



CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO

Elaborato e approvato dal COLLEGIO DEI DOCENTI DEL 29 GIUGNO 2026 DELIBERA N.4

Illustrato e approvato in sede di CONSIGLIO D'ISTITUTO DEL 30 GIUGNO 2026 DELIBERA N.116



INDICE

	Pagina
INTRODUZIONE	4
• Persona, scuola, famiglia	4
• Scuola e nuovo umanesimo	5
• Indicazioni e curriculum verticale	5
RIFERIMENTI NORMATIVI	6
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	6
STRUTTURA VERTICALE DEL CURRICOLO (Quadri di Sintesi)	7
• Area Linguistica – Italiano	7
• Area STEM (Matematica – Scienze – Tecnologia)	7
• Area Storico-Sociale	8
• Educazione Motoria - Educazione Fisica	8
• Area dei Linguaggi Espressivi	8
• Area Digitale (Trasversale)	9
VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI	10
• Principi generali e oggetto della valutazione	10
• Valutazione formativa	10
• Valutazione delle competenze, criteri e livelli di padronanza	11
• La valutazione nei tre ordini di scuola (Infanzia, Primaria, Secondaria)	11
• Autovalutazione e metacognizione	12
• Inclusione, personalizzazione	12
• Certificazione delle competenze	13

VALUTAZIONE NEL CURRICOLO VERTICALE (Rubriche Disciplinari)	13
• Rubrica: Ambito Linguistico-Comunicativo	14
• Rubrica Valutativa Disciplinare: Area STEM	15
• Rubrica Valutativa: Area Linguaggi Espressivi	16
• Rubrica Valutativa: Area Storico-Geografica	17
IL PERCORSO FORMATIVO: DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA ALLA SCUOLA SECONDARIA	19
CURRICOLO DETTAGLIATO: SCUOLA DELL'INFANZIA	21
• I discorsi e le parole	21
• La conoscenza del mondo	22
• Immagini, suoni, colori	23
• Il sé e l'altro	24
• Il corpo e il movimento	24
• Area digitale (trasversale)	25
• Quadro metodologico, contenuti e valutazione per l'Infanzia	26
SCUOLA PRIMARIA	27
• Italiano	27
• Inglese	34
• Storia	10
• Geografia	47
• Matematica	52
• Scienze	58
• Tecnologia	66
• Stem	71

• Musica	81
• Arte e immagine	87
• Educazione motoria	92
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	98
• Italiano	98
• Latino per l'educazione Linguistica (LEL)	104
• Inglese	107
• Seconda lingua comunitaria	114
• Storia	121
• Geografia	126
• Matematica	131
• Scienze	136
• Tecnologia	140
• Musica	146
• Strumento musicale	151
• Arte e immagine	155
• Educazione fisica	159
CURRICOLO VERTICALE EDUCAZIONE CIVICA	168

Allegati

- 1. Curricolo di raccordo_transizione**
- 2. Curricolo Verticale Orientativo d'Istituto**

INTRODUZIONE

Le nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione (DM 221/2025) si collocano in continuità con il quadro normativo precedente, aggiornandolo alla luce dei profondi cambiamenti culturali, sociali e tecnologici della società contemporanea.

PERSONA, SCUOLE, FAMIGLIA



Al centro del progetto educativo si pone la **persona**, intesa nella sua interezza e unicità: ogni alunno è riconosciuto come soggetto in crescita, portatore di bisogni, potenzialità, talenti e identità in continua evoluzione. La scuola è chiamata a valorizzare tale centralità, promuovendo percorsi formativi che sostengano lo sviluppo integrale della persona sul piano cognitivo, affettivo, relazionale e sociale.

In questa prospettiva assume un ruolo fondamentale l'**alleanza educativa tra scuola e famiglia**, intesa come corresponsabilità formativa. La collaborazione tra docenti e genitori diventa condizione essenziale per garantire coerenza negli interventi educativi, sostenere il benessere degli studenti e favorire la costruzione condivisa di un progetto di crescita armonico e consapevole.



Le Indicazioni rafforzano inoltre il ruolo del docente, riconosciuto non solo come **professionista dell'educazione**, competente sul piano didattico, metodologico e valutativo, ma anche come **magister**, guida culturale ed educativa capace di accompagnare gli alunni nei processi di apprendimento, orientamento e formazione del pensiero critico.



Le Indicazioni rafforzano il ruolo della scuola come ambiente di apprendimento inclusivo e innovativo, capace di promuovere lo sviluppo integrale della persona e la costruzione di competenze necessarie per affrontare in modo consapevole e responsabile le sfide del presente e del futuro.

Le Indicazioni pongono al centro:

- la **centralità dell'alunno**, inteso come persona in crescita, portatrice di bisogni, potenzialità e identità;
- lo sviluppo delle **competenze chiave europee**, in una prospettiva di apprendimento permanente;
- il rafforzamento della **dimensione orientativa**, per sostenere gli studenti nella costruzione del proprio progetto di vita;
- la promozione della **cittadinanza attiva e digitale**, in coerenza con i principi costituzionali e con gli obiettivi dell'Agenda 2030.

Particolare rilievo è attribuito all'innovazione didattica e metodologica, attraverso:

- l'integrazione delle discipline in chiave **interdisciplinare e trasversale**;
- il potenziamento delle **competenze STEM** e del pensiero computazionale;
- la valorizzazione della **lettura e dei linguaggi espressivi**;
- l'introduzione di percorsi di **educazione linguistica avanzata**, tra cui il Latino per l'educazione linguistica (LEL);
- l'uso consapevole delle tecnologie digitali come strumenti per l'apprendimento.

INDICAZIONI E CURRICOLO VERTICALE

Le nuove Indicazioni forniscono una cornice comune entro cui ogni scuola costruisce il proprio curricolo verticale.

Esse sottolineano, infatti, l'importanza di un **curricolo verticale**, coerente e progressivo, che accompagni lo studente dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado, garantendo continuità educativa e sviluppo graduale delle competenze.

In questa prospettiva, il curricolo di istituto si configura come uno strumento dinamico e condiviso, capace di tradurre le Indicazioni Nazionali in pratiche didattiche efficaci, contestualizzate e inclusive, rispondenti ai bisogni formativi degli alunni e alle caratteristiche del territorio.

Il curriculum è il risultato dell'incontro tra le Indicazioni (**curriculum formale**), contesto e scelte della scuola (**curriculum d'istituto**) e “ curriculum familiare e comunitario” portato da alunni e alunne (**curriculum nascosto o implicito**).
L'azione educativa si realizza attraverso una stretta collaborazione tra scuola, famiglia e territorio, quale condizione essenziale per la costruzione di una comunità educante e per la realizzazione di un progetto formativo condiviso.
Nel suo insieme, il curriculum verticale rappresenta il riferimento per la progettazione didattica dell'Istituto e contribuisce alla formazione di cittadini competenti, consapevoli e responsabili, capaci di affrontare le sfide della complessità contemporanea.

RIFERIMENTI NORMATIVI

Il Curriculum Verticale è elaborato in ottemperanza ai seguenti riferimenti:

- Indicazioni Nazionali 2025 (DM 221/2025)
<https://www.mim.gov.it/documents/7673905/10323025/AOODPIT.REGISTRO+UFFICIALE.2026.0001312.pdf/>
- Competenze chiave europee (2018)
[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))
- DPR 275/1999 (Autonomia) <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/1999/08/10/099G0339/sg>
- D.Lgs. 62/2017 (Valutazione) <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2017/05/16/17G00070/sq>
- Legge 92/2019 (Educazione civica) e **DM 183/2024** per l'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica.
[https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decreto+\(1\).pdf/4a35f2a3-4b53-6e9d-a0eb-a3d6ad4c9134?t=1725710176010](https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decreto+(1).pdf/4a35f2a3-4b53-6e9d-a0eb-a3d6ad4c9134?t=1725710176010)
- Nota ministeriale n.1312 del 12 marzo 2026
<https://www.mim.gov.it/documents/7673905/10323025/AOODPIT.REGISTRO+UFFICIALE.2026.0001312.pdf/>

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Il curriculum recepisce le 8 competenze europee e la **Raccomandazione UE del 23/11/2023** sull' introduzione dell'insegnamento dell'informatica **fin dall'infanzia**:

 competenza alfabetica funzionale;

 competenza multilinguistica;

 competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;

 competenza digitale;

 competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;

 competenza in materia di cittadinanza;

 competenza imprenditoriale;

 competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

STRUTTURA VERTICALE DEL CURRICOLO

AREA LINGUISTICA – ITALIANO

ORDINE DI SCUOLA	NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE CHIAVE
Infanzia	Ascolto e parlato Comunicazione orale Prime scritture	Ascoltare racconti e consegne Esprimere bisogni ed emozioni Usare linguaggio orale Avvio pregrafismo	Il bambino comunica bisogni, ascolta e comprende racconti, usa il linguaggio per interagire	Alfabetica funzionale Personale e sociale Imparare a imparare
Primaria	Ascolto e parlato Lettura Scrittura Lessico e riflessione sulla lingua	Comprendere testi orali e scritti Leggere testi di vario tipo Produrre testi Riconoscere strutture linguistiche	L'alunno comprende e produce testi, comunica in modo corretto e riflette sulla lingua	Alfabetica funzionale Imparare a imparare Cittadinanza
Secondaria	Ascolto e parlato Lettura e comprensione Scrittura Riflessione sulla lingua	Analizzare testi complessi Argomentare opinioni Produrre testi coerenti Padroneggiare grammatica	L'alunno interpreta testi, argomenta e comunica in modo efficace	Alfabetica funzionale Cittadinanza Imparare a imparare

AREA STEM (MATEMATICA – SCIENZE – TECNOLOGIA)

ORDINE DI SCUOLA	NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE CHIAVE
Infanzia	Numero e quantità Spazio e forme Osservazione scientifica	Contare oggetti Riconoscere forme Osservare la natura Classificare	Il bambino osserva, confronta e utilizza semplici relazioni logiche	STEM Imparare a imparare Personale e sociale
Primaria	Numeri Spazio e figure Relazioni, dati e previsioni Fenomeni naturali	Risolvere problemi Usare misure Osservare fenomeni Raccogliere dati	L'alunno risolve problemi, interpreta dati e osserva fenomeni scientifici	STEM Digitale Imparare a imparare
Secondaria	Numeri Spazio e figure Dati e funzioni Fisica e biologia	Usare linguaggio matematico Applicare metodo scientifico Analizzare fenomeni Interpretare dati	L'alunno applica il metodo scientifico e interpreta dati complessi	STEM Digitale Cittadinanza

AREA STORICO-SOCIALE

ORDINE DI SCUOLA	NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE CHIAVE
Infanzia	Tempo Spazio Regole sociali	Riconoscere successione temporale Rispettare regole Conoscere ambiente	Il bambino si orienta nel tempo e nello spazio sociale	Cittadinanza Personale e sociale
Primaria	Uso delle fonti Organizzazione temporale Cittadinanza	Conoscere eventi storici Usare fonti Comprendere regole sociali	L'alunno colloca eventi nel tempo e sviluppa cittadinanza	Cittadinanza Alfabetica funzionale
Secondaria	Fonti Storia Cittadinanza	Analizzare eventi storici Interpretare fonti Comprendere società	L'alunno interpreta la storia e sviluppa pensiero critico	Cittadinanza Imparare a imparare

EDUCAZIONE MOTORIA - EDUCAZIONE FISICA

ORDINE DI SCUOLA	NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE CHIAVE
Infanzia	Corpo e movimento	Conoscere il corpo Muoversi nello spazio Coordinazione	Il bambino controlla il corpo e si muove con sicurezza	Personale e sociale Salute
Primaria	Schemi motori Gioco sportivo	Coordinare movimenti Rispettare regole Collaborare	L'alunno partecipa e collabora nelle attività motorie	Personale e sociale Cittadinanza
Secondaria	Sport Regole Benessere	Praticare sport Gestire strategie Collaborare	L'alunno agisce in modo consapevole e collaborativo	Personale e sociale Cittadinanza

AREA DEI LINGUAGGI ESPRESSIVI

ORDINE DI SCUOLA	NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (ALL'INFINITO)	TRAGUARDI DI COMPETENZA (AL PRESENTE)	COMPETENZE CHIAVE
Infanzia	Segno e colore – Esplorazione sonora – Manipolazione	Esplorare materiali e colori; Produrre segni e semplici rappresentazioni; Riconoscere suoni e ritmi	Il bambino utilizza linguaggi grafici e sonori per esprimersi con creatività	Personale e sociale – Consapevolezza ed espressione culturale
Primaria	Linguaggi visivi – Tecniche espressive – Linguaggi musicali	Osservare immagini e opere; Usare tecniche grafiche e pittoriche; Riconoscere elementi musicali; Cantare ed eseguire in gruppo	L'alunno comunica attraverso linguaggi visivi e musicali, realizza produzioni personali e collabora	Personale e sociale – Culturale – Cittadinanza

Secondaria	Arte e tecniche – Interpretazione musicale – Patrimonio culturale	Analizzare opere e immagini; Usare tecniche più strutturate; Leggere e interpretare brani musicali; Comprendere generi e contesti	L'alunno interpreta opere e brani, riconosce significati e contesti culturali e partecipa in modo consapevole	Consapevolezza ed espressione culturale – Cittadinanza – Personale e sociale
-------------------	---	---	---	--

AREA DIGITALE (TRASVERSALE)

ORDINE DI SCUOLA	NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZA	COMPETENZE CHIAVE
Infanzia	Esplorazione digitale	Usare strumenti digitali guidati	Curiosità digitale	Digitale
Primaria	Uso strumenti digitali Pensiero computazionale	Ricerca informazioni Usare dispositivi	Uso consapevole base digitale	Digitale Imparare a imparare
Secondaria	Tecnologia Programmazione Informazione	Programmare semplici algoritmi Valutare fonti	Competenza digitale consapevole	Digitale Cittadinanza

VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

“La valutazione si realizza in coerenza con il curriculum verticale e si traduce operativamente attraverso rubriche e griglie condivise di istituto, utilizzate nei diversi contesti disciplinari e interdisciplinari.”



1. Principi generali

La valutazione, in coerenza con le Indicazioni Nazionali 2025 (DM 221/2025), si configura come parte integrante del processo educativo e formativo e assume una funzione:

- **formativa**, in quanto accompagna e sostiene i processi di apprendimento;
- **orientativa**, poiché aiuta l'alunno a riconoscere progressi, difficoltà e potenzialità;
- **autentica**, in quanto riferita a compiti significativi e situazioni reali;
- **inclusiva**, attenta ai bisogni educativi di ciascun alunno.

Essa è finalizzata allo sviluppo delle competenze chiave europee e alla crescita globale della persona.

2. Oggetto della valutazione

La valutazione riguarda:

- gli apprendimenti disciplinari (conoscenze e abilità);
- le competenze, intese come capacità di utilizzare conoscenze e abilità in contesti significativi;
- il comportamento, in relazione alla cittadinanza attiva e responsabile;
- il processo di apprendimento, con particolare attenzione a:
 - partecipazione
 - autonomia
 - impegno
 - strategie utilizzate

3. Valutazione formativa

La valutazione si realizza in modo continuo attraverso:

- osservazioni sistematiche;
- prove strutturate e non strutturate;

- compiti autentici;
- attività laboratoriali;
- momenti di autovalutazione e riflessione metacognitiva.

Essa ha lo scopo di:

- fornire feedback efficaci;
- orientare la didattica;
- promuovere il miglioramento continuo.

4. Valutazione delle competenze

La valutazione delle competenze si basa sulla capacità dell'alunno di:

- affrontare situazioni problematiche;
- applicare conoscenze in contesti nuovi;
- argomentare e riflettere;
- collaborare e partecipare attivamente.

A tal fine vengono utilizzati:

- compiti autentici;
- rubriche valutative;
- osservazioni in situazione.

5. Livelli di padronanza

I livelli di apprendimento sono espressi secondo una progressione che tiene conto del grado di autonomia e consapevolezza:

- **Avanzato**
L'alunno svolge compiti in modo autonomo, consapevole e trasferisce le conoscenze in contesti nuovi.
- **Intermedio**
L'alunno svolge compiti in modo corretto e abbastanza autonomo, applicando le conoscenze in contesti noti.
- **Base**
L'alunno svolge compiti semplici con parziale autonomia e con il supporto dell'insegnante.
- **Iniziale**
L'alunno necessita di guida costante e manifesta difficoltà nell'applicazione delle conoscenze.

6. Valutazione nella scuola dell'infanzia Nella scuola dell'infanzia la valutazione:

- è descrittiva e narrativa;
- si basa sull'osservazione sistematica dei comportamenti e delle esperienze;
- documenta i progressi nei campi di esperienza;
- valorizza i processi più che i risultati.

Gli strumenti utilizzati includono:

- griglie di osservazione;
- documentazione delle attività;
- portfolio delle esperienze.

7. Valutazione nella scuola primaria

Nella scuola primaria la valutazione:

- è espressa attraverso giudizi descrittivi;
- fa riferimento agli obiettivi di apprendimento e ai livelli di padronanza;
- è coerente con un approccio formativo e orientativo.

Particolare attenzione è rivolta a:

- sviluppo dell'autonomia;
 - capacità di riflessione;
 - progressiva consapevolezza del proprio apprendimento.
-

8. Valutazione nella scuola secondaria di primo grado

Nella scuola secondaria la valutazione:

- è espressa in voti in decimi, accompagnati da descrittori;
- tiene conto del percorso complessivo dell'alunno;
- valorizza il raggiungimento delle competenze disciplinari e trasversali.

È integrata da:

- osservazioni sistematiche;
 - valutazione del comportamento;
 - certificazione delle competenze al termine del primo ciclo.
-

9. Autovalutazione e metacognizione

La scuola promuove pratiche di autovalutazione per sviluppare:

- consapevolezza del proprio apprendimento;
- capacità di riflessione;
- responsabilità personale.

Gli alunni sono guidati a:

- riconoscere i propri punti di forza e di debolezza;
 - definire obiettivi di miglioramento;
 - monitorare i propri progressi.
-

10. Inclusione e personalizzazione

La valutazione è adattata ai bisogni degli alunni con:

- BES
- DSA
- disabilità

nel rispetto dei:

- PEI
- PDP

e valorizza i progressi individuali in un'ottica inclusiva.

11. Certificazione delle competenze

Al termine della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, la scuola rilascia la certificazione delle competenze, in coerenza con il modello nazionale, che descrive il livello di sviluppo delle competenze chiave.

VALUTAZIONE NEL CURRICOLO VERTICALE

La valutazione si avvale di una griglia unica di istituto integrata da evidenze osservabili, che consentono di rilevare in modo sistematico i comportamenti cognitivi, operativi e relazionali degli alunni nei diversi contesti di apprendimento.

Valutazione delle competenze (disciplinari e trasversali)

Dimensioni di competenza valutate:

- Conoscenze e comprensione
- Applicazione e problem solving
- Comunicazione e linguaggio
- Autonomia e metacognizione
- Partecipazione e collaborazione

Livello	Conoscenze e comprensione	Applicazione e problem solving	Comunicazione e linguaggio	Autonomia e metacognizione	Partecipazione e collaborazione
Avanzato	Conoscenze complete, approfondite e rielaborate	Applica in modo autonomo e flessibile anche in contesti nuovi; risolve problemi complessi	Comunica in modo chiaro, corretto e ricco; usa linguaggi specifici	È pienamente autonomo; riflette sui processi; trasferisce strategie	Partecipa attivamente; collabora in modo costruttivo e responsabile
Intermedio	Conoscenze corrette e abbastanza consolidate	Applica in modo corretto in contesti noti; risolve problemi con strategie adeguate	Comunica in modo chiaro e corretto	È generalmente autonomo; avvia riflessione sui propri apprendimenti	Partecipa con continuità; collabora in modo adeguato
Base	Conoscenze essenziali	Applica in situazioni semplici con supporto; utilizza procedure note	Comunica in modo semplice ma comprensibile	Autonomia parziale; necessita di guida; riflessione limitata	Partecipa se guidato; collaborazione essenziale

Iniziale	Conoscenze frammentarie	Fatica ad applicare; necessita di guida costante	Comunicazione incerta e poco efficace	Scarsa autonomia; difficoltà a riflettere sul proprio apprendimento	Partecipazione discontinua; difficoltà nella collaborazione
-----------------	--------------------------------	---	--	--	--

Architettura della Rubrica Disciplinare

Ogni rubrica deve articolarsi su quattro dimensioni fondamentali, trasversali a tutte le discipline:

- **Conoscenze e comprensione:** capacità di rielaborare i contenuti.
- **Applicazione e Problem Solving:** capacità di agire in contesti noti e nuovi.
- **Comunicazione:** uso del linguaggio specifico della disciplina.
- **Autonomia e Metacognizione:** capacità di riflettere sul proprio lavoro e trasferire strategie.

