissione PTOF

Data: _____