Rubrica: Ambito Linguistico-Comunicativo

Questa rubrica integra le dimensioni descritte nel curriculum verticale.

Livello	Evidenze di Apprendimento (Indicatori)
Avanzato	L'alunno produce testi (scritti/orali) complessi, corretti e ricchi, utilizzando linguaggi specifici in modo autonomo e flessibile anche in contesti inediti.
Intermedio	L'alunno comunica in modo chiaro e corretto in contesti noti, applicando strategie adeguate e mostrando una generale autonomia nella riflessione.
Base	L'alunno comunica in modo semplice ma comprensibile; svolge compiti essenziali con supporto dell'insegnante e autonomia parziale.
Iniziale	L'alunno manifesta una comunicazione incerta e conoscenze frammentarie; necessita di guida costante per applicare procedure minime.

Strumenti di Rilevazione e Documentazione

Per rendere questa rubrica coerente, la valutazione deve essere "autentica" e continua:

- **Compiti Autentici:** situazioni-problema che richiedono di applicare le conoscenze in contesti nuovi.
- **Osservazioni Sistematiche:** griglie per rilevare la partecipazione, l'impegno e le strategie utilizzate durante le attività laboratoriali.
- **Momenti Metacognitivi:** schede di autovalutazione dove l'alunno riconosce i propri punti di forza e definisce obiettivi di miglioramento.
- **Inclusività:** per gli alunni con BES, DSA o disabilità, la valutazione si adatta ai traguardi previsti dal PEI o dal PDP, valorizzando i progressi individuali e l'uso di strumenti compensativi.

Rubrica Valutativa Disciplinare: Area STEM

(Matematica, Scienze, Tecnologia)

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
Conoscenze e comprensione	Conoscenze complete, approfondite e rielaborate in modo critico.	Conoscenze corrette, consolidate e ben articolate.	Conoscenze essenziali e limitate ai concetti chiave.	Conoscenze frammentarie, lacunose o solo parziali.
Applicazione e Problem Solving	Applica in modo autonomo e flessibile in contesti nuovi; risolve problemi complessi con strategie originali.	Applica correttamente in contesti noti; risolve problemi utilizzando strategie adeguate e logiche.	Applica in situazioni semplici e note, spesso con supporto; utilizza procedure standard.	Fatica ad applicare i concetti; necessita di guida costante anche in compiti semplici.
Comunicazione e Linguaggio	Utilizza il linguaggio specifico (formule, simboli, grafici) in modo preciso, chiaro e ricco.	Comunica in modo chiaro e corretto, utilizzando i termini specifici della disciplina.	Comunica in modo semplice ma comprensibile, con uso limitato del lessico specifico.	La comunicazione è incerta, poco efficace e il lessico specifico è assente o errato.
Autonomia e Metacognizione	È pienamente autonomo; riflette sui processi, valuta l'attendibilità dei risultati e trasferisce strategie.	È generalmente autonomo; avvia riflessioni sui propri errori e monitora il proprio apprendimento.	Autonomia parziale; necessita di stimoli per riflettere sul percorso o per correggersi.	Scarsa autonomia; manifesta difficoltà marcate nel riflettere sul proprio operato e nell'organizzarsi.

Strumenti di Rilevazione e Documentazione Osservazioni in Situazione: rilevare come l'alunno collabora nei laboratori e come gestisce l'errore durante la sperimentazione scientifica.

Per rendere questa rubrica coerente, la valutazione deve poggiare su:

- **compiti autentici:** situazioni in cui l'alunno deve usare la matematica o la tecnologia per risolvere un problema reale (es. progettare un modellino, analizzare dati ambientali).
- **Cittadinanza Scientifica:** valutare il comportamento in relazione alla "cittadinanza attiva", come l'uso responsabile delle risorse tecnologiche e il rispetto dell'ambiente.
- **Inclusività:** per gli alunni con BES, DSA o disabilità, la valutazione si adatta ai traguardi previsti dal PEI o dal PDP, valorizzando i progressi individuali e l'uso di strumenti compensativi.

Per l'Area dei Linguaggi Espressivi (Arte e Immagine, Musica, Scienze Motorie e Sportive), la valutazione deve saper coniugare la tecnica esecutiva con la capacità di espressione personale e la fruizione critica.

In coerenza con le Indicazioni Nazionali 2025 e le dimensioni del curriculum verticale, ecco la rubrica strutturata per livelli di padronanza:

Rubrica Valutativa: Area Linguaggi Espressivi

(Arte, Musica, Scienze Motorie)

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
Produzione e Invenzione	Crea messaggi originali rielaborando i codici in modo autonomo, flessibile e creativo.	Produce elaborati o sequenze motorie corretti e adeguati in contesti noti.	Realizza produzioni semplici seguendo procedure note, spesso con supporto.	Riproduce messaggi in modo frammentario e fatica ad applicare i codici minimi.
Uso dei Linguaggi Specifici	Utilizza i linguaggi specifici (segno, suono, movimento) in modo chiaro, ricco e consapevole.	Comunica in modo chiaro e corretto attraverso i codici della disciplina.	Usa i linguaggi in modo semplice ma comprensibile.	La comunicazione è incerta, poco efficace e con uso improprio dei codici.
Comprensione e Fruizione Critica	Analizza e interpreta opere, eventi o gesti motori rielaborando i contenuti in modo critico.	Riconosce ed espone correttamente gli elementi costitutivi dei linguaggi studiati.	Identifica gli elementi essenziali dei messaggi se guidato.	Manifesta difficoltà nel riconoscere e comprendere i significati dei linguaggi.

Partecipazione e Collaborazione	Partecipa attivamente e collabora in modo costruttivo e responsabile nei progetti collettivi.	Partecipa con continuità e collabora in modo adeguato con i pari.	Partecipa se stimolato e collabora a livello essenziale.	Partecipazione discontinua e difficoltà marcate nella collaborazione.
--	--	--	---	--

Strumenti di Rilevazione e Documentazione

L'area dei linguaggi richiede un'attenzione particolare a:

- Valutazione dei Processi: più che il "prodotto estetico", si valuta il percorso di ricerca, l'impegno e le strategie utilizzate.
- Compiti Autentici: performance musicali, mostre artistiche o competizioni sportive che richiedano l'applicazione di abilità in situazioni reali.
- Dimensione Inclusiva: la valutazione valorizza le potenzialità espressive individuali, adattando gli strumenti ai bisogni di ciascuno (PEI/PDP).
- Metacognizione: momenti di riflessione in cui l'alunno descrive le scelte fatte (perché quel colore, quel ritmo o quel movimento) per sviluppare consapevolezza.

Applicazione Operativa

Questa griglia è integrata dalle osservazioni sistematiche e dai momenti di autovalutazione fondamentali per documentare la crescita globale della persona attraverso l'espressione di sé.

Rubrica Valutativa: Area Storico-Geografica

(Storia, Geografia, Educazione Civica)

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
Conoscenze e Organizzazione	Conoscenze complete e rielaborate; organizza eventi e fenomeni in quadri di civiltà complessi.	Conoscenze corrette; colloca eventi e descrive paesaggi in modo adeguato e coerente.	Conoscenze essenziali; descrive fatti e luoghi in contesti semplici con supporto.	Conoscenze frammentarie; fatica a collocare eventi nel tempo e nello spazio.
Uso delle Fonti e Problem Solving	Interpreta e compara fonti diverse in modo critico; risolve problemi storici/geografici in contesti nuovi.	Utilizza fonti e strumenti (mappe, grafici) per ricavare informazioni e risolvere problemi noti.	Ricava informazioni semplici da fonti guidate; usa procedure standard e strumenti noti.	Ha difficoltà nell'uso delle fonti e degli strumenti; necessita di guida costante.

Comunicazione e Lessico	Usa il linguaggio specifico (termini storici, geografici e giuridici) in modo ricco e preciso.	Comunica in modo chiaro e corretto utilizzando i termini specifici della disciplina.	Comunica in modo semplice ma comprensibile, con uso limitato del lessico specifico.	La comunicazione è incerta; il lessico specifico è assente o usato in modo errato.
Cittadinanza e Metacognizione	Riflette criticamente sul passato e sul territorio; partecipa in modo responsabile e propositivo.	Comprende il valore del patrimonio comune e delle regole; avvia riflessioni sui propri apprendimenti.	Rispetta le regole se guidato; mostra una riflessione limitata sul legame uomo-ambiente.	Partecipa discontinuamente; mostra difficoltà nel comprendere il senso civico e i propri errori.

Strumenti di Rilevazione e Documentazione

Per questa area, la valutazione deve integrare i seguenti aspetti previsti dal documento:

- **Compiti Autentici:** analisi di casi reali di trasformazione del territorio o ricerca storica basata su fonti locali.
- **Osservazioni sistematiche:** monitoraggio della capacità di argomentare e riflettere durante i dibattiti in classe (debate).
- **Inclusione:** adattamento dei materiali (mappe concettuali, fonti semplificate) per alunni con BES, DSA o disabilità, valorizzando il progresso individuale in coerenza con PEI/PDP.
- **Autovalutazione:** progettazione di momenti in cui l'alunno riconosce i propri punti di forza nella ricostruzione di un fatto storico o nell'analisi di un paesaggio.

DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA ALLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Il curriculum si sviluppa in continuità verticale, passando dall'esperienza concreta e sostanzialmente ludica dell'infanzia, alla sistematizzazione degli apprendimenti nella primaria, fino all'autonomia critica e all'uso consapevole delle competenze nella scuola secondaria.

Ordine di scuola	Ambiti di apprendimento	Metodologia prevalente	Ruolo nel curriculum verticale	Profilo dello studente
Scuola dell'Infanzia	Campi di esperienza: Il sé e l'altro; il corpo e il movimento; immagini, suoni e colori; i discorsi e le parole; la conoscenza del mondo.	Apprendimento esperienziale, esplorazione, gioco, scoperta guidata, valorizzazione dell'esperienza del bambino. Utilizzo di molteplici linguaggi (corporeo, espressivo, musicale, simbolico). Attività flessibili e inclusive, con tempi personalizzati e diverse modalità di partecipazione.	Promuove lo sviluppo globale della persona nella sua unità (cognitiva, emotiva, relazionale). Costruisce le prime competenze attraverso l'esperienza concreta, ponendo le basi per il successivo apprendimento formale. Sviluppare competenze trasversali in continuità con la scuola primaria, in riferimento alle competenze chiave europee.	Il bambino ha sviluppato la propria identità personale e relazionale, acquisendo fiducia in sé e negli altri. Ha appreso ad esplorare la realtà attraverso il gioco, l'esperienza e i linguaggi espressivi, maturando le prime competenze comunicative, logiche e motorie. Ha imparato a riconoscere regole condivise e a partecipare alla vita di gruppo, manifestando curiosità, creatività e desiderio di apprendere. Ha imparato a riconoscere regole condivise e a vivere esperienze di inclusione. Ha manifestato curiosità, creatività e desiderio di apprendere.

Scuola Primaria	Discipline e aree interdisciplinari (con integrazione STEM e competenze digitali).	Acquisizione, consolidamento e prima rielaborazione degli strumenti culturali di base; didattica laboratoriale e interdisciplinare.	Consolida alfabeti culturali fondamentali (linguistico, logico-matematico, scientifico) e sviluppa la capacità di applicare conoscenze in contesti noti e progressivamente più complessi, favorendo l'autonomia operativa.	L'alunno ha imparato ad acquisire e consolidare gli alfabeti culturali di base (linguistico, logico-matematico, scientifico), utilizzandoli per comprendere, esprimersi e operare in contesti noti e progressivamente più complessi. Sviluppa autonomia nello studio, capacità di collaborazione e rispetto delle regole. Ha imparato a sviluppare e utilizzare strumenti digitali e ha dimostrato le prime capacità di riflessione e rielaborazione delle conoscenze.
Scuola Secondaria di I grado	Discipline (con sviluppo integrato dei saperi e apertura a linguaggi formali, anche classici e digitali)	Sviluppo del pensiero critico, riflessivo e metacognitivo; problem solving; approccio sistemico e interdisciplinare	Promuove l'uso autonomo, consapevole e critico delle competenze per analizzare la realtà, rielaborare conoscenze e affrontare situazioni nuove e complesse, in prospettiva di cittadinanza attiva e orientamento.	Lo studente ha imparato utilizza in modo autonomo, consapevole e critico le conoscenze e le competenze acquisite per analizzare la realtà, affrontare problemi nuovi e prendere decisioni responsabili. Ha imparato a comunicare efficacemente, anche in lingua straniera, e utilizza i linguaggi disciplinari e digitali. Dimostra capacità di pensiero critico, riflessivo e metacognitivo, partecipando attivamente alla vita sociale e orientando le proprie scelte.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Campi di esperienza

I DISCORSI E LE PAROLE

NUCLEI FONDANTI	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
Ascolto e comprensione	Ascoltare e comprendere brevi messaggi e storie. Prestare attenzione per tempi brevi. Riconoscere semplici consegne.	Comprendere consegne e racconti con supporto visivo. Mantenere l'attenzione più a lungo. Rispondere a semplici domande.	Comprendere narrazioni più articolate. Individuare informazioni principali. Rispondere in modo pertinente. Anticipare contenuti.	Alfabetica funzionale	Usa la lingua italiana per comunicare, raccontare e comprendere. Ascolta e comprende narrazioni cogliendone il senso globale. Partecipa a scambi comunicativi rispettando regole e turni. Comunica in modo sostanzialmente efficace. Arricchisce progressivamente il lessico e lo utilizza in modo adeguato Rielabora esperienze e racconti in modo personale. Mostra interesse per i libri e storie.
Comunicazione orale	Esprimere bisogni con parole/frasi semplici. Interagire con adulti e pari.	Comunicare esperienze personali in modo comprensibile. Partecipare a conversazioni guidate.	Raccontare esperienze in sequenza logica e temporale. Partecipare a dialoghi rispettando il turno. Argomentare semplici opinioni.	Personale, sociale e capacità di imparare a imparare.	
Lessico	Denominare oggetti, persone e azioni. Ampliare il vocabolario di base.	Utilizzare un lessico più ampio e preciso. Comprendere nuovi termini.	Utilizzare termini appropriati ai contesti. Arricchire e precisare il lessico.	Alfabetica Funzionale	

Narrazione	Ripetere semplici storie guidate. Rievocare esperienze immediate.	Ricostruire brevi racconti. Ordinare sequenze di immagini.	Inventare e rielaborare storie. Organizzare racconti con inizio, sviluppo e fine.	Alfabetica funzionale	
------------	--	---	--	-----------------------	--

LA CONOSCENZA DEL MONDO

NUCLEI FONDANTI	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
Numero e quantità	Esplorare e riconoscere quantità nella realtà quotidiana (pochi/tanti).	Contare oggetti fino a 5–10.	Contare, confrontare e ordinare fino a 20.	STEM	Esplora, osserva e organizza la realtà. Raggruppa, ordina. Si orienta nello spazio, riconosce le principali forme geometriche. Rappresenta percorsi e posizioni. Classifica oggetti e individua somiglianze e differenze. Riconosce e costruisce semplici sequenze. Sviluppa le prime competenze logico matematiche e scientifiche. Comprende la successione temporale degli
Spazio e forme	Esplorare e orientarsi negli spazi della sezione.	Identificare forme semplici. Utilizzare concetti topologici (sopra/sotto dentro/fuori)	Classificare e confrontare forme geometriche. Rappresentare percorsi e mappe semplici.	STEM	
Logica	Raggruppare per colore/forma. Completare semplici sequenze.	Riconoscere e completare semplici sequenze logiche.	Stabilire relazioni logiche semplici e risolvere situazioni-problema.	Imparare a imparare STEM	
Tempo	Riconoscere routine quotidiane. Distinguere prima e dopo.	Riconoscere la successione dei momenti della giornata. Ordinare semplici sequenze di azioni.	Ricostruire e descrivere sequenze temporali.	Cittadinanza	

Natura	Osservare elementi naturali. Esplorare con i sensi.	Osservare e descrivere e verificare cambiamenti.	Formulare ipotesi e verificare attraverso semplici esperimenti.	STEM Cittadinanza	eventi. Osserva e descrive fenomeni naturali. Esplora l'ambiente naturale con curiosità e interesse. Coglie semplici trasformazioni legate ai fenomeni naturali e stagionali.
--------	---	--	---	----------------------	--

IMMAGINI, SUONI, COLORI

NUCLEI FONDANTI	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
Grafico-pittorico	Sperimentare segni grafici e colori.	Rappresentare forme e oggetti semplici.	Rappresentare storie e vissuti personali.	Consapevolezza culturale	Esprime emozioni, idee e creatività attraverso linguaggi grafico-pittorici, plastici, musicali e corporei. Sperimenta materiali e tecniche diverse, sviluppando interesse per le forme artistiche.
Musica	Ascoltare suoni e rumori.	Riprodurre ritmi semplici.	Coordinare sequenze ritmiche.	Consapevolezza culturale	
Espressività	Muoversi liberamente.	Interpretare semplici consegne motorie espressive.	Esprimere emozioni attraverso il corpo.	Personale e sociale	
Creatività	Manipolare materiali diversi.	Utilizzare tecniche grafiche guidate.	Sperimentare tecniche espressive multiple.	Consapevolezza culturale	

IL SÉ E L'ALTRO

NUCLEI FONDANTI	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
Identità (Consapevolezza del sé)	Riconoscere il proprio nome e alcune emozioni base.	Esprimere emozioni con parole e gesti.	Riflettere su emozioni e vissuti.	Imparare a imparare	Riconosce sé stesso, le proprie emozioni e bisogni.
Autonomia	Chiedere aiuto, iniziare piccole routine autonome.	Svolgere semplici attività in autonomia.	Agire in modo autonomo e responsabile.	Spirito di iniziativa	Diventa progressivamente autonomo nelle azioni quotidiane. Interagisce positivamente con pari e adulti.
Relazione (Convivenza)	Giocare con gli altri.	Condividere giochi e materiali.	Cooperare e rispettare turni e regole.	Competenze sociali e civiche	Esprime bisogni, emozioni e pensieri
Comunicazione emotiva	Comunicare bisogni primari.	Raccontare esperienze.	Raccontare esperienze.	Comunicazione nella madrelingua.	

IL CORPO E IL MOVIMENTO

NUCLEI FONDANTI	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
Schema corporeo	Riconoscere le principali parti del corpo.	Denominare e usare consapevolmente il corpo.	Rappresentare e controllare il corpo nello spazio.	Personale e sociale	Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale

Motricità globale	Muoversi liberamente nello spazio.	Eseguire semplici percorsi motori.	Coordinare movimenti complessi.	Salute	comunicativo ed espressivo. Controlla e coordina i movimenti del corpo. Sviluppa coordinazione, autonomia nei movimenti nelle attività manipolative e grafiche. Si orienta nello spazio e organizza il proprio movimento utilizzando adeguatamente riferimenti spaziali e percorsi.
Motricità fine	Manipolare oggetti semplici.	Utilizzare semplici strumenti grafici.	Sviluppare precisione manuale.	Imparare a imparare	
Spazio	Muoversi nello spazio libero.	Orientarsi in spazi strutturati.	Orientarsi autonomamente nello spazio.	STEM	

AREA DIGITALE (TRASVERSALE)

NUCLEI FONDANTI	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
Esplorazione digitale	Osservare e manipolare semplici strumenti digitali.	Utilizzare semplici strumenti digitali per attività guidate.	Usa strumenti digitali per esplorare, creare.	Digitale	Esplora semplici strumenti tecnologici in contesti ludici e guidati. Utilizza dispositivi digitali in modo occasionale e sotto supervisione per attività educative. Sviluppa prime forme di pensiero
Multimedialità	Riconoscere immagini e suoni digitali.	Riconosce e utilizza diversi linguaggi multimediali.	Crea semplici contenuti digitali.	Digitale	

Pensiero logico	Riconosce semplici relazioni e sequenza.	Classifica ordina semplici sequenze digitali.	Comprende sequenze logiche. Sperimenta attività di coding.	STEM	logico attraverso giochi, immagini e attività multimediali; riconosce elementi digitali presenti nel proprio ambiente di vita.
-----------------	--	---	--	------	--

	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
METODOLOGIE	Gioco libero e guidato Routine strutturate Circle time Attività ludiche	Circle time Cooperative learning Giochi di gruppo Drammatizzazione Peer tutoring	Circle time Cooperative learning Problem solving Conversazioni guidate
CONTENUTI	Emozioni base Routine Regole semplici Relazione	Emozioni Regole condivise Collaborazione Diversità Appartenenza	Identità e autostima Emozioni e autocontrollo Regole e cittadinanza Diversità Responsabilità
CONOSCENZE	Nome proprio Emozioni base Regole semplici Relazioni	Emozioni proprie e altrui Regole scolastiche Comportamenti corretti Significato di collaborazione	Emozioni complesse Significato delle regole Concetti di rispetto e aiuto Diversità come valore
VALUTAZIONE Iniziale/in itinere/finale Osservazione Griglie di valutazione Compiti di realtà Conversazioni guidate documentazione	Osservazione di: Relazioni con adulti e pari Partecipazione Rispetto regole Autonomia	Osservazione di: Collaborazione Espressioni emozioni Rispetto delle regole Partecipazione attiva	Osservazione di Autonomia Gestione emozioni Risoluzione conflitti Senso di responsabilità
METODOLOGIE BES	Routine prevedibili Supporti visivi Attività guidate Rinforzi positivi	Piccoli gruppi Mediazione adulto Giochi cooperativi Semplificazione consegne	Strutturazione attività Mappe e schemi Anticipazioni Supporto relazionale

SCUOLA PRIMARIA

ITALIANO – CLASSE 1ª

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno comunica nella madrelingua in modo semplice e comprensibile, padroneggiando le prime basi della letto-scrittura.		Avanzato: comunica in modo autonomo e chiaro. Intermedio: comunica in modo corretto in contesti noti. Base: comunica se guidato da istruzioni. Iniziale: comunica solo se supportato costantemente.		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018		Alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e imparare a imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza ed espressione culturali.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO E DIALOGO	Ascoltare e comprendere consegne e messaggi; intervenire rispettando il turno; raccontare con ordine logico e cronologico.	Messaggi verbali semplici; conversazioni libere e guidate; testi narrativi.	Ascoltare, comprendere, interagire, raccontare.	Partecipa a semplici scambi e comprende racconti.
LETTURA E INTERPRETAZIONE	Riconoscere lettere e sillabe; leggere parole e brevi frasi.	Alfabeto (21/26 lettere); corrispondenza fonema-grafema.	Decodificare parole in stampato maiuscolo e minuscolo. Comprendere semplici messaggi scritti.	Legge e comprende parole, frasi, brevi testi.
SCRITTURA	Scrivere parole e frasi.	Segno grafico; calligrafia e avvio al corsivo. Dettati.	Tracciare grafemi, nei 4 caratteri, curando la coordinazione oculo-manuale.	Produce semplici frasi comprensibili e corrette.
RIFLESSIONE LINGUISTICA	Usare i segni di punteggiatura; rispettare le convenzioni ortografiche; riflettere sulla funzione delle parole.	Punteggiatura di base; principali difficoltà ortografiche, il nome, l'articolo, il verbo.	Identificare e rispettare le convenzioni base della scrittura; riconoscere alcune parti del discorso.	Riflette sulla lingua in modo implicito e ludico.

ITALIANO – CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno comunica in modo semplice e coerente, applicando le regole ortografiche fondamentali.		Avanzato: produce brevi testi chiari e strutturati. Intermedio: comunica in modo corretto. Base: comunica con supporto. Iniziale: manifesta incertezze nell'uso delle regole base.		
Competenze chiave europee 2018		Alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e imparare a imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza ed espressione culturali		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO E DIALOGO	Ascoltare e comprendere consegne e messaggi; intervenire rispettando il turno; raccontare con ordine logico e cronologico.	Messaggi verbali semplici; conversazioni libere e guidate; testi narrativi, descrittivi, poetici.	Ascoltare, comprendere, interagire, distinguere, raccontare.	Partecipa a semplici scambi e comprende racconti. Interagisce negli scambi comunicativi rispettando il contesto.
LETTURA E INTERPRETAZIONE	Leggere testi di diversa tipologia, individuando i dati d'orientamento.	Generi testuali (fiaba, favola, descrizione, poesia); intonazione e pause.	Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti. Leggere in silenzio e comprendere il significato.	Comprende testi cogliendone il significato globale e gli elementi essenziali.
SCRITTURA	Scrivere frasi sintatticamente corrette; produrre semplici testi.	Struttura della frase; convenzioni ortografiche; segno grafico, calligrafia e corsivo. Dettati.	Produrre brevi testi narrativi e descrittivi legati all'esperienza.	Produce testi brevi, coerenti e curati nella forma grafica.
RIFLESSIONE LINGUISTICA	Applicare regole ortografiche; riflettere sulla funzione delle parole.	Accento, apostrofo, H, digrammi e trigrammi; categorie lessicali base: nomi, articoli, aggettivi qualificativi e verbi.	Correggere i propri errori ortografici su segnalazione. Riconoscere la funzione delle parole.	Applica correttamente l'ortografia e distingue alcune parti del discorso.

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno comprende e produce testi di vario tipo individuando gli elementi essenziali.		Avanzato: produce e rielabora testi in modo critico e sintetico. Intermedio: comprende testi articolati. Base: comprende con guida. Iniziale: fatica a comprendere contenuti minimi.		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE (2018)		Alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e imparare a imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza ed espressione culturali.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO E DIALOGO	Comprendere e dare istruzioni; riesporre contenuti.	Conversazioni libere e guidate; lessico specifico; testi narrativi (mito, leggenda) racconti personali, descrizioni oggettive/soggettive, testi regolativi e informativi, poesie e filastrocche.	Esprimere opinioni su temi di esperienza diretta. Esporre e rielaborare oralmente vissuti e contenuti.	Comunica e interagisce in modo pertinente.
LETTURA E INTERPRETAZIONE	Leggere testi identificando elementi impliciti ed espliciti.	Elementi della narrazione; indicatori temporali, spaziali, ruolo dei personaggi, scopo comunicativo.	Individuare informazioni esplicite e implicite nei testi.	Comprende semplici testi letterari individuandone la funzione, il senso globale, la struttura.
SCRITTURA	Scrivere testi di diversa tipologia; avviare l'esercizio del riassunto.	Tecniche di riassunto; struttura di varie tipologie testuali.	Produrre e sintetizzare un breve testo.	Produce testi coerenti e corretti per scopi diversi.
RIFLESSIONE LINGUISTICA	Scrivere in modo morfologicamente e sintatticamente corretto. Conoscere la struttura della frase e la funzione delle parti del discorso.	Elisione, troncamento, accento; i segni di interpunzione e il discorso diretto/indiretto; frase minima ed espansione diretta; parti del discorso: funzioni e caratteristiche.	Produrre testi morfologicamente e sintatticamente corretti; analizzare la frase e le parti del discorso.	Riconosce ed utilizza correttamente le convenzioni ortografiche, i segni d'interpunzione. Analizza la frase e le parti del discorso.

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza la lingua in modo corretto, funzionale e strutturato, padroneggiando il lessico specifico.		Avanzato: analizza e rielabora con proprietà di linguaggio. Intermedio: comprende e produce testi articolati. Base: comprende con supporto. Iniziale: mostra difficoltà nella strutturazione del pensiero.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e imparare a imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza ed espressione culturali.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO E DIALOGO	Partecipare ad una conversazione, ascoltando le opinioni altrui, argomentando in modo pertinente. Riferire esperienze personali. Esporre un argomento di studio. Conoscere ed utilizzare i diversi registri linguistici.	Conversazioni; tecniche di esposizione orale; debate.	Ascoltare e interagire in modo ordinato e pertinente; Esporre un argomento in modo chiaro e coerente.	Comprende, comunica e argomenta in modo ordinato e pertinente utilizzando il lessico specifico.
LETTURA E INTERPRETAZIONE DEI TESTI LETTERARI	Leggere dando importanza alla componente sonora del linguaggio utilizzando ritmo e musicalità; analizzare testi di diversa tipologia; confrontare fonti.	Testi narrativi, descrittivi, regolativi, poetici; strutture, caratteristiche, tecniche.	Analizzare la struttura, lo scopo, la funzione di un testo e l'intenzione dell'autore.	Comprende testi semplici riconoscendone la funzione e cogliendone gli elementi essenziali.
SCRITTURA	Scrivere testi strutturati coesi e coerenti di vario tipo: personali, narrativi (autobiografia, biografia, racconti, diari), espositivi, riassunti. Avvio alla scrittura creativa.	Coesione testuale: consecutio temporum; competenza morfosintattica.	Scrivere, rielaborare e revisionare anche autonomamente semplici testi. Riassumere testi.	Produce testi strutturati coesi e coerenti di vario tipo: personali, narrativi (autobiografia, biografia, racconti, diari), espositivi, riassunti. Si avvia alla scrittura creativa.

RIFLESSIONE LINGUISTICA	Conoscere la struttura della frase e la funzione delle parti del discorso Scrivere in modo morfologicamente e sintatticamente corretto.	Preposizioni, congiunzioni, avverbi, parole composte, derivate, alterate, i modi verbali.	Utilizzare le regole della lingua e saperle applicare concretamente in modo corretto.	Conosce la struttura della frase e la funzione delle parti del discorso. Scrive in modo morfologicamente e sintatticamente corretto.
-------------------------	---	---	---	--

ITALIANO – CLASSE 5^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno comunica in modo efficace, consapevole e critico, riflettendo sulla storia delle parole.		Avanzato: interpreta e argomenta autonomamente. Intermedio: comunica in modo corretto. Base: comunica con guida. Iniziale: non mostra ancora autonomia operativa.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e imparare a imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza ed espressione culturali.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO E DIALOGO	Acquisire strategie di ascolto attivo. Esporre un argomento di studio utilizzando diversi registri linguistici. Argomentare opinioni proprie, rispettando quelle altrui. Riferire esperienze personali in modo essenziale e chiaro.	Regole della comunicazione verbale e non verbale. Dibattito e argomentazione gestione dell'empatia.	Ascoltare e interagire in modo ordinato e pertinente. Riferire su esperienze personali in modo logico e ordinato. Sostenere una tesi con argomentazioni convincenti.	Ascolta in modo attivo e consapevole comprendendo il contenuto dei messaggi e interagendo in modo pertinente e rispettoso.

LETTURA E INTERPRETAZIONE DEI TESTI LETTERARI	Leggere dando importanza alla componente sonora del linguaggio utilizzando ritmo e musicalità; analizzare testi di diversa tipologia cogliendo inferenze e facendo semplici deduzioni.	Testi narrativi, descrittivi, regolativi, poetici, argomentativi ed informativi: strutture, caratteristiche e tecniche. Letteratura classica e moderna, testi non continui (fumetti, grafici, mappe, tabelle); figure retoriche.	Analizzare la struttura, lo scopo, la funzione di un testo e l'intenzione dell'autore. Interpretare testi letterari cogliendone i significati simbolici.	Comprende testi semplici riconoscendone la funzione e cogliendone gli elementi essenziali. Interpreta i testi di vario genere, riflette sui processi, utilizzando la lettura prosodica.
SCRITTURA	Scrivere testi strutturati coesi e coerenti di vario tipo: personali, narrativi (autobiografia, biografia, racconti, diari), espositivi, riassunti, informativi ed argomentativi, lettere ed email. Utilizzare la scrittura creativa.	Coesione testuale: consecutio temporum; competenza morfosintattica. Sintesi logica; tecniche di scrittura a più mani su esperienze scolastiche e parafrasi.	Scrivere, rielaborare e revisionare semplici testi. Riassumere testi definendo preventivamente la lunghezza.	Produce testi strutturati coesi e coerenti di vario tipo: personali, narrativi (autobiografia, biografia, racconti, diari), espositivi, riassunti. Padroneggia tecniche di scrittura creativa.
RIFLESSIONE LINGUISTICA	Conoscere la struttura della frase e la funzione delle parti del discorso. Scrivere in modo morfologicamente e sintatticamente corretto. Analizzare la struttura delle parole individuandone i componenti: radici, prefissi e suffissi.	Storia della lingua; preposizioni, congiunzioni, avverbi, parole composte, derivate, alterate, i modi verbali e verbi irregolari, analisi logica.	Utilizzare le regole della lingua e saperle applicare concretamente in modo corretto	Conosce la struttura della frase e la funzione delle parti del discorso. Scrive in modo morfologicamente e sintatticamente corretto. Analizza la struttura delle parole individuandone i componenti: radici. Prefissi e suffissi. Riflette sulla storia delle parole.

Le principali metodologie e strategie didattiche estrapolate dal documento sono:

1. Centralità della scrittura a mano e della calligrafia

La scrittura viene valorizzata non solo come tecnica, ma come strumento fondamentale per strutturare il pensiero in modo logico. Il documento sottolinea l'importanza di:

- Potenziare la scrittura in corsivo per favorire il pensiero riflessivo e l'introspezione.
- Utilizzare la scrittura manuale come insostituibile strumento cognitivo e di controllo del movimento, pur non escludendo l'uso della tastiera per specifici scopi.

2. L'esercizio del riassunto come metodo di pensiero

Il riassunto è considerato una metodologia chiave per apprendere a pensare e scrivere in modo chiaro.

- Viene proposto come una riscrittura di tipo "esterno" che sposta il carico cognitivo dalla creatività del pensiero alla creatività delle forme, insegnando allo studente a individuare l'essenziale.
- Serve a favorire la coerenza espositiva e la logicità, addestrando gli alunni a gestire la lunghezza dei propri testi in base allo scopo comunicativo.

3. Lettura integrale e ad alta voce

Le indicazioni promuovono il passaggio dalla lettura frammentaria dell'antologia alla frequentazione di opere complete.

- Incoraggiamento alla lettura integrale di almeno due brevi libri l'anno (fiabe, fumetti, romanzi d'avventura) per stimolare la curiosità di "vedere come va a finire".
- Lettura ad alta voce costante, sia da parte dell'insegnante che degli alunni, per condividere esperienze estetiche e migliorare la musicalità e il ritmo del linguaggio.
- Poesie a memoria: viene ripristinato l'esercizio della memorizzazione per rafforzare la memoria a breve e lungo termine, l'attenzione e la sensibilità linguistica.

4. Riflessione linguistica "ostensiva" e grammaticale

Si ristabilisce il valore della "regola" e della sintassi attraverso un approccio pragmatico.

- La grammatica non deve basarsi su definizioni teoriche astratte o tassonomie rigide, ma essere presentata attraverso esercizi pratici e situazioni comunicative reali.
- Si parte dalla "grammatica naturale" (conoscenza implicita) del bambino per arrivare gradualmente a categorie razionali ed esplicite.
- Il verbo viene insegnato come chiave per comprendere la struttura della frase, allenando gli alunni a cogliere il rapporto con il soggetto anche in posizioni non prevedibili.

5. Approccio laboratoriale e inclusivo

La didattica dell'italiano deve favorire il protagonismo dello studente attraverso:

- Discussioni collettive post-lettura: evitare "schede libro" coercitive a favore di libere discussioni su personaggi e trame, dove è permessa anche la facoltà di "dire sciocchezze" in un clima non giudicante.
- Cooperative learning: il confronto tra piccoli gruppi per superare le difficoltà di interpretazione dei testi e favorire l'inclusione di tutti.
- Personalizzazione: utilizzo di strategie come l'Universal Design for Learning (UDL) per garantire che l'apprendimento sia accessibile a tutti gli alunni, inclusi quelli con BES o di origine straniera.

6. Ibridazione tecnologica e Intelligenza Artificiale

Il digitale viene integrato come supporto critico e non come sostituto dell'azione umana.

- Uso dell'IA in modo ancillare: per correggere errori, generare varianti di una consegna o confrontare testi scritti in modo sciatto con versioni ben scritte.
- Esplorazione della rete: insegnare a distinguere le fonti attendibili dalle manipolazioni, utilizzando giornali online e siti di qualità adatti all'età.
- Fonti audiovisive: integrare il lavoro sui testi con audiolibri, filmati e *silent book* per riflettere sul rapporto tra parola e immagine.

INGLESE - CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno comprende brevi messaggi orali e testi semplici accompagnati da supporti visivi; comunica in modo elementare in situazioni quotidiane utilizzando vocaboli e strutture di base.		Avanzato: comprende e utilizza espressioni quotidiane in modo appropriato. Intermedio: comprende istruzioni e interagisce in scambi semplici con supporto. Base: riconosce parole isolate e risponde a comandi minimi se guidato. Iniziale: riconosce solo pochissimi vocaboli e necessita di continuo supporto visivo.		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE (2018)		Competenza multilinguistica; Competenza alfabetica funzionale; Competenza digitale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO (LISTENING)	Comprendere istruzioni, saluti e espressioni di uso quotidiano.	Saluti (Greetings); Numeri 1-10; Colori principali.	Comprendere e seguire istruzioni impartite dall'insegnante.	L'alunno comprende semplici messaggi verbali relativi alla vita di classe.
PARLATO (SPEAKING)	Riprodurre suoni e intonazioni della L2 attraverso canzoni e rime.	Lessico di base (scuola, famiglia, animali).	Interagire con i compagni per salutare e presentarsi.	Partecipa a brevi scambi comunicativi e canta canzoni/filastrocche.
LETTURA (READING)	Riconoscere parole familiari accompagnate da immagini.	Corrispondenza fonema-grafema di base.	Associare parole scritte a immagini corrispondenti.	Riconosce globalmente parole e frasi memorizzate.
CULTURA E CITTADINANZA	Scoprire aspetti legati a festività e tradizioni dei paesi anglofoni.	Festività (Halloween, Christmas, Easter).	Rispettare le differenze culturali e linguistiche.	Dimostra apertura e interesse verso la lingua e la cultura straniera.

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Comunica in modo semplice in situazioni quotidiane e interagisce con i compagni utilizzando espressioni memorizzate.		Avanzato: Interagisce con autonomia e pronuncia corretta in contesti noti. Intermedio: Comprende e utilizza vocaboli noti in situazioni guidate. Base: Riconosce parole chiave e risponde a semplici istruzioni. Iniziale: Comprende solo se supportato da immagini o traduzione.		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE		Competenza multilinguistica; Competenza alfabetica funzionale; Competenza digitale; Competenza personale, sociale e capacità di Imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO (LISTENING)	Comprendere vocaboli, istruzioni e brevi frasi relative alla vita quotidiana (scuola, famiglia).	Saluti, colori, numeri (1-20), oggetti scolastici, parti del corpo.	Riconoscere e collegare parole udite a immagini o oggetti reali.	Comprende brevi messaggi orali accompagnati da supporti visivi.
PARLATO (SPEAKING)	Riprodurre canti, filastrocche e interagire in brevi scambi comunicativi guidati.	Espressioni di cortesia, presentazioni (Name, Age), lessico degli animali, numeri, forme e colori. .	Nominare oggetti, descrivere i propri gusti (I like/don't like), rispondere a domande chiuse.	Partecipa a scambi comunicativi memorizzati in contesti di gioco.
LETTURA E SCRITTURA (READING/WRITING)	Leggere e copiare parole e brevi frasi note, associandole al significato.	Associazione fonema-grafema, trascrizione di vocaboli familiari.	Leggere didascalie, completare schede lessicali, copiare parole in modo corretto.	Legge e comprende semplici parole scritte incontrate durante le attività.
RIFLESSIONE LINGUISTICA	Osservare i suoni della lingua inglese e confrontarli con quelli della lingua italiana.	Differenze fonetiche base, plurali regolari elementari (s).	Riconoscere somiglianze e differenze tra i vocaboli nelle diverse lingue.	Rileva la presenza di lingue diverse e riconosce parole straniere comuni.

INGLESE - CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno interagisce in lingua inglese in contesti noti, comunica bisogni primari e comprende messaggi orali/ scritti semplici. Mostra curiosità per le differenze culturali.		Avanzato: Interagisce con sicurezza, usa il lessico in modo appropriato e comprende messaggi anche non strettamente familiari. Intermedio: Comunica chiaramente in situazioni note; comprende il senso globale di dialoghi. Base: Usa espressioni quotidiane e frasi fatte per bisogni concreti. Iniziale: Riconosce singole parole o espressioni solo se guidato.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza multilinguistica; Competenza digitale; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza personale e sociale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO (LISTENING)	Comprendere istruzioni e frasi di uso quotidiano.	Colori, numeri, scuola, casa, famiglia, animali.	Identificare parole chiave; eseguire comandi (TPR).	Comprende brevi messaggi relativi a contesti familiari.
PARLATO (SPEAKING)	Interagire per presentarsi e scambiare informazioni semplici.	Formule di cortesia; strutture: I am, I like, I have.	Descrivere se stessi e gli altri con frasi minime.	Interagisce in brevi scambi guidati su temi noti.
LETTURA (READING)	Leggere parole e brevi frasi con supporto visivo.	Corrispondenza fonema-grafema; vocabolario illustrato.	Abbinare parole a immagini; leggere didascalie.	Legge e comprende testi molto brevi e familiari.
SCRITTURA (WRITING)	Scrivere vocaboli e semplici frasi su modello.	Ortografia parole comuni. Sintassi: soggetto – verbo – complemento.	Copiare e completare brevi testi (cloze test).	Scrive parole e brevi frasi per fornire informazioni personali.
CULTURA E CIVILTÀ	Riconoscere feste e tradizioni anglofone.	Halloween, Christmas, simboli UK.	Confrontare abitudini diverse; rispetto della diversità.	Manifesta curiosità per le diversità culturali.

INGLESE CLASSE - 4^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno comunica in modo efficace in situazioni note, interagisce con i compagni e l'insegnante utilizzando un lessico appropriato. Comprende messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari e dimostra una consapevolezza interculturale iniziale.		Avanzato: interagisce con autonomia e fluidità, utilizzando strutture complesse e correggendo i propri errori. Intermedio: comprende e produce messaggi chiari in situazioni quotidiane in modo autonomo. Base: comunica in modo semplice se supportato da stimoli visivi o sollecitazioni. Iniziale: comprende parole isolate e risponde solo se guidato costantemente.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetica funzionale; Competenza multilinguistica; Competenza digitale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO (LISTENING)	Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente.	Lessico: vita quotidiana, tempo atmosferico, abbigliamento, cibo, ore, fonetica corretta.	Comprendere messaggi orali relativi a routine e preferenze personali.	Comprende brevi messaggi orali e istruzioni relative ad ambiti familiari e alla vita di classe.
PARLATO (SPEAKING)	Interagire con un compagno per scambiare informazioni personali e descrivere oggetti/ persone.	Strutture: Present Continuous, "Like/Don't like", avverbi di frequenza.	Descrivere attività in corso, esprimere gusti e descrivere l'ambiente circostante.	Descrive oralmente aspetti del proprio vissuto e dell'ambiente circostante.
LETTURA (READING)	Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati da supporti visivi.	Sintassi della frase semplice; lettura globale e analitica di brevi testi.	Ricavare informazioni specifiche da semplici testi descrittivi o narrativi.	Legge e comprende testi di vario tipo (istruzioni, brevi storie) cogliendone il senso globale.
SCRITTURA (WRITING)	Scrivere brevi e semplici messaggi, biglietti o didascalie per descrivere immagini.	Ortografia delle parole di uso frequente; struttura della frase affermativa e negativa.	Produrre brevi frasi per descrivere se stessi, la famiglia e gli amici.	Scrive semplici messaggi e brevi testi per scopi diversi legati alla propria esperienza.

CULTURA E CITTADINANZA	Conoscere aspetti socio-culturali dei paesi di lingua inglese e confrontarli con i propri.	Festività e tradizioni (Halloween, Christmas, Easter); regole del vivere civile.	Identificare somiglianze e differenze tra le proprie abitudini e quelle dei coetanei anglofoni.	Riconosce i tratti principali delle culture studiate e agisce come cittadino consapevole.
------------------------	--	--	---	---

INGLESE CLASSE - 5^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA (Rif. QCER A1)		
L'alunno interagisce in lingua inglese in contesti familiari, comprende messaggi orali e scritti relativi ad argomenti noti e utilizza strategie di comunicazione adeguate alla situazione e all'interlocutore.		Avanzato: comprende e interagisce con sicurezza in vari contesti, utilizzando un lessico appropriato e una pronuncia corretta. Intermedio: comprende messaggi chiari e comunica in modo comprensibile su argomenti personali e quotidiani. Base: comprende espressioni di uso comune e interagisce con frasi fatte e supporto dell'interlocutore. Iniziale: comprende e usa parole singole o frasi molto semplici solo se sollecitato o guidato.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza multilinguistica; Competenza digitale; Competenza personale, Sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE (Linguistic Elements)	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZE
ASCOLTO (LISTENING)	Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente.	Lessico: tempo libero, professioni, ambiente. Strutture: present continuous, avverbi di frequenza.	Identificare informazioni specifiche in brevi dialoghi o narrazioni supportate da immagini.	Comprende i punti principali di dialoghi su argomenti noti.
PARLATO (SPEAKING)	Descrivere in modo semplice persone, luoghi e oggetti e interagire in scambi brevi e guidati.	Formule comunicative per chiedere informazioni	Interagire in giochi di ruolo (role- play) simulando situazioni reali (al ristorante, in viaggio).	Descrive esperienze e situazioni quotidiane in modo semplice efficace.

LETTURA E SCRITTURA (READING & WRITING)	Comprendere brevi testi e messaggi scritti; produrre brevi testi lineari e coerenti.	Sintassi della frase affermativa, negativa e interrogativa. Past Simple (verbi comuni).	Scrivere una e-mail o una cartolina descrivendo vacanze o attività passate.	Legge e comprende testi di facile lettura; scrive brevi messaggi e temi di interesse personale.
RIFLESSIONE E CULTURA	Riconoscere aspetti culturali dei paesi anglofoni e confrontarli con la propria cultura.	Civiltà: Londra, festività anglosassoni, tradizioni culinarie e sostenibilità (Agenda 2030).	Confrontare usi e costumi, individuando somiglianze e differenze culturali.	Dimostra apertura verso la diversità culturale e curiosità per gli altri popoli.

Metodologie Didattiche per la Lingua Inglese

- **Approccio comunicativo e immersivo:** la didattica deve favorire l'acquisizione spontanea della lingua in contesti autentici di vita quotidiana. Viene caldamente raccomandato l'approccio in cui l'insegnante entra in aula parlando inglese e stimola gli studenti all'espressione diretta nella lingua target per acquisire sicurezza nell'uso.
- **Metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning):** l'apprendimento integrato di lingua e contenuti disciplinari è un asse strategico per utilizzare l'inglese come strumento di accesso a nuovi saperi (es. scienze o arte), promuovendo lo sviluppo simultaneo di competenze linguistiche e disciplinari.
- **Didattica ludica e metodo TPR (Total Physical Response):** nei primi anni della primaria, l'acquisizione si basa su attività ludiche, canzoni, filastrocche e routine. L'integrazione del metodo TPR (risposta fisica a comandi verbali) è fondamentale per facilitare la comprensione e la memorizzazione attraverso il movimento e l'azione.
- **Apprendimento basato su compiti e progetti (Task-Based e Project-Based Learning):** coinvolgere gli studenti in compiti autentici (es. creazione di cartelloni, messaggi di auguri) e progetti a lungo termine favorisce la collaborazione, l'autonomia e la capacità di problem-solving in contesti significativi.
- **Universal Design for Learning (UDL):** la progettazione deve essere inclusiva fin dall'inizio, adattando materiali e attività ai diversi stili cognitivi e bisogni (BES e disabilità) attraverso l'uso di mediatori didattici flessibili.
- **Ibridazione tecnologica e traduzione audiovisiva:** l'uso consapevole di strumenti digitali, app (basate sui *phonics*), piattaforme collaborative (eTwinning) e materiali audiovisivi con sottotitoli o audiodescrizioni potenzia la comprensione orale e garantisce l'accessibilità per tutti gli alunni.
- **Metacognizione e valutazione Dinamica:** in una prospettiva vygotskyana, si promuove la capacità dell'alunno di riflettere sul proprio apprendimento (sapere cosa si è appreso e cosa resta da imparare), agendo nella sua "Zona di Sviluppo Prossimale" attraverso feedback continui.
- **Approccio multimodale e multisensoriale:** utilizzo sistematico di supporti visivi (flashcards), gestuali (mimiche) e sonori per supportare la decodifica dei messaggi e stabilire connessioni tra suoni e simboli grafici.
- **Metodologia C-BLI (Concept-Based Language Instruction):** approccio orientato all'acquisizione di concetti chiave attraverso la pratica e la drammatizzazione, favorendo una comprensione profonda delle strutture linguistiche.
- **Remetaphorization (Metaforizzazione):** sviluppo della creatività linguistica incoraggiando gli studenti ad elaborare espressioni ispirate alla propria lingua madre, valorizzando l'identità culturale e il confronto interculturale.

STORIA– CLASSE 1^a

COMPETENZE IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno/a ordina e descrive le esperienze vissute, secondo le categorie temporali della successione lineare, della ciclicità, della contemporaneità e della durata soggettiva e oggettiva.		Avanzato: narra vissuti familiari e scolastici secondo le categorie temporali note e mobilitando con autonomia le sue risorse personali. Intermedio: racconta vissuti familiari e scolastici secondo le categorie temporali in autonomia, attraverso le risorse offerte dall'insegnante. Base: ordina vissuti familiari e scolastici secondo alcune categorie temporali con il supporto degli insegnanti. Iniziale: fatica a riconoscere nei suoi vissuti familiari e scolastici le categorie temporali.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza Alfabetica funzionale; Competenza Multilinguistica; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria (STEM); Competenza Digitale; Competenza personale sociale e capacità di Imparare a imparare; Competenza in materia di Cittadinanza; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
USO DELLE FONTI	Individuare e interrogare le tracce del proprio passato ed usarle come fonti per produrre conoscenze sulla propria storia.	Classificazione delle fonti. Distinzione tra tracce e testimonianze orali.	Formulare domande ad un testimone o mettere un oggetto del passato in relazione alla propria storia.	L'alunno/a riconosce come il passato lasci tracce visibili e impara a interrogarle per ricavarne informazioni.
LE RADICI E LE GRANDI NARRAZIONI	Accostarsi ad alcuni miti o episodi epici come racconti fantastici contenenti una morale o un messaggio significativo.	Grandi narrazioni: il mito come racconto fantastico con una morale da rintracciare e numerose informazioni di civiltà.	Raccontare il messaggio principale o la morale di alcuni miti o episodi tratti da poemi epici.	L'alunno/a sa raccontare con semplici parole il significato principale di un mito o di un racconto epico.

STORIA– CLASSE 2^a

COMPETENZE IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
Utilizza fonti documentarie e iconografiche per ricostruire memorie locali, sviluppando il senso di appartenenza e la capacità di orientarsi nel tempo storico.	Avanzato: dimostra padronanza nel riconoscere e situare gli elementi del proprio passato nel presente. Intermedio: riconosce gli elementi del proprio passato nel presente in modo autonomo. Base: individua gli elementi significativi del passato nel presente solo se guidato o in contesti semplici. Iniziale: ha una comprensione ancora confusa del concetto di passato come narrazione non presente.

COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza Alfabetica funzionale; Competenza Multilinguistica; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria (STEM); Competenza Digitale; Competenza personale sociale e capacità di Imparare a imparare; Competenza in materia di Cittadinanza; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
IDENTITÀ E MEMORIA	Comprendere che il passato individuale e comune si costituisce su fattori condivisi al presente.	L'Inno nazionale e i colori della nostra bandiera.	Capire il significato della simbologia identitaria nazionale.	L'alunno riconosce alcuni elementi significativi del passato del proprio paese e li sa connettere al presente.
IL TERRITORIO COME FONTE VIVA	Leggere il proprio paesaggio e gli edifici pubblici come documenti storici.	La mia città, il mio quartiere, la mia strada. Uffici pubblici, luoghi di culto, monumenti.	Associare a ogni luogo pubblico della propria città, la sua funzione principale per la comunità.	Individua nel proprio ambiente i segni del passato e riconosce le funzioni dei principali luoghi civili, sociali e religiosi.
RELAZIONE UOMO-AMBIENTE	Comprendere che ogni spazio naturale o antropico ha una funzione specifica e che le persone trasformano per rispondere ai propri bisogni. Riconoscere le modifiche apportate dall'uomo all'ambiente naturale e valutarne gli effetti positivi e negativi sull'ecosistema. Maturare la consapevolezza dell'impatto delle proprie azioni sull'ambiente circostante. Individuare e analizzare le tracce del passato presenti nel territorio vissuto, comprendendo come gli spazi e gli oggetti si siano trasformati nel tempo per rispondere a nuovi bisogni dell'uomo.	Gli elementi del paesaggio locale. Le funzioni degli spazi. Le regole del vivere insieme. Le tracce del passato.	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, utilizzando riferimenti topologici. Imparare le buone azioni per praticare la sostenibilità. Individuare segni del passato nel paesaggio presente.	L'alunno/a si orienta nello spazio circostante, riconoscendone gli elementi costitutivi. L'alunno/a comprende che il proprio comportamento influenza la qualità dell'ambiente in cui vive. Riconosce nel suo ambiente tracce del passato.

STORIA – CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno/a utilizza diverse fonti semplici per ricavare conoscenze sul passato. Organizza le informazioni e le espone in modo coerente. Riconosce nello studio dei popoli e delle civiltà, progresso e continuità. Rielabora le conoscenze storiche acquisite, in forma orale e scritta, utilizzando in modo pertinente il lessico specifico della disciplina.		Avanzato: l'alunno/a padroneggia i contenuti della disciplina, in modo completo e sicuro. Intermedio: l'alunno/a mostra autonomia nel padroneggiare i contenuti della disciplina. Base: l'alunno/a svolge compiti semplici, mostrando di possedere le conoscenze fondamentali e di saper utilizzare gli strumenti minimi della disciplina. Iniziale: l'alunno/a svolge compiti semplici, ha una conoscenza frammentaria dei contenuti e utilizza il linguaggio proprio della disciplina solo se guidato.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza Alfabetica funzionale; Competenza Multilinguistica; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria (STEM); Competenza Digitale; Competenza personale sociale e capacità di Imparare a imparare; Competenza in materia di Cittadinanza; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
USO DELLE FONTI	Riconoscere le fonti come strumenti essenziali per ricavare informazioni utili alla ricostruzione della storia di alcune civiltà.	Il lavoro dello storico e degli archeologi; tipi di fonti.	Classificare le fonti. Ricavare informazioni da reperti iconografici e materiali.	L'alunno/a utilizza diverse fonti per ricavare conoscenze su fatti del passato.

TEMPO STORICO	Utilizzare strumenti grafici per rappresentare le conoscenze apprese. Comprendere il concetto di cronologia e periodizzazione.	Strumenti grafici per la rappresentazione del tempo storico (linee del tempo, carte geo-storiche, schemi, tabelle, mappe concettuali) Conoscere le prime fonti scritte.	Costruire e leggere per collocare fatti ed eventi. Dalla nascita dell'Universo alla Nascita della Terra. Preistoria: la comparsa dell'uomo e la sua evoluzione. Il Paleolitico e il Neolitico. L'invenzione della scrittura: leggere sulla linea del tempo il passaggio convenzionale dalla Preistoria alla Storia. Riconoscere il passaggio dalle fonti puramente materiali o testimonianze orali ai primi documenti scritti.	L'alunno/a legge e verbalizza le informazioni che ricava dagli strumenti grafici.
TRASFORMAZIONI E PERMANENZE	Riconoscere elementi di cambiamento e permanenze nelle civiltà del Mediterraneo.	Analogie e differenze tra i diversi quadri di civiltà. Rapporti di causa ed effetto.	Individuare nello studio delle grandi civiltà del Mediterraneo e del vicino Oriente, trasformazioni e continuità.	L'alunno/a riconosce nello studio dei popoli e delle civiltà, rapporti e continuità.
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	Rielaborare in forma scritta ed orale le conoscenze storiche, utilizzando il lessico proprio della disciplina.	Racconto orale e riassunto scritto, descrizione dei documenti e dei monumenti.	Produrre testi argomentativi, o di sintesi, utilizzando correttamente il lessico della disciplina. Esporre in modo coerente e logico un argomento, facendo proprio il lessico della disciplina. Individuare i nessi di causa ed effetto tra fatti ed azioni dell'uomo.	L'alunno/a è in grado di rielaborare le conoscenze storiche acquisite, in forma orale e scritta, utilizzando in modo pertinente il lessico specifico della disciplina.

STORIA – CLASSE 4^a

COMPETENZE IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno/a sa analizzare documenti storici, riconoscendo il loro valore per la costruzione della conoscenza del passato. Comprende i concetti di partecipazione, di costituzione e delle forme di governo. Mette in relazione i sistemi antichi con il presente. Sa utilizzare strumenti geo-storici per orientarsi nei fatti storici. Sa individuare i tratti distintivi e le analogie dei quadri di civiltà. Riconosce nella realtà contemporanea le tracce vive della cultura greca e latina.		Avanzato: l'alunno/a mobilita conoscenze storiche in modo critico. Intermedio: l'alunno/a mostra una buona capacità di mobilitare conoscenze storiche. Base: l'alunno/a mobilita in modo essenziale le conoscenze storiche. Iniziale: l'alunno/a mobilita conoscenze storiche, solo se supportato.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza Alfabetica funzionale; Competenza Multilinguistica; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria (STEM); Competenza Digitale; Competenza personale sociale e capacità di Imparare a imparare; Competenza in materia di Cittadinanza; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
LE FONTI E IL METODO	Ricavare informazioni da fonti diverse per ricostruire il passato delle grandi civiltà.	Brani scelti della storiografia e sulla civiltà classica come documenti storici.	Analizzare i documenti storici proposti.	L'alunno/a riconosce il valore delle fonti per la costruzione della conoscenza storica.
ORGANIZZAZIONE POLITICA	Comprendere le forme di governo e le istituzioni delle civiltà classiche.	Sistemi politici greci, Il modello oligarchico di Sparta; il modello democratico di Atene; Sistemi politici di Roma Dalla Monarchia alla morte di Cesare. Il Senato, le magistrature. Le lotte per la cittadinanza.	Analizzare l'evoluzione delle diverse forme di governo; comprendere il valore del diritto di cittadinanza.	L'alunno/a comprende i concetti di partecipazione, democrazia e istituzione, mettendoli in relazione con il presente.

TEMPO E SPAZIO	Utilizzare strumenti geo-storici per orientarsi nei fatti storici.	L'Ellenismo e l'ascesa di Roma.	Collocare eventi sugli strumenti della periodizzazione. Leggere carte geo-storiche per comprendere l'espansione territoriale e le rotte commerciali.	L'alunno/a utilizza strumenti geo-storici per orientarsi nei fatti storici.
RADICI E IDENTITÀ	Riconoscere l'eredità del mondo antico nella realtà contemporanea.	Le tracce della cultura greca e latina da ricercare nel paesaggio circostante, nell'arte, nel linguaggio.	Riconoscere e collegare elementi lessicali, letterari o artistici contemporanei alle loro radici greche e latine.	L'alunno/a riconosce nella realtà contemporanea le tracce della cultura greca e latina.

STORIA - CLASSE 5^a

COMPETENZE IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno/a acquisisce una conoscenza dei principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro significato nel contesto storico. Colloca correttamente i fatti, i processi e i personaggi storici nella giusta successione cronologia e nel relativo contesto spaziale. Riassume in modo appropriato testi e narrazioni individuandone i tratti essenziali e delineando mappe concettuali. Esporre in forma orale o scritta le conoscenze storiche acquisite, rielaborando in modo logico e coerente eventi e processi storici, utilizzando un linguaggio appropriato.		Avanzato: interpreta criticamente l'eredità di Roma e le trasformazioni medievali. Intermedio: espone fatti e processi storici con linguaggio appropriato. Base: riconosce le tracce del passato nel paesaggio con guida. Iniziale: memorizza dati frammentari senza nessi logici.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza Alfabetica funzionale; Competenza Multilinguistica; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria (STEM); Competenza Digitale; Competenza personale sociale e capacità di Imparare a imparare; Competenza in materia di Cittadinanza; Competenza Imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'EREDITÀ DI ROMA E LE RADICI DELLA NOSTRA CIVILTÀ.	Comprendere il grande lascito dell'Impero Romano e la rivoluzione cristiana.	L'Impero Romano da Ottaviano a Giustiniano; Rivoluzione del Cristianesimo.	Saper fare) Argomentare l'importanza del Cristianesimo come religione che ha saputo veicolare valori nuovi.	L'alunno/a riconosce le radici classiche della cultura occidentale.
LA FINE DEL MONDO ANTICO E LA NASCITA DI NUOVE CIVILTÀ.	Analizzare la crisi dell'impero e le cause delle migrazioni nell'Impero Romano d'Occidente; Comprendere il ruolo sociale dei monasteri nell'alto Medioevo. Cogliere l'importanza dei monaci nella conservazione e trasmissione del sapere; Ricostruire le tappe fondamentali della nascita e dell'espansione islamica.	Popoli germanici e regni romani e barbarici; Il monachesimo; La nascita dell'Islam.	Saper esporre con un linguaggio appropriato le conoscenze apprese.	L'alunno/a individua gli elementi di crisi che hanno determinato la fine del mondo antico e le condizioni che hanno portato alla nascita di nuove civiltà.
INCONTRI E SCONTRI TRA CULTURE NEL MEDITERRANEO.	Analizzare i rapporti tra il mondo cristiano e quello islamico come spazio di scambio culturale e scientifico.	L'impero Bizantino e la sua eredità; l'espansione araba e la cultura islamica;	(Saper fare) Individuare analogie e differenze tra i quadri di civiltà; comprendere e valorizzare gli elementi di reciproca influenza culturale, artistica e scientifica tra la civiltà cristiana e quella islamica.	L'alunno/a comprende la complessità dei rapporti tra civiltà diverse; ne riconosce le visioni condivise e il valore dello scambio culturale come motore dello sviluppo umano.

Metodologie Didattiche per la Storia

- **Centralità della dimensione narrativa:** la didattica deve privilegiare il racconto delle vicende umane nel tempo. L'insegnante assume il ruolo di narratore per rendere la storia affascinante e coinvolgente, evitando un approccio puramente nozionistico.
- **Familiarizzazione con il passato (Classe 1^a e 2^a):** nei primi due anni la metodologia si concentra sul far percepire all'alunno la "profondità temporale" partendo dal vissuto personale e familiare. Si utilizzano le "tracce" (segni del passato nel presente) come punto di partenza per intuire il nesso causa-effetto.

- **Indagine attraverso le fonti (dalla Classe 3^a):** lo studio della "storia vera e propria" inizia al terzo anno con l'introduzione guidata delle fonti (reperti, documenti, immagini). Le fonti non sono usate per un'interpretazione autonoma (obiettivo irrealistico), ma per dare "carne e sangue" al racconto storico attraverso l'analisi collettiva.
- **Apprendimento dei "Fondamentali":** si promuove la conoscenza e la memorizzazione di date, fatti e personaggi chiave. Questi costituiscono l'ossatura logica necessaria per comprendere i rapporti di causa-effetto e le interrelazioni tra i fenomeni.
- **Metodologia laboratoriale e creativa:** la storia viene "animata" attraverso la composizione di testi letterari propri o la sceneggiatura e drammatizzazione di eventi storici particolari.
- **Uso critico delle tecnologie (Ibridazione):** si integrano mappe storiche interattive per visualizzare le trasformazioni spaziali del territorio e programmi audiovisivi (es. RAI Storia). La tecnologia non sostituisce la spiegazione del docente o il libro di testo, ma potenzia l'accesso ai materiali.
- **Contatto con il patrimonio culturale:** si privilegia il rapporto diretto con i beni artistici e monumentali attraverso uscite didattiche sul territorio. Questo aiuta a radicare il valore della tutela e della conservazione dei segni del passato.
- **Integrazione con l'Educazione civica:** la storia è lo strumento per comprendere le radici della democrazia e della Costituzione. Si analizzano i diversi sistemi di governo (es. polis greca, repubblica romana) per riflettere sui concetti di partecipazione e cittadinanza nel presente.
- **Approccio interdisciplinare (STEM/Arte):** si collegano i progressi scientifici e tecnologici (es. invenzione della scrittura, trasformazione del paesaggio) all'evoluzione delle civiltà, favorendo una visione unitaria del sapere.

GEOGRAFIA – CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA			LIVELLI DI PADRONANZA	
L'alunno si orienta nello spazio vissuto utilizzando riferimenti spaziali e rappresentazioni semplici.			Avanzato: si orienta e rappresenta gli spazi in modo autonomo e creativo. Intermedio: si orienta correttamente negli spazi noti. Base: si orienta negli spazi vissuti se guidato. Iniziale: incontra difficoltà nell'orientamento spaziale anche con supporto.	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			Competenza alfabetica funzionale; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria (STEM); Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza	
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare).	TRAGUARDI DI COMPETENZA

ORIENTAMENTO	Conoscere funzioni e regole degli spazi scolastici.	Indicatori topologici (sopra/sotto, destra/sinistra); lo spazio vissuto.	Muoversi consapevolmente nell'ambiente circostante.	Si orienta con sicurezza negli spazi della scuola rispettandone le regole.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFIA CITTÀ	Rappresentare luoghi noti attraverso il disegno e simboli.	Mappe mentali semplici; simboli iconici.	Rappresentare graficamente lo spazio dell'aula o della propria cameretta.	Descrive e rappresenta lo spazio dell'aula utilizzando concetti topologici.
PAESAGGIO E TERRITORIO	Identificare elementi fisici e antropici negli spazi vissuti.	Elementi naturali (alberi, fiumi) vs artificiali (case, strade).	Osservare e distinguere elementi naturali e costruiti dall'uomo	Riconosce il legame emozionale con i propri luoghi e collabora alla loro cura.

GEOGRAFIA – CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA			LIVELLI DI PADRONANZA	
L'alunno riconosce e descrive le caratteristiche principali del proprio quartiere e della comunità locale.			Avanzato: analizza il territorio circostante cogliendo relazioni tra elementi fisici e antropici. Intermedio: descrive con proprietà di linguaggio il quartiere e i suoi servizi. Base: individua i principali punti di riferimento del proprio ambiente di vita. Iniziale: riconosce solo i luoghi più familiari sotto guida costante.	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			Competenza alfabetica funzionale; Competenza STEM; Competenza in materia di cittadinanza	
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare).	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ORIENTAMENTO	Individuare punti di riferimento fissi nel quartiere.	Punti di riferimento; percorsi quotidiani.	Descrivere oralmente o graficamente un percorso noto (casa-scuola).	Si orienta nel quartiere utilizzando punti di riferimento significativi.

LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFI CITÀ	Passare dalla visione frontale alla visione zenitale.	Simbologia convenzionale di base; riduzione approssimativa.	Leggere e interpretare una pianta semplice del quartiere.	Utilizza piante e mappe per ricavare informazioni sullo spazio vicino.
PAESAGGIO E TERRITORIO	Comprendere come l'uomo trasforma il territorio per i propri bisogni.	Servizi pubblici del quartiere; concetti di trasformazione ambientale.	Identificare la funzione dei principali edifici pubblici.	Riconosce le modifiche apportate dall'uomo nel territorio vicino.

GEOGRAFIA – CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA			LIVELLI DI PADRONANZA	
L'alunno si orienta nello spazio noto, inizia a leggere carte. Utilizza strumenti cartografici e concetti geografici per descrivere il territorio regionale e i paesaggi italiani			Avanzato: Interpreta carte geografiche diverse e formula ipotesi sulle relazioni uomo-ambiente. Intermedio: utilizza correttamente il linguaggio specifico per descrivere i paesaggi. Base: riconosce i principali paesaggi italiani su base visiva. Iniziale: individua elementi paesaggistici solo se supportato da immagini.	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			Competenza STEM; Competenza Digitale; Competenza in materia di cittadinanza.	
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare).	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ORIENTAMENTO	Riconoscere i punti cardinali tramite l'osservazione solare e la bussola	Rosa dei venti; punti cardinali; strumenti di orientamento	Orientarsi nello spazio tramite i punti cardinali e la bussola.	Si orienta nello spazio noto e sulle carte utilizzando i punti cardinali.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFI CITÀ	Leggere carte geografiche locali e italiane utilizzando la legenda.	Linguaggio cartografico: scala, simboli, legenda.	Ricavare informazioni da carte fisiche e politiche.	Interpreta simboli e legende per comprendere la morfologia del territorio.
PAESAGGIO E TERRITORIO	Conoscere e confrontare i principali paesaggi italiani (mare, montagna, collina).	Elementi morfologici dell'Italia; concetto di paesaggio Unesco.	Descrivere i tratti distintivi di diversi ambienti naturali.	Individua le trasformazioni ambientali dovute alle attività umane.

RELAZIONI E DINAMICHE	Comprendere l'importanza della gestione responsabile delle risorse.	Sostenibilità e risorse naturali; regole di convivenza negli spazi pubblici.	Adottare comportamenti responsabili verso l'ambiente (es. risparmio idrico).	Agisce responsabilmente nell'ambiente e cura gli spazi comuni.
-----------------------	---	--	--	--

GEOGRAFIA – CLASSE 4ª

COMPETENZA IN USCITA			LIVELLI DI PADRONANZA	
L'alunno analizza le caratteristiche fisiche, antropiche ed economiche delle diverse regioni italiane.			Avanzato: Elabora confronti critici tra le regioni italiane utilizzando dati statistici. Intermedio: descrive con precisione il territorio italiano e le sue suddivisioni. Base: colloca sulla carta le principali regioni e città italiane. Iniziale: identifica le regioni principali solo con l'ausilio costante della carta.	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			Competenza STEM; Competenza Digitale; Competenza Imprenditoriali.	
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare).	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ORIENTAMENTO	Utilizzare carte tematiche e grafici per l'analisi del territorio.	Tabelle statistiche geografiche; carte tematiche (clima, economia).	Rappresentare dati geografici attraverso grafici o tabelle	Ricava informazioni da fonti diverse (immagini, dati) per descrivere un territorio.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFIA CITTÀ	Comprendere il concetto di scala di riduzione e utilizzare dati statistici semplici (grafici).	Problemi ambientali (rischio idrogeologico, desertificazione); settori economici.	Sviluppare ragionamenti sul cambiamento del paesaggio nel tempo.	Legge e confronta dati su popolazione e settori economici delle regioni italiane.
RELAZIONI E ORGANIZZAZIONE REGIONALE	Localizzare sulla carta le regioni e le principali città italiane.	Suddivisione politico-amministrativa dell'Italia.	Descrivere gli aspetti fisici e antropici di una specifica regione italiana.	Conosce l'organizzazione del territorio italiano e i suoi principali centri urbani.

PAESAGGIO E TERRITORIO	Riconoscere le caratteristiche del patrimonio naturale e culturale italiano.	Parchi nazionali; siti Unesco; biodiversità in Italia.	Individuare punti di forza e criticità di un territorio regionale.	Valorizza l'ambiente e il territorio come risorsa comune.
------------------------------	--	--	--	---

GEOGRAFIA – CLASSE 5^a

COMPETENZA IN USCITA			LIVELLI DI PADRONANZA	
L'alunno si orienta nel mondo, conosce l'Italia in contesto europeo e comprende le grandi sfide ambientali globali.			Avanzato: analizza criticamente i legami tra cambiamenti climatici e attività umane a scala globale. Intermedio: conosce i principali stati europei e gli effetti dei fenomeni migratori. Base: localizza continenti e oceani sul planisfero. Iniziale: riconosce i continenti solo se supportato da mappe digitali.	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			Competenza matematica e STEM; Competenza Digitale; Competenza in materia di cittadinanza.	
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare).	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ORIENTAMENTO	Possedere una mappa mentale del pianeta.	Planisfero; coordinate geografiche di base; fusi orari.	Localizzare elementi fisici e antropici su planisferi e carte digitali.	Sapersi orientare nello spazio mondiale utilizzando carte anche digitali.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFIA	Utilizzare in modo appropriato i concetti di regione, confine, scala e transcalarità.	Lessico geografico avanzato; Sistemi Informativi Geografici (GIS).	Confrontare rappresentazioni spaziali a scale diverse (locale-globale).	Legge e interpreta il paesaggio evidenziando le relazioni società-ambiente.
RELAZIONI E DINAMICHE	Conoscere gli effetti del cambiamento climatico e i fenomeni migratori.	Agenda 2030; cause/effetti del riscaldamento globale; flussi migratori.	Riflettere sui legami affettivi tra persone e spazi vissuti.	Comprende l'impatto dell'umanità sulla biodiversità a scala globale.
ORGANIZZAZIONE REGIONALE	Localizzare gli stati europei e conoscere le istituzioni dell'UE.	L'Unione Europea; caratteristiche socio-culturali dei continenti.	Ricavare informazioni su uno stato o continente da fonti multimediali.	Conosce l'Italia in relazione all'Europa e al Mediterraneo.

I Pilastri Metodologici del Nuovo Curricolo sono:

- Dallo spazio vissuto alla scala globale: il percorso didattico parte sempre dall'ambiente vicino e accessibile all'alunno (la casa, la scuola, il quartiere). L'orizzonte si amplia gradualmente verso la regione, la nazione e il mondo, sviluppando l'orientamento critico.
- Outdoor Education (Educazione all'aperto): la metodologia richiede un approccio senso-percettivo e diretto con il territorio. L'osservazione sul campo e le uscite didattiche sono considerate essenziali per stimolare l'intelligenza naturalistica e la connessione con l'ambiente.
- La riscoperta del valore delle relazioni: la geografia viene insegnata come lo studio delle
- interazioni tra l'uomo, le comunità e lo spazio fisico. Non si descrivono solo i luoghi, ma si analizza come le azioni umane modificano il paesaggio (processi di antropizzazione).
- Integrazione con l'Educazione Civica e la sostenibilità: dai temi legati all'Agenda 2030, alla crisi climatica, alla biodiversità e ai flussi migratori diventano centrali già nella scuola primaria, promuovendo la responsabilità etica e la cittadinanza attiva.

Per applicare concretamente il nuovo curricolo in classe i docenti integrano, inoltre, diverse metodologie attive:

1. Didattica laboratoriale e Ricerca-Azione: gli alunni non ascoltano una lezione teorica, ma formulano ipotesi sui problemi del territorio e cercano soluzioni concrete attraverso lavori di gruppo e compiti di realtà.
2. Linguaggio della geograficità: uso integrato di carte fisiche, politiche, tematiche, globi, ma anche la produzione autonoma da parte dei bambini di schizzi cartografici, mappe mentali e piante dello spazio vissuto.
3. Storytelling geografico e approccio umanistico: utilizzo di narrazioni, diari di viaggio, suoni e immagini per stimolare la dimensione emotiva e culturale legata alla percezione del paesaggio.
4. Digital Storytelling e GIS semplificati: utilizzo critico e attivo delle tecnologie digitali, come l'esplorazione attraverso mappe interattive (es. Google Earth) e la creazione di infografiche per l'analisi dei dati territoriali.

MATEMATICA– CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza i numeri e semplici relazioni per contare, confrontare e risolvere semplici situazioni problematiche legate alla vita quotidiana di classe con supporto concreto.		Avanzato: opera con numeri e situazioni problematiche in modo autonomo e corretto. Intermedio: opera con numeri in modo corretto. Base: incontra difficoltà nel riconoscere e usare numeri e relazioni. Iniziale: opera con supporto dell'insegnante.		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:		Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM) Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

NUMERI	Contare oggetti entro il 20; riconoscere e scrivere numeri; associare quantità e numero.	Numeri naturali entro il 20 nei loro aspetti cardinale e ordinale.	Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente. Leggere e scrivere i primi numeri naturali.	Utilizza i numeri per contare e rappresentare quantità.
SPAZI E FIGURE	Riconoscere forme geometriche semplici; orientarsi nello spazio (binomi topologici).	Binomi topologici (sopra/sotto, destra/sinistra, dentro/fuori).	Comunicare la posizione di oggetti rispetto a sé o altri. Riconoscere semplici forme geometriche.	Riconosce e rappresenta forme e posizioni nello spazio.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Classificare oggetti; confrontare quantità; rappresentare dati con disegni.	Criteri di Classificazione elementari (colore, forma).	Raggruppare oggetti secondo criteri dati. Confrontare quantità (maggiore, minore, uguale).	Confronta, classifica e rappresenta semplici dati.
PROBLEMI	Risolvere semplici situazioni problematiche legate alla vita quotidiana di classe con supporto concreto.	Strategie intuitive di risoluzione legate all'esperienza.	Risolvere semplici problemi legati alla vita quotidiana con supporto concreto.	Risolve semplici problemi utilizzando strategie intuitive.
INFORMATICA	Riconoscere la sequenza logica di azioni quotidiane; ordinare semplici istruzioni (coding motorio).	Concetto di sequenza logica di azioni quotidiane.	Ordinare correttamente una sequenza di istruzioni (coding motorio unplugged).	Esegue semplici algoritmi "unplugged" e sa che gli oggetti digitali hanno regole.

MATEMATICA – CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza i numeri naturali e le quattro operazioni per risolvere problemi in contesti noti.		Avanzato: opera con numeri e situazioni problematiche in modo autonomo e corretto. Intermedio: opera con numeri in modo corretto. Base: incontra difficoltà nel riconoscere e usare numeri e relazioni. Iniziale: opera con supporto dell'insegnante.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM). Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

NUMERI	Operare con i numeri naturali entro il 100; eseguire addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni; intuire il concetto della divisione.	Notazione posizionale delle cifre (unità, decine, centinaia). La tavola pitagorica.	Eseguire addizioni e sottrazioni e moltiplicazioni con i numeri naturali. Confrontare e ordinare numeri sulla retta.	Utilizza i numeri naturali entro il 100 in modo consapevole.
SPAZI E FIGURE	Riconoscere e disegnare semplici figure geometriche piane.	Principali figure geometriche piane.	Disegnare figure piane utilizzando righello e matita. Percepire la propria posizione nello spazio.	Denomina e rappresenta figure orientandosi nello spazio.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Ordinare e classificare dati secondo criteri stabiliti.	Rappresentazioni iconiche e simboliche dei dati.	Rappresentare relazioni e dati con tabelle e schemi semplici. Giustificare i criteri usati per ordinare.	Rappresenta dati con modalità iconiche e simboliche.
PROBLEMI	Risolvere problemi semplici individuando i dati utili e le operazioni necessarie.	Struttura di un problema: testo, dati, domanda.	Individuare i dati necessari per risolvere un problema esperienziale.	Risolve situazioni problematiche utilizzando materiali strutturati e non.
INFORMATICA	Comprendere che un problema può essere diviso in parti più piccole; identificare errori (debugging).	Concetto di scomposizione di un problema in parti piccole.	Rilevare malfunzionamenti in sequenze di istruzioni e correggerli.	Risolve piccoli problemi logici scomponendoli e corregge errori in una sequenza.

MATEMATICA – CLASSE 3ª

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza numeri, operazioni e strategie per risolvere problemi e descrivere situazioni.		Avanzato: opera con numeri e situazioni problematiche in modo autonomo e corretto. Intermedio: opera con numeri in modo corretto. Base: incontra difficoltà nel riconoscere e usare numeri e relazioni. Iniziale: opera con supporto dell'insegnante.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza matematica e digitale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

NUMERI	Leggere e scrivere numeri naturali entro il 1000; padroneggiare tabelline e calcolo mentale.	Tabelline della moltiplicazione fino al 10. Proprietà delle quattro operazioni.	Eseguire calcoli mentali (scomposizione, arrotondamento). Svolgere moltiplicazioni e divisioni in colonna.	Utilizza con sicurezza le quattro operazioni e applica strategie di calcolo.
SPAZI E FIGURE	Calcolare il perimetro di figure semplici; riconoscere elementi dei poligoni (lati, angoli).	Elementi dei poligoni: lati, angoli e confini. Concetto di misura di lunghezza.	Calcolare il perimetro di figure semplici. Fornire istruzioni per compiere un percorso.	Descrive e rappresenta figure piane individuando relazioni geometriche.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Raccogliere e rappresentare dati attraverso tabelle e grafici; usare unità di misura.	Unità di misura non convenzionali e convenzionali (tempo, lunghezza).	Leggere e interpretare dati tramite grafici e tabelle. Misurare grandezze usando strumenti diversi.	Organizza dati e li interpreta in modo semplice per fare previsioni.
PROBLEMI	Risolvere problemi con una o più operazioni e verificare la correttezza del risultato.	Strategie di controllo della correttezza del risultato.	Esporre il procedimento risolutivo in modo chiaro e logico. Risolvere problemi in contesti di vita quotidiana.	Individua dati e richieste in problemi complessi, argomentando il procedimento.
INFORMATICA	Utilizzare cicli (ripetizioni) e selezioni semplici; rappresentare info tramite legende	Strutture iterative (cicli) e decisionali semplici (se... allora).	Usare i cicli per ripetere un'azione un numero prefissato di volte. Utilizzare legende per interpretare oggetti digitali.	Produce contenuti multimediali elementari e usa strutture iterative nel coding.

MATEMATICA – CLASSE 4^a

COMPETENZA IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
L'alunno utilizza il pensiero matematico per analizzare dati, risolvere problemi e rappresentare situazioni con numeri decimali.	Avanzato: opera con numeri e situazioni problematiche in modo autonomo e corretto. Intermedio: opera con numeri in modo corretto. Base: incontra difficoltà nel riconoscere e usare numeri e relazioni. Iniziale: opera con supporto dell'insegnante.
COMPETENZE CHIAVE (2018)	Competenza STEM Competenza digitale Imparare a imparare

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
NUMERI	Operare con numeri naturali e decimali; comprendere il valore posizionale delle cifre.	Numeri decimali e sistema posizionale oltre le migliaia. Frazioni proprie, improprie, apparenti.	Leggere, scrivere e confrontare numeri decimali. Operare con le frazioni e riconoscere l'equivalenza.	Utilizza procedure di calcolo con numeri decimali in modo consapevole.
SPAZI E FIGURE	Calcolare perimetro e area di rettangoli e triangoli; usare riga e squadra	Proprietà geometriche: parallelismo, perpendicolarità. Formule per l'area di rettangoli e triangoli.	Riprodurre figure piane usando riga, squadra e compasso. Calcolare l'area per scomposizione o formule.	Analizza e rappresenta figure geometriche calcolandone le misure.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Interpretare grafici e tabelle ricavando informazioni significative.	Concetti di frequenza e moda. Sistema monetario e unità di misura	Passare da un'unità di misura a un'altra (equivalenze). Ricavare informazioni significative da rappresentazioni statistiche.	Rappresenta dati mediante grafici, cogliendo relazioni tra le variabili.
PROBLEMI	Risolvere problemi che richiedono più fasi, individuando strategie alternative.	Modellizzazione di situazioni reali. Strategie risolutive alternative.	Affrontare problemi che richiedono più fasi risolutive. Rappresentare la struttura di un problema con grafici	Risolve problemi complessi verificando la coerenza dei risultati.
INFORMATICA	Scomporre problemi complessi; rilevare e correggere malfunzionamenti (debugging) in autonomia.	Ragionamento logico per spiegare il funzionamento di algoritmi.	Esaminare il comportamento di programmi per correggerli. Scomporre problemi complessi in parti minime	Argomenta il funzionamento di un processo logico e collabora digitalmente per un fine comune.

MATEMATICA – CLASSE 5^a

COMPETENZA IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
L'alunno utilizza consapevolmente il linguaggio matematico per risolvere problemi complessi, interpretare dati e argomentare strategie.	Avanzato: opera con numeri e situazioni problematiche in modo autonomo e corretto. Intermedio: opera con numeri in modo corretto. Base: incontra difficoltà nel riconoscere e usare numeri e relazioni. Iniziale: opera con supporto dell'insegnante.

COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza STEM Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
NUMERI	Operare con frazioni, decimali e percentuali; calcolare in contesti reali.	Numeri interi negativi in contesti concreti. Percentuali e scale di riduzione.	Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali nel quotidiano. Stimare il risultato di un'operazione.	Utilizza i numeri (interi, razionali, percentuali) in modo flessibile e appropriato al contesto.
SPAZI E FIGURE	Calcolare area, perimetro e volume; riconoscere figure ruotate o traslate	Isometrie: rotazioni, traslazioni e riflessioni. Formule del volume e solidi comuni.	Utilizzare il piano cartesiano per individuare punti. Riconoscere differenti punti di vista di un oggetto (3D).	Rappresenta e analizza figure geometriche utilizzando formule e strumenti di disegno.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Analizzare medie statistiche e probabilità di eventi semplici.	Media aritmetica e concetto di evento probabile. Incertezza e probabilità di eventi elementari.	Argomentare quale evento sia più probabile in casi semplici. Formulare giudizi basati sulla lettura dei dati.	Formula previsioni basate su dati e interpretazioni statistiche.
PROBLEMI	Affrontare problemi aperti o compiti di realtà, descrivendo il procedimento seguito.	Linguaggio tecnico-scientifico preciso. Valutazione critica di soluzioni alternative.	Risolvere problemi complessi anche in contesti reali. Costruire ragionamenti formulando ipotesi e confrontandosi.	Risolve problemi complessi in contesti reali argomentando le strategie risolutive.
INFORMATICA	Usare cicli e selezioni a una via (if-then); primo approccio all'Intelligenza Artificiale e ai suoi limiti.	Selezione a due vie e condizioni logiche. Limiti ed etica dell'Intelligenza Artificiale	Scrivere programmi che reagiscono ad eventi. Valutare criticamente l'impatto dell'IA sulla società.	Valuta criticamente l'impatto dell'IA e gestisce la propria identità digitale in modo sicuro.

Metodologie Didattiche per Matematica e Informatica

- **Approccio Laboratoriale (Laboratorio di Idee):** la matematica viene vissuta come un'esperienza attiva di ricerca e scoperta. Attraverso la sperimentazione diretta e la manipolazione di materiali (strutturati e non), gli alunni formulano congetture, progettano soluzioni e verificano ipotesi.
- **Dall'Esperienza Reale all'Astrazione (Approccio Induttivo):** si parte sempre da situazioni problematiche concrete e quotidiane per giungere solo gradualmente alla formalizzazione teorica e all'uso del linguaggio simbolico.

- **Problem Posing e Problem Solving:** incoraggiare gli studenti non solo a risolvere problemi, ma anche a imparare a porsi, individuando dati, incognite e strategie risolutive alternative.
- **Valorizzazione dell'Errore:** l'errore non è considerato un fallimento, ma un passaggio cognitivo fondamentale e un'occasione di riflessione per individuare nuove strade risolutive e consolidare l'apprendimento.
- **Verbalizzazione e Argomentazione:** promuovere la capacità degli alunni di spiegare a voce i procedimenti seguiti. La discussione collettiva e il confronto tra diverse strategie risolutive aiutano a passare dai significati personali a quelli matematici rigorosi.
- **Didattica Elicoidale e Ricorsiva:** gli argomenti non vengono trattati in modo isolato, ma ripresi ciclicamente con livelli di complessità e astrazione crescenti, garantendo un approfondimento progressivo.
- **Integrazione STEM e STEAM:** utilizzare la matematica come linguaggio trasversale collegandola alle scienze, alla tecnologia e alle arti (es. proporzioni nella musica, simmetrie nell'arte) per favorire una visione unitaria del sapere.
- **Pensiero Computazionale e Coding:** integrare l'informatica fin dalla primaria per sviluppare la logica e la capacità di scomposizione dei problemi. Si privilegia la modalità unplugged (senza dispositivi) nelle prime classi per poi passare a software di programmazione visuale.
- **Uso Consapevole di Tecnologie e Ambienti di Calcolo:** integrare l'uso di software di geometria dinamica, fogli di calcolo e calcolatrici per visualizzare concetti, analizzare dati e verificare la correttezza dei processi, permettendo agli alunni di concentrarsi maggiormente sulla strategia risolutiva.
- **Prospettiva Storica:** contestualizzare scoperte e concetti matematici raccontando l'evoluzione delle idee nel tempo e il contributo di diverse culture, per mostrare la matematica come un prodotto del pensiero umano in continua evoluzione.
- **Gamification e Contesti Ludici:** utilizzare il gioco e la sfida (es. scacchi, dama, rompicapi logici) come mediatori didattici per aumentare il coinvolgimento, la motivazione e la tenuta dell'attenzione.
- **Universal Design for Learning (UDL):** progettare l'attività matematica prevedendo diversi registri di rappresentazione (numerico, grafico, geometrico) per garantire l'accessibilità e il successo formativo a tutti gli studenti, inclusi i BES.

SCIENZE – CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno osserva, esplora e descrive la realtà naturale utilizzando i sensi e semplici strumenti di indagine.		Avanzato: osserva, classifica e descrive fenomeni naturali in autonomia. Intermedio: osserva e descrive fenomeni con correttezza. Base: osserva fenomeni con guida dell'insegnante. Iniziale: fatica a osservare e descrivere la realtà naturale anche se supportato.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e Imparare ad imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

ESPLORARE E OSSERVARE	Utilizzare i sensi per esplorare materiali e ambienti.	I cinque sensi; caratteristiche degli oggetti (colore, forma e dimensione). Elementi dell'ambiente circostante.	Utilizzare i cinque sensi per esplorare oggetti e materiali. Rilevare somiglianze e differenze tra oggetti ed elementi naturali.	Osserva e descrive la realtà attraverso i sensi.
VIVENTI E NON VIVENTI	Riconoscere caratteristiche di esseri viventi e non viventi	Esseri viventi e non viventi; bisogni vitali primari.	Riconoscere e classificare oggetti, animali e piante in base a criteri semplici (vivente/non vivente, naturale/artificiale) Prendersi cura di piccoli esseri viventi (es. semina, cura di una pianta). Mostrare atteggiamenti di rispetto verso l'ambiente.	Classifica elementi naturali secondo caratteristiche semplici.
FENOMENI NATURALI	Osservare cambiamenti stagionali e ambientali.	Caratteristiche e ciclicità dei fenomeni atmosferici; ciclo delle stagioni; alternanza dì/notte.	Osservare e registrare cambiamenti nel tempo e nell'ambiente circostante. Descrivere con parole proprie i comportamenti della natura nelle diverse stagioni.	Riconosce semplici fenomeni naturali e li descrive.

SCIENZE – CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
L'alunno analizza elementi del mondo naturale, ne individua le relazioni e coglie le trasformazioni nel tempo.	Avanzato: confronta e argomenta fenomeni naturali in autonomia. Intermedio: descrive e correla fenomeni in modo corretto. Base: descrive fenomeni semplici se guidato. Iniziale: riconosce solo gli aspetti più evidenti della realtà naturale anche se supportato.
COMPETENZE CHIAVE (2018)	Competenza alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e Imparare ad imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza culturale.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
VEDERE E OSSERVARE	Osservare elementi del mondo naturale (piante, animali, fenomeni). Riconoscere caratteristiche essenziali dei viventi.	Parti principali di una pianta. Caratteristiche degli animali. Fenomeni naturali semplici (giorno/notte, ombra, clima).	Descrivere ciò che si osserva usando parole precise. Confrontare due elementi naturali (foglie, animali, materiali).	Osserva e descrive con attenzione il mondo naturale, cogliendo somiglianze e differenze.
PREVEDERE E IMMAGINARE	Formulare semplici ipotesi su ciò che può accadere in un esperimento. Immaginare trasformazioni in natura.	Ciclo vitale di una pianta. Cambiamenti stagionali. Semplici relazioni causa-effetto.	Prevedere cosa succede se si modifica una condizione (es. luce/acqua per una pianta) Rappresentare con disegni o parole un cambiamento osservato.	Formula ipotesi semplici e le verifica attraverso l'osservazione.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Utilizzare strumenti e materiali per semplici esperimenti. Rappresentare dati e osservazioni.	Strumenti di misura elementari (righello, contenitori, termometro semplificato).	Condurre un piccolo esperimento guidato. Registrare risultati in modo ordinato.	Utilizza strumenti e materiali in modo corretto e sicuro per esplorare fenomeni.
CORPO UMANO E SALUTE	Conoscere le principali parti del corpo e le loro funzioni. Comprendere l'importanza di corretti stili di vita.	Apparati in forma semplificata (respiratorio, digerente, locomotore). Regole di igiene, alimentazione, movimento.	Riconoscere segnali del proprio corpo (stanchezza, fame, emozioni). Scegliere comportamenti salutari.	Ha cura di sé e comprende l'importanza di abitudini sane.

SCIENZE – CLASSE 3^a

COMPETENZE IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
Individua le proprietà dei materiali e i loro mutamenti in base a fattori esterni.	Avanzato: rielabora e spiega fenomeni complessi, correlando dati e osservazioni in autonomia. Intermedio: classifica materiali e descrive relazioni ambientali con

		proprietà di linguaggio. Base: riconosce le caratteristiche principali della materia e degli esseri viventi. Iniziale: identifica elementi isolati del mondo naturale solo se guidato dall'insegnante.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e Imparare ad imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
MATERIA ED ENERGIA	Riconoscere gli stati della materia e le trasformazioni (es. passaggi di stato dell'acqua).	Il metodo scientifico sperimentale e le sue fasi. La materia e i suoi tre stati: solido, liquido, aeriforme. Proprietà fisiche e chimiche elementari di acqua, aria e suolo.	Utilizzare il metodo sperimentale per compiere osservazioni e formulare domande. Sperimentare e distinguere i passaggi di stato della materia. Individuare le reazioni dei materiali in base alla manipolazione.	Individua le proprietà dei materiali e i loro mutamenti in base a fattori esterni.
ECOSISTEMI E RELAZIONI	Individuare le relazioni tra viventi (catene alimentari) e tra viventi e ambiente.	Definizione di ecosistema (relazione tra viventi e non viventi). Struttura della catena alimentare: produttori, consumatori e decompositori. Il concetto di rete alimentare.	Descrivere i diversi elementi di un ecosistema naturale o antropizzato. Ricostruire catene alimentari identificando i ruoli degli organismi. Analizzare gli impatti della rimozione di un anello della catena	Comprende il concetto di equilibrio in un ecosistema e le interdipendenze tra gli organismi.
CLASSIFICAZIONI E RELAZIONI	Classificare animali e piante in base a criteri scientifici (nutrizione, riproduzione).	Caratteristiche e funzioni vitali degli esseri viventi: nutrizione, respirazione, riproduzione. Il ciclo vitale. Fotosintesi clorofilliana e regni della natura	Classificare gli animali in base a criteri scientifici (es. vertebrati/invertebrati, dieta). Riconoscere e descrivere le parti di piante e animali e le loro funzioni specifiche. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo.	Utilizza criteri rigorosi per raggruppare e distinguere le diverse forme di vita.

SOSTENIBILI TA' E RISORSE	Conoscere l'importanza dell'acqua e del suolo e le strategie per il loro risparmio.	L'acqua, l'aria e il suolo come risorse limitate ed essenziali. Cause e conseguenze dell'inquinamento. Strategie di riciclo e riutilizzo dei materiali.	Attivare comportamenti di rispetto della natura e gestione dei rifiuti. Distinguere tra trasformazioni ambientali naturali e antropiche. Adottare modi di vita sostenibili.	Sviluppa atteggiamenti di cura e responsabilità verso le risorse limitate del pianeta.
---------------------------------	---	---	---	--

SCIENZE – CLASSE 4

COMPETENZE IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno osserva, descrive e interpreta fenomeni naturali, riconosce trasformazioni della materia, relazioni negli ecosistemi e comportamenti sostenibili; utilizza semplici strumenti e procedure del metodo scientifico per raccogliere dati, confrontarli e trarre conclusioni.		Avanzato: Analizza fenomeni naturali collegando più variabili. Intermedio: Descrive fenomeni e trasformazioni utilizzando un linguaggio scientifico adeguato. Base: Osserva fenomeni e ne riconosce gli aspetti principali Iniziale: Applica comportamenti sostenibili solo se sollecitato.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e Imparare ad imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
MATERIA ED ENERGIA	Comprendere le trasformazioni reversibili e irreversibili della materia. Riconoscere energia, fonti e trasformazioni nella vita quotidiana.	Proprietà fisiche e chimiche dei materiali Trasformazioni reversibili/irreversibili (fusione e combustione). Concetto di energia e principali fonti (rinnovabili/non rinnovabili).	Condurre semplici esperimenti e registrare dati. Distinguere trasformazioni fisiche e chimiche. Osservare come l'energia si trasforma.	Analizza fenomeni e trasformazioni della materia, riconoscendo cause ed effetti e utilizzando un linguaggio scientifico corretto.
ECOSISTEMI E RELAZIONI	Comprendere il funzionamento di ecosistemi complessi. Analizzare gli adattamenti degli organismi all'ambiente.	Componenti biotiche e abiotiche. Adattamenti strutturali e comportamentali. Relazioni ecologiche.	Descrivere ecosistemi naturali e antropizzati. Confrontare adattamenti di animali e piante. Interpretare semplici cambiamenti ambientali e le loro conseguenze.	Comprende l'equilibrio degli ecosistemi e riconosce come i cambiamenti influenzano organismi e habitat.

CLASSIFICAZIONE SCIENTIFICA	Approfondire la classificazione dei viventi con criteri più specifici.	Regni dei viventi e principali gruppi.	Classificare organismi con criteri multipli. Confrontare organismi per struttura e adattamenti.	Utilizza criteri scientifici per classificare organismi e descrivere funzioni vitali in modo sempre più accurato.
SOSTENIBILITÀ E RISORSE	Comprendere l'impatto delle attività umane su aria, acqua e suolo. Conoscere strategie di tutela e risparmio delle risorse.	Inquinamento: cause, effetti, prevenzione. Ciclo dei rifiuti, riciclo e riuso. Cambiamenti climatici in forma introduttiva.	Analizzare situazioni di degrado ambientale. Proporre comportamenti sostenibili. Riconoscere trasformazioni naturali e antropiche del territorio.	Sviluppa comportamenti responsabili verso l'ambiente e comprende l'importanza della gestione sostenibile delle risorse.

SCIENZE – CLASSE 5^a

COMPETENZE IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno interpreta fenomeni scientifici complessi, utilizza il metodo sperimentale in modo sempre più autonomo, analizza dati e li rappresenta, riconosce relazioni tra organismi, ambiente e risorse, e adotta comportamenti responsabili verso la sostenibilità.		Avanzato: Formula ipotesi e spiegazioni scientifiche articolate. Intermedio: Descrive fenomeni e processi naturali con linguaggio corretto. Base: Identifica elementi essenziali degli ecosistemi e delle trasformazioni ambientali. Iniziale: Descrive in modo frammentario processi e relazioni.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e Imparare ad imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
MATERIA ED ENERGIA	Comprendere trasformazioni fisiche e chimiche complesse. Riconoscere forme e trasformazioni dell'energia nella vita quotidiana. Interpretare fenomeni legati a calore, temperatura, elettricità e magnetismo.	Proprietà dei materiali e loro reazioni. Trasformazioni irreversibili Energia: forme, fonti, trasformazioni. Concetti introduttivi di elettricità e magnetismo	Condurre esperimenti strutturati e registrare dati in tabelle e grafici. Distinguere trasformazioni fisiche e chimiche. Osservare e descrivere fenomeni energetici Utilizzare strumenti semplici.	Interpreta fenomeni scientifici complessi, riconoscendo trasformazioni della materia e dell'energia e utilizzando un linguaggio scientifico appropriato.

I VIVENTI	Comprendere struttura e funzioni degli organismi. Analizzare ecosistemi e relazioni tra viventi. Riconoscere adattamenti e biodiversità	Cellula. Apparati del corpo umano. Ecosistemi, catene alimentari. Adattamenti, cicli vitali.	Descrivere apparati e funzioni. Analizzare reti alimentari. Riconoscere adattamenti. Interpretare problemi ambientali.	Descrive strutture e funzioni degli organismi; riconosce relazioni ecologiche e agisce per la tutela dell'ambiente.
TERRA E UNIVERSO	Interpretare fenomeni geologici Comprendere movimenti della Terra. Leggere dati meteorologici	Struttura della Terra. Meteorologia Rotazione, rivoluzione, fasi lunari. Sistema solare.	Descrivere fenomeni meteorologici. Spiegare giorno/notte, stagioni, fasi lunari.	Interpreta fenomeni della Terra e dell'Universo utilizzando modelli e rappresentazioni.
SOSTENIBILITÀ E RISORSE	Comprendere l'impatto delle attività umane su aria, acqua, suolo e clima. Conoscere strategie di tutela e gestione sostenibile delle risorse. Riconoscere comportamenti responsabili per la cittadinanza attiva.	Inquinamento: cause, effetti, prevenzione. Cambiamenti climatici e loro conseguenze. Ciclo dei rifiuti, economia circolare, riciclo. Risorse rinnovabili e non rinnovabili.	Analizzare situazioni di degrado ambientale. Proporre soluzioni sostenibili. Distinguere trasformazioni naturali e antropiche del territorio. Adottare comportamenti responsabili nella vita quotidiana.	Sviluppa atteggiamenti di cura e responsabilità verso l'ambiente, comprendendo l'importanza della gestione sostenibile delle risorse.

METODOLOGIA

Approccio scientifico e metodo sperimentale

- Utilizzo sistematico delle fasi del metodo scientifico: **osservazione** → **domanda** → **ipotesi** → **esperimento** → **raccolta dati** → **conclusione**.
- Attività laboratoriali frequenti, con materiali semplici e sicuri.
- Registrazione dei dati tramite **tabelle, disegni, grafici, fotografie**. **Didattica attiva e costruttivista**
- L'alunno costruisce il sapere attraverso **esperienze dirette**, non solo tramite spiegazioni frontali.
- Attività di manipolazione, esplorazione, problem solving.
- Uso di **situazioni autentiche**: fenomeni quotidiani, osservazioni in giardino, analisi di materiali reali.

Apprendimento cooperativo

- Lavori in **coppia** e **piccoli gruppi** per favorire confronto, negoziazione e linguaggio scientifico.
- Ruoli assegnati (osservatore, sperimentatore, relatore, disegnatore).
- Condivisione dei risultati tramite presentazioni, cartelloni, brevi relazioni.

Uso consapevole delle tecnologie

- Ricerca guidata di informazioni scientifiche affidabili.
- Utilizzo di strumenti digitali per:
 - documentare esperimenti (foto, video)
 - creare grafici e tabelle

- osservare fenomeni tramite microscopi digitali o app educative
- Educazione alla cittadinanza digitale (fonti, attendibilità, sicurezza).

Osservazione dell'ambiente e outdoor education

- Uscite nel cortile, giardino, parchi, ambienti naturali.
- Raccolta di campioni non invasiva (foglie, suolo, acqua).
- Diario di osservazione stagionale.
- Riconoscimento di organismi, tracce, relazioni ecologiche.

Linguaggio scientifico e comunicazione

- Introduzione graduale del lessico specifico.
- Produzione di:
 - mappe concettuali
 - glossari
 - schede di laboratorio
 - brevi testi espositivi
- Attenzione alla **correttezza terminologica** e alla capacità di spiegare processi.

Inclusione e personalizzazione

- Attività differenziate per livelli di competenza.
- Uso di materiali facilitati: immagini, schemi, tabelle, video.
- Strategie inclusive: tutoring tra pari, strumenti compensativi, consegne graduate.
- Valorizzazione delle diverse modalità di apprendimento (visivo, cinestetico, verbale).

Educazione alla sostenibilità (Agenda 2030)

- Collegamenti costanti tra contenuti scientifici e comportamenti quotidiani.
- Progetti di classe: riciclo, risparmio idrico, cura del verde, monitoraggio rifiuti.
- Discussione di problemi ambientali reali con soluzioni pratiche.

Valutazione formativa e autentica

- Osservazioni sistematiche durante attività e laboratori.
- Rubriche di competenza (come quelle che stiamo costruendo insieme).
- Compiti autentici: **Valutazione formativa e autentica**
- Osservazioni sistematiche durante attività e laboratori.
- Rubriche di competenza (come quelle che stiamo costruendo insieme).
- Compiti autentici:
 - costruire un modello
 - spiegare un fenomeno a un compagno
 - presentare un esperimento
 - Autovalutazione e riflessione metacognitiva.

Continuità verticale

- Progressione graduale:
 - **Classe 3:** osservazione e riconoscimento dei fenomeni.
 - **Classe 4:** descrizione, classificazione, prime relazioni causa-effetto.
 - **Classe 5:** interpretazione, spiegazione, uso autonomo del metodo scientifico.
- Riprese cicliche degli stessi nuclei con complessità crescente

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno osserva oggetti e strumenti quotidiani, ne riconosce le funzioni e applica semplici procedure per risolvere problemi pratici.		Avanzato: esplora e utilizza strumenti e materiali in modo autonomo e sicuro. Intermedio: utilizza i materiali in modo corretto e appropriato. Base: utilizza strumenti semplici con il supporto del docente. Iniziale: manifesta incertezze nel riconoscere le funzioni d'uso e richiede supporto costante.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e imparare a imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
VEDERE E OSSERVARE	Esaminare oggetti comuni per identificare forma, materiali e funzione.	Parti di un oggetto; oggetti e utensili comuni e loro funzioni.	Descrivere verbalmente le parti di un oggetto d'uso comune e la sua funzione.	Osserva e descrive oggetti di uso quotidiano individuando le parti.
PREVEDE E IMMAGINARE	Ipotizzare l'uso di materiali diversi per realizzare manufatti.	Il disegno spontaneo come progetto; sequenze d'uso degli oggetti.	Disegnare un oggetto prima di passare alla sua realizzazione pratica.	Pianifica e rappresenta graficamente semplici soluzioni a problemi pratici.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Utilizzare materiali e strumenti (forbici, colla) in sicurezza.	Modalità di uso in sicurezza degli strumenti comuni.	Manipolare carta e colla rispettando le regole di sicurezza d'uso.	Manipola materiali e utilizza strumenti comuni rispettando le regole di sicurezza.
INFORMATICA	Riconoscere semplici icone; eseguire istruzioni in sequenza (coding motorio).	Concetto di istruzione; distinzione tra informazioni pubbliche e private.	Eseguire algoritmi "unplugged" per muoversi nello spazio.	Sa che gli oggetti digitali hanno regole di uso e logica.

TECNOLOGIA – CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno risolve piccoli problemi logici attraverso la scomposizione e corregge errori in semplici sequenze.		Avanzato: risolve problemi logici in contesti nuovi in autonomia. Intermedio: porta a termine compiti digitali correttamente. Base: utilizza funzioni base solo se supportato. Iniziale: fatica a seguire sequenze logiche anche se guidato.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e imparare a imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
VEDERE E OSSERVARE	Analizzare manufatti per capire come sono costruiti e con quali materiali comuni.	Caratteristiche fisiche e proprietà dei materiali (legno, plastica).	Smontare fisicamente semplici oggetti per capirne i componenti.	Descrive le fasi di realizzazione di un semplice oggetto.
PREVEDERE E IMMAGINARE	Comprendere che un problema può essere diviso in parti più piccole.	Scomposizione di un compito; concetto di sequenza logica.	Scomporre un compito in una lista di azioni minime e ordinate.	Risolve piccoli problemi logici scomponendoli in parti minime.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Riconoscere il valore del riciclo e del risparmio energetico negli ambienti vissuti.	Sostenibilità ambientale: acqua, energia e gestione rifiuti.	Differenziare correttamente i rifiuti prodotti in aula e a scuola.	Adotta comportamenti responsabili nel consumo di materiali e risorse.
INFORMATICA	Identificare errori (bug) in programmi semplici; ordinare algoritmi elementari.	Concetto di errore (bug) e sua correzione.	Correggere piccoli errori (debugging) in una sequenza data.	Corregge errori guidati (debugging) in una sequenza di istruzioni.

TECNOLOGIA – CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno produce contenuti multimediali elementari e utilizza correttamente strutture iterative (cicli) nel coding.		Avanzato: crea contenuti multimediali originali e articolati. Intermedio: utilizza software noti in modo corretto. Base: crea semplici contenuti con modelli predefiniti. Iniziale: esegue operazioni solo se supervisionato direttamente.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e imparare a imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza culturale.		

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
VEDERE E OSSERVARE	Osservare ed identificare elementi artificiali; descrivere processi di trasformazione.	Processi di produzione e trasformazione delle risorse industriali.	Individuare nell'ambiente elementi artificiali derivati dalla natura.	Identifica nell'ambiente elementi artificiali e trasformazioni di risorse.
PREVEDERE E IMMAGINARE	Ideare e costruire semplici modelli descrivendo le fasi di realizzazione.	Strumenti di misura (metro, righello) e modelli tecnologici.	Misurare grandezze ambientali utilizzando strumenti idonei.	Rappresenta graficamente soluzioni a problemi pratici.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Effettuare prove sulle proprietà dei materiali;	Proprietà fisiche e modalità di manipolazione dei materiali.	Realizzare un prototipo semplice con materiali diversi per un nuovo bisogno.	Realizza semplici prototipi utilizzando materiali e strumenti diversi.
INFORMATICA	Creare, selezionare e usare testi o disegni; usare i "cicli".	Strutture iterative per la ripetizione di un blocco (loop); browser; regole di navigazione e sicurezza (netiquette).	Saper chiedere aiuto in caso di problemi online a figure di riferimento.	Produce contenuti multimediali elementari; usa i cicli nel coding.

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza le tecnologie in modo sicuro, valuta criticamente l'IA e gestisce l'identità digitale.		Avanzato: spiega algoritmi complessi e guida il lavoro di gruppo digitale. Intermedio: comunica e collabora utilizzando strumenti noti. Base: partecipa al lavoro di gruppo se sollecitato. Iniziale: manifesta difficoltà nella collaborazione e nell'uso dei dispositivi.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e imparare a imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
VEDERE E OSSERVARE	Analizzare il funzionamento di macchine e dispositivi di uso comune.	Meccanismi semplici; concetto di input, elaborazione e output.	Individuare le relazioni tra i componenti di un sistema tecnologico semplice.	Individua le relazioni tra i componenti di un sistema tecnologico.
PREVEDERE E IMMAGINARE	Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a problemi tecnici.	Conoscere le conseguenze delle scelte tecniche.	Ipotizzare gli effetti positivi o negativi di una specifica decisione tecnica.	Ipotizza le possibili conseguenze di una scelta tecnologica.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Saper ricavare informazioni utili leggendo la documentazione tecnica.	Linguaggio tecnico specifico; schemi e tabelle di beni.	Leggere etichette e manuali d'uso per scegliere consapevolmente un bene.	Utilizza istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi.
INFORMATICA	Spiegare algoritmi; debugging autonomo.	Reti di computer; software applicativi per la collaborazione online.	Argomentare a voce i passaggi di un algoritmo creato in gruppo.	Argomenta il funzionamento di un processo logico; collabora digitalmente.

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza le tecnologie in modo sicuro, valuta criticamente l'IA e gestisce l'identità digitale.		Avanzato: valuta l'impatto etico dell'IA con pensiero critico originale. Intermedio: applica le regole di sicurezza e privacy consapevolmente. Base: riconosce i limiti dell'IA e i rischi della rete se guidato. Iniziale: non mostra ancora autonomia nella gestione dell'identità digitale.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Alfabetica funzionale; Multilinguistica; STEM; Digitale; Personale, sociale e imparare a imparare; Cittadinanza; Imprenditorialità; Consapevolezza culturale.		

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
VEDERE E OSSERVARE	Conoscere e spiegare il funzionamento di semplici dispositivi tecnologici.	Architettura hardware e software di base; infrastruttura Internet.	Distinguere tra l'infrastruttura Internet e i singoli servizi (Web, Email).	Riconosce la presenza di sistemi automatici e computer nei dispositivi.
PREVEDE E IMMAGINA	Valutare criticamente l'IA, garantendo il controllo umano sulla decisione.	Algoritmi di IA; concetti di bias e limiti etici dell'automazione.	Identificare possibili pregiudizi (bias) in una risposta fornita da un'IA.	Valuta criticamente l'IA, comprendendo che l'uomo deve mantenere il controllo.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Produrre modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.	Notazione binaria (bit); disegno tecnico e strumenti multimediali.	Smontare semplici oggetti e meccanismi o apparecchiature obsolete.	Utilizza in modo sicuro e responsabile le tecnologie per lo studio.
INFORMATICA	Strutturare programmi attraverso moduli; Saper insegnare al computer a prendere decisioni logiche in base alle circostanze (if-then); gestire l'identità digitale in modo sicuro.	Cybersecurity; tutela dei dati; reputazione online e netiquette.	Gestire le proprie credenziali e segnalare comportamenti scorretti online.	L'alunno sa creare semplici programmi divisi in blocchi e basati su scelte logiche (se... allora), dimostrando di saper usare in modo sicuro la propria identità digitale.

Metodologie Didattiche per Tecnologia e Informatica

- **Approccio laboratoriale (Learning by Doing):** privilegiare l'esperienza diretta e concreta legata alla realtà quotidiana per giungere solo in un secondo momento alla formalizzazione teorica. La didattica deve essere orientata alla sperimentazione attiva.
- **Integrazione STEM e STEAM:** adottare un approccio interdisciplinare che intrecci scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica per affrontare problemi complessi in modo creativo e unitario.
- **Tinkering:** favorire una forma di apprendimento informale dove si "impara facendo", realizzando oggetti con materiali poveri e puntando sul processo creativo più che sul risultato finale.
- **TEAL (Technology Enabled Active Learning):** utilizzare tecnologie per l'apprendimento attivo attraverso simulazioni pratiche al computer per visualizzare fenomeni complessi.
- **Pensiero computazionale (Coding):** sviluppare la capacità di decomporre problemi in parti minime e pianificare strategie risolutive attraverso il coding, sia in modalità unplugged (senza macchine, nel vissuto concreto) che plugged (con dispositivi e software dedicati).
- **Integrazione critica dell'IA:** utilizzare l'Intelligenza Artificiale in modo subordinato all'azione umana, guidando gli alunni alla comprensione dei limiti, dei rischi (errore) e delle potenzialità etiche di tali strumenti.
- **Problem solving e Problem posing:** incoraggiare gli studenti a porre domande sul mondo circostante e a modellizzare soluzioni a problemi reali attraverso il rigore logico-scientifico.

- **Universal Design for Learning (UDL):** progettare percorsi inclusivi fin dall'inizio, utilizzando tecnologie assistive (sintesi vocale, semplificazione testi) per garantire pari opportunità di apprendimento a tutti gli studenti, con particolare riferimento ai BES.
- **Apprendimento Cooperativo e Peer Tutoring:** promuovere il lavoro di gruppo e il tutoraggio tra pari per favorire l'inclusione, la responsabilità sociale e lo scambio di buone pratiche.
- **Didattica orientativa:** utilizzare le attività tecnologiche per aiutare gli studenti a scoprire i propri talenti e inclinazioni, trasformando le abilità manuali e logiche in consapevolezza del proprio progetto di vita.

STEM – CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno osserva e raccoglie elementi naturali, li classifica e li raggruppa in base a semplici proprietà, costruisce semplici oggetti con materiali vari e inizia a rappresentare i dati con l'aiuto dell'insegnante.		Avanzato: l'alunno osserva, classifica e raggruppa autonomamente elementi naturali in base a più proprietà, costruisce semplici oggetti con materiali vari in modo autonomo. Rappresenta i dati in una semplice tabella. Intermedio: l'alunno osserva e classifica elementi naturali in base a una proprietà, costruisce semplici oggetti con materiali vari in modo quasi sempre autonomo. Rappresenta i dati in una semplice tabella. Base: l'alunno costruisce semplici oggetti con materiali vari se supportato dall'insegnante Iniziale: l'alunno partecipa alle attività costruttive solo con una guida costante.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza Alfabetica funzionale; Competenza Multilinguistica; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria (STEM); Competenza Digitale; Competenza personale sociale e capacità di Imparare a imparare; Competenza in materia di Cittadinanza; Competenza Imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

VEDERE E OSSERVARE (SCIENZA)	Raccogliere elementi naturali per contare e classificare	I numeri fino a 20. Il concetto di quantità. Il concetto di classificazione e raggruppamento.	Raccogliere e osservare elementi naturali. Raggruppare in base ad una o più proprietà. Rappresentare i dati con una semplice tabella.	Raggruppa e ordina oggetti e materiali e ne identifica alcune proprietà
MISURARE, OPERARE (MATEMATICA)	Costruire forme geometriche con materiali vari	Caratteristiche delle principali figure geometriche piane. Relazione tra forme e oggetti nella realtà	Confrontare forme individuando somiglianze e differenze	Costruisce figure geometriche attraverso un approccio laboratoriale, sviluppando il pensiero logico-spaziale
COSTRUZIONE E COMPrensIONE (TECNOLOGIA)	Creare semplici oggetti utilizzando materiali vari	Classificazione e proprietà dei materiali.	Costruire semplici oggetti seguendo istruzioni	L'alunno realizza semplici manufatti con materiali diversi.
PROGETTAZIONE E PENSIERO COMPUTAZIONALE (INGEGNERIA)	Seguire algoritmi per ottenere un risultato finale	Concetto di istruzione. Struttura di una griglia come spazio organizzato	Eseguire un procedimento senza saltare fasi. Verificare il risultato ottenuto confrontandolo con il modello. Individuare e correggere un errore nella sequenza	Legge e segue un algoritmo sviluppando il pensiero computazionale.

STEM – CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
----------------------	-----------------------

L'alunno osserva e raccoglie elementi naturali, li classifica e li raggruppa in base a più proprietà, costruisce semplici oggetti con materiali vari e inizia a rappresentare i dati in una semplice tabella.		Avanzato: classifica e raggruppa autonomamente elementi in base a più proprietà, costruisce figure geometriche con approccio logico-spaziale e rappresenta i dati in una semplice tabella. Intermedio: classifica e raggruppa elementi usando due o più proprietà, confronta figure geometriche individuando somiglianze e differenze e rappresenta i dati in una semplice tabella con qualche autonomia. Base: classifica elementi naturali in base ad una proprietà con il supporto dell'insegnante, individua semplici figure geometriche e costruisce oggetti seguendo istruzioni guidate. Iniziale: solo se guidato dall'insegnante osserva elementi naturali e riconosce alcune figure geometriche. Fatica a rappresentare dati in una semplice tabella		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza Alfabetica funzionale; Competenza Multilinguistica; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria (STEM); Competenza Digitale; Competenza personale sociale e capacità di Imparare a imparare; Competenza in materia di Cittadinanza; Competenza Imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
VEDERE E OSSERVARE (SCIENZA)	Raccogliere, osservare e classificare elementi naturali per contare, classificare e confrontare.	I numeri fino a 100. Il concetto di quantità. Il concetto di classificazione, raggruppamento e confronto.	Raccogliere e osservare elementi naturali. Raggruppare in base a due o più proprietà. Rappresentare i dati con tabelle e semplici grafici.	Raggruppa, ordina e confronta oggetti e materiali, ne identifica alcune proprietà
MISURARE, OPERARE (MATEMATICA)	Costruire riconoscere figure geometriche con materiali vari.	Caratteristiche delle principali figure geometriche piane e solide. Relazione tra forme e oggetti nella realtà. Concetto di perimetro e simmetria.	Confrontare figure individuando somiglianze e differenze. Riconoscere simmetrie nelle figure.	Costruisce e descrive figure geometriche attraverso un approccio laboratoriale, sviluppando il pensiero logico-spaziale.

COSTRUZIONE E COMPRENSIONE (TECNOLOGIA)	Creare oggetti utilizzando materiali vari.	Classificazione e proprietà dei materiali. Utilizzo degli strumenti di base.	Costruire oggetti seguendo istruzioni scegliendo il materiale più adatto allo scopo.	L'alunno realizza manufatti con materiali diversi descrivendo le scelte effettuate..
PROGETTAZIONE E PENSIERO COMPUTAZIONALE (INGEGNERIA)	Seguire e creare semplici algoritmi per ottenere un risultato finale.	Concetto di istruzione e sequenza. Struttura di un algoritmo semplice e concetto di ciclo e ripetizione.	Eseguire un procedimento senza saltare fasi. Individuare e correggere errori nella sequenza. Creare semplici sequenze di istruzioni.	Legge segue e costruisce un semplice algoritmo sviluppando il pensiero computazionale.

STEM – CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
L'alunno osserva, classifica e raggruppa elementi naturali e materiali secondo più proprietà; raccoglie e rappresenta dati con tabelle a doppia entrata, istogrammi e ideogrammi. Realizza semplici manufatti, scegliendo i materiali più adatti e segue sequenze di istruzioni sviluppando un semplice pensiero computazionale.	Avanzato: classifica autonomamente elementi secondo più proprietà, legge e costruisce grafici e tabelle in modo preciso, realizza in autonomia semplici manufatti, sviluppa il pensiero computazionale individuando e correggendo errori nelle sequenze. Intermedio: classifica elementi secondo più proprietà, rappresenta dati in grafici e tabelle, realizza semplici manufatti con discreta autonomia, segue sequenze di istruzioni riconoscendo eventuali errori. Base: classifica elementi naturali secondo una proprietà e con il supporto dell'insegnante; legge semplici tabelle e grafici; realizza manufatti seguendo istruzioni date e segue semplici sequenze algoritmiche. Iniziale: osserva elementi naturali e riconosce qualche proprietà solo se guidato; segue semplici istruzioni per costruire oggetti con l'aiuto dell'insegnante.
COMPETENZE CHIAVE (2018)	Competenza Alfabetica funzionale; Competenza Multilinguistica; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria (STEM); Competenza Digitale; Competenza personale sociale e capacità di Imparare a imparare; Competenza in materia di Cittadinanza; Competenza Imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
VEDERE E OSSERVARE (SCIENZA)	Raccogliere, osservare e classificare elementi naturali utilizzando criteri multipli. Rappresentare i dati raccolti.	Conoscenza dei numeri fino a 1000. Il concetto di classificazione per più proprietà. Tabelle a doppia entrata e grafici (istogrammi, ideogrammi).	Osservare e descrivere elementi naturali usando più criteri contemporaneamente. Raggruppare e classificare in base a più proprietà. Raccogliere i dati e rappresentarli con tabelle a doppia entrata, istogrammi e ideogrammi. Effettuare misurazioni e confronti.	Raggruppa, ordina e confronta oggetti e materiali secondo più proprietà, legge e costruisce semplici rappresentazioni grafiche dei dati raccolti.
MISURARE, OPERARE (MATEMATICA)	Costruire e misurare figure geometriche piane	Figure geometriche piane e loro proprietà. Relazione tra forme geometriche e strutture naturali e artificiali. Strumenti di misura (righello, metro). Concetto di perimetro e simmetria.	Misurare oggetti reali e confrontare dati. Individuare forme geometriche in oggetti naturali e manufatti tecnologici. Progettare semplici costruzioni rispettando misure date.	Costruisce e descrive figure geometriche attraverso un approccio laboratoriale applicando le misure a situazioni reali.
COSTRUZIONE E COMPRENSIONE (TECNOLOGIA)	Progettare e costruire oggetti con materiali diversi, valutando le proprietà dei materiali in relazione alla funzione e all'impatto ambientale.	Classificazione e proprietà dei materiali. Strumenti di base e loro utilizzo sicuro.	Costruire oggetti seguendo istruzioni e schemi scegliendo il materiale più adatto allo scopo motivando la scelta. Confrontare materiali diversi attraverso prove pratiche. Descrivere le fasi di costruzione in modo ordinato. Collegare le proprietà dei materiali a usi nella vita reale e in natura.	Realizza manufatti con materiali diversi, descrive e motiva le scelte effettuate in relazione alle proprietà dei materiali e alla funzione dell'oggetto.

PROGETTAZIONE E PENSIERO COMPUTAZIONALE (INGEGNERIA)	Seguire e creare semplici algoritmi con sequenze e ripetizioni per ottenere un risultato finale, riconoscendo e correggendo gli errori.	Concetto di istruzione e sequenza ordinata. Struttura di un algoritmo semplice, concetto di ciclo e ripetizione, concetto di errore e correzione. Rappresentazione di sequenze con frecce e simboli grafici.	Eseguire un procedimento seguendo istruzioni in sequenza senza saltare fasi. Individuare e correggere errori nella sequenza data. Creare semplici sequenze di istruzioni per raggiungere uno scopo. Utilizzare strutture di ripetizione in contesti concreti (esempio percorsi). Rappresentare graficamente un algoritmo semplice.	Legge segue e costruisce semplici algoritmi anche con ripetizioni. Riconosce l'errore nella sequenza e lo corregge sviluppando il pensiero computazionale.
--	---	--	--	--

STEM – CLASSE 4^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno osserva, descrive e classifica elementi naturali usando il metodo scientifico, formula ipotesi e le verifica con semplici esperimenti. Costruisce figure piane e solide applicando misure a situazioni reali. Progetta e realizza manufatti con materiali diversi. Sviluppa il pensiero computazionale creando semplici algoritmi e individuando errori nelle sequenze.		Avanzato: applica il metodo scientifico in modo autonomo, classifica elementi in base a più proprietà e rappresenta i dati con grafici; progetta e realizza manufatti documentando il processo; sviluppa il pensiero computazionale creando e correggendo algoritmi. Intermedio: osserva e classifica elementi naturali usando più criteri, formula semplici ipotesi e le verifica; costruisce e misura figure geometriche; progetta manufatti e individua errori in sequenze algoritmiche. Base: osserva e classifica elementi naturali secondo alcune proprietà e con il supporto dell'insegnante; usa il metodo scientifico in modo guidato; costruisce semplici manufatti seguendo istruzioni date e segue semplici sequenze algoritmiche. Iniziale: osserva elementi naturali e riconosce alcune proprietà solo se guidato dall'insegnante; guidato dall'insegnante costruisce semplici manufatti; fatica ad operare in autonomia nelle sequenze algoritmiche.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza Alfabetica funzionale; Competenza Multilinguistica; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria (STEM); Competenza Digitale; Competenza personale sociale e capacità di Imparare a imparare; Competenza in materia di Cittadinanza; Competenza Imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

VEDERE E OSSERVARE (SCIENZA)	Osservare, descrivere e classificare elementi naturali (rocce, suolo, acqua, viventi) usando il metodo scientifico; formulare ipotesi e verificarle con semplici esperimenti.	Proprietà di materiali e stati della materia; ecosistema locale; suolo, acqua, aria; ciclo dell'acqua; classificazione di viventi e non viventi; concetto di variabile di un esperimento.	Raccogliere e osservare elementi naturali; classificare in base a due o più proprietà; rappresentare i dati con tabelle e grafici semplici; descrivere con linguaggio scientifico.	Applica il metodo scientifico in modo sempre più autonomo; riconosce il valore dell'errore come parte del processo di apprendimento; confronta oggetti e materiali individuandone proprietà.
MISURARE, OPERARE (MATEMATICA)	Costruire e riconoscere figure geometriche con materiali vari; raccogliere dati di esperienze reali; risolvere problemi ancorati a contesti concreti; avvicinarsi all'educazione finanziaria di base.	Numeri fino a 10.000; frazioni, misure di lunghezze, peso, capacità; figure geometriche piane e solide; perimetro e area; dati e grafici; proporzionalità semplice; concetti di risparmio e consumo consapevole.	Confrontare figure geometriche individuando somiglianze e differenze; raccogliere dati da un esperimento e rappresentarli; risolvere problemi da situazioni reali; riconoscere simmetrie in natura e nell'arte.	Costruisce e descrive figure geometriche attraverso un approccio laboratoriale; utilizza il pensiero matematico per osservare e interpretare la realtà; collega matematica e scienze in modo integrato.
COSTRUZIONE E COMPRENSIONE (TECNOLOGIA)	Progettare e creare oggetti utilizzando materiali vari, seguendo un processo strutturato (problema-scelta del materiale-costruzione-verifica); documentare e motivare le scelte effettuate.	Classificazione e proprietà dei materiali; strumenti di misura; ciclo di vita di un oggetto.	Costruire oggetti scegliendo il materiale più adatto allo scopo; confrontare soluzioni diverse; descrivere il procedimento seguito; individuare possibili miglioramenti.	L'alunno realizza manufatti con materiali diversi descrivendo e motivando le scelte effettuate; collega le proprietà dei materiali e le funzioni dell'oggetto in modo sempre più autonomo.

PROGETTAZIONE E PENSIERO COMPUTAZIONALE (INGEGNERIA)	Seguire e creare semplici algoritmi per ottenere un risultato finale; riconoscere e correggere errori in una sequenza; avvicinarsi alla programmazione con strumenti visivi (Scratch).	Concetto di istruzione e sequenza; struttura di un algoritmo semplice; concetto di ciclo e ripetizione; concetto di condizione; debugging (trovare e correggere errori).	Eseguire un procedimento senza saltare fasi. Individuare e correggere errori nella sequenza. Creare un semplice algoritmo con Scratch o attività unplugged; collaborare alla progettazione di gruppo.	Legge segue e costruisce un semplice algoritmo sviluppando il pensiero computazionale; trasferisce la logica sequenziale alla risoluzione di problemi reali.
--	--	--	---	--

STEM – CLASSE 5ª

COMPETENZA IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
L'alunno osserva, classifica e analizza elementi naturali e fenomeni usando il metodo scientifico; raccoglie e rappresenta dati con tabelle a doppia entrata, istogrammi e ideogrammi. Progetta e realizza manufatti con materiali vari seguendo un processo strutturato, motivando le scelte in un'ottica sostenibile; realizza algoritmi con sequenze e ripetizioni per risolvere problemi reali.	Avanzato: applica il metodo scientifico in modo autonomo; analizza e interpreta i dati traendo conclusioni argomentate; progetta manufatti in ottica sostenibile; realizza algoritmi collegando il pensiero computazionale a problemi reali. Intermedio: osserva e analizza fenomeni naturali formulando ipotesi e verificandole; progetta manufatti motivando le scelte e realizza algoritmi con sequenze. Base: osserva e classifica elementi naturali usando il metodo scientifico in modo guidato; legge semplici grafici e tabelle; costruisce manufatti sotto la guida dell'insegnante; segue semplici algoritmi. Iniziale: osserva fenomeni naturali e ne riconosce qualche proprietà solo se guidato dall'insegnante; costruisce oggetti seguendo istruzioni date e con l'aiuto dell'insegnante; fatica a seguire sequenze algoritmiche in autonomia.
COMPETENZE CHIAVE (2018)	Competenza Alfabetica funzionale; Competenza Multilinguistica; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria (STEM); Competenza Digitale; Competenza personale sociale e capacità di Imparare a imparare; Competenza in materia di Cittadinanza; Competenza Imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
VEDERE E OSSERVARE (SCIENZA)	Osservare, classificare e analizzare elementi naturali e fenomeni utilizzando il metodo scientifico. Raccogliere, organizzare e interpretare dati con strumenti matematici e digitali.	Numeri e operazioni fino al miliardo. Classificazione per più proprietà con criteri autonomamente scelti. Tabelle a doppia entrata, istogrammi, ideogrammi e grafici a linee. Strumenti di misura analogici e digitali. Concetto di variabile e di relazione causa-effetto.	Osservare fenomeni naturali formulando ipotesi e verificandole. Classificare elementi usando criteri scelti autonomamente. Raccogliere i dati con misurazioni ripetute. Rappresentare dati con grafici diversi scegliendo quello più adatto. Collegare i risultati a domande scientifiche di partenza.	Osserva e analizza fenomeni naturali applicando il metodo scientifico. Raccoglie, organizza e interpreta i dati con strumenti matematici e grafici, traendo conclusioni argomentate e collegando matematica, scienze e tecnologia.
MISURARE, OPERARE (MATEMATICA)	Costruire, misurare e confrontare figure geometriche piane. Applicare le misure a problemi reali collegando matematica, scienze e progettazione.	Relazione tra forme geometriche e strutture naturali e artificiali. Scale di riduzione e ingrandimento.	Individuare forme geometriche in contesti naturali, architettonici e tecnologici. Progettare e realizzare costruzioni rispettando misure e proporzioni date.	Costruisce e descrive figure geometriche attraverso un approccio laboratoriale applicando misure ed equivalenze a situazioni reali e di progettazione, collegando matematica, scienze e tecnologia.

COSTRUZIONE E COMPrensione (TECNOLOGIA)	Progettare e realizzare oggetti con materiali vari seguendo un processo strutturato e autonomo, documentando e argomentando ogni scelta in ottica sostenibile.	Classificazione e proprietà dei materiali in relazione alla funzione. Ciclo di vita di un oggetto e impatto ambientale.	Progettare autonomamente un manufatto a partire da un problema reale. Motivare i materiali in base a proprietà e sostenibilità. Documentare per iscritto tutte le fasi del processo progettuale e valutarne l'impatto ambientale.	Realizza manufatti con materiali diversi, attraverso un processo progettuale autonomo e documentato. Argomenta le scelte e migliora il proprio lavoro in modo iterativo.
PROGETTAZIONE E PENSIERO COMPUTAZIONALE (INGEGNERIA)	Realizzare algoritmi complessi con sequenze e ripetizioni per risolvere problemi reali, documentando e argomentando il processo in modo autonomo.	Struttura di un algoritmo. Diagrammi di flusso. Linguaggi di programmazione visuale. Collegamento tra algoritmo e problema reale.	Progettare algoritmi per risolvere problemi in più passaggi in modo autonomo. Documentare e spiegare le scelte progettuali. Collegare il pensiero computazionale a problemi scientifici reali.	Progetta e costruisce algoritmi sviluppando il pensiero computazionale consapevole e trasferibile.

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE LABORATORIALI

- Apprendimento per scoperta e problem solving.
- Metodo scientifico sperimentale.
- Operative learning e tutoring tra pari.
- Coding unplugged con strumenti digitali
- Tinkering e marking
- Storytelling scientifico e tecnologico.
- Outdoor education.
- Uso critico delle tecnologie digitali

MUSICA CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno esplora le possibilità sonore di voce, oggetti e strumenti; riconosce suoni e rumori nell'ambiente e partecipa ad attività corali e ritmiche.		Avanzato: esplora con pertinenza ed entusiasmo la voce e gli strumenti; riproduce canti e sequenze ritmiche con sicurezza e autonomia. Intermedio: esplora correttamente le possibilità espressive; esegue canti in modo appropriato e segue il ritmo del gruppo. Base: esplora con qualche incertezza la voce e gli strumenti; riproduce brevi sequenze ritmiche e vocali con il supporto dell'insegnante. Iniziale: esplora in modo superficiale; riproduce ritmi in modo approssimativo; richiede supporto costante nella coordinazione motoria e vocale.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Consapevolezza ed espressione culturale; Competenza personale, sociale ed imparare a imparare; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO	Ascoltare, discriminare e catalogare suoni naturali e artificiali.	Brani di diverse epoche e stili; fonti sonore dell'ambiente.	Distinguere suoni naturali e artificiali; descrivere elementi espressivi con gesti o segni.	Esplora diverse possibilità espressive imparando ad ascoltare sé e gli altri.
RITMO	Riprodurre semplici ritmi; seguire la pulsazione con il movimento.	Giochi ritmici di gruppo; coordinazione motoria; ritmi nelle parole (rime, filastrocche, cantilene, conte, poesie).	Riprodurre brevi sequenze ritmiche con la voce e il corpo; inventare ritmi semplici.	Partecipa attivamente a giochi musicali che stimolano la risposta sonora.
PRODUZIONE	Interpretare brani usando voce e strumenti di base (Orff).	Canto corale; esecuzione ritmico-motoria; autocostruzione di oggetti sonori.	Cantare brani semplici modulando l'altezza; costruire oggetti sonori con materiali occasionali.	Esprime sensazioni attraverso il suono e mostra curiosità nell'esplorazione sonora.

MUSICA – CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
----------------------	-----------------------

L'alunno discrimina e seleziona le possibilità sonore di voce, oggetti e strumenti dello strumentario Orff; riconosce e organizza i suoni ambientali ed esegue attività corali e ritmiche strutturate in gruppo.		Avanzato: discrimina e sperimenta con pertinenza voce e strumenti; riproduce canti e sequenze ritmiche variate con precisione e sicurezza. Intermedio: discrimina e utilizza correttamente le possibilità espressive con voce e strumenti; esegue canti curando l'intonazione e l'andamento del tempo. Base: discrimina con qualche incertezza la voce e gli strumenti; riproduce brevi sequenze ritmiche e vocali con il supporto dell'insegnante. Iniziale: mostra un approccio prevalentemente guidato nel discriminare possibilità sonore; riproduce i ritmi proposti in modo frammentario; necessita di stimoli continui per la coordinazione nel gruppo.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Consapevolezza ed espressione culturale; Competenza personale, sociale ed imparare a imparare; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO	Ascoltare, discriminare e catalogare suoni naturali e artificiali.	Brani musicali selezionati dal repertorio classico e moderno; parametri del suono (altezza, intensità, durata, timbro).	Catalogare i suoni individuando le differenze di altezza e durata; descrivere e tradurre elementi espressivi e narrativi della musica attraverso segni grafici liberi o disegni.	Ascolta sé e gli altri riconoscendo le intenzioni espressive elementari. Esplora diverse possibilità espressive imparando ad ascoltare sé e gli altri.
RITMO	Riprodurre e combinare semplici schemi ritmici associandoli ai movimenti corporei e ai piccoli strumenti.	Giochi ritmici strutturati; concetti elementari di velocità (lento/veloce) e pause; invenzione ritmica guidata.	Riprodurre sequenze ritmiche con la voce, la body percussion e piccoli strumenti a percussione; inventare e variare semplici loop ritmici	Partecipa attivamente a giochi musicali collettivi, rispettando il proprio turno e integrando la propria risposta sonora a quella dei compagni.

PRODUZIONE	Interpretare canti e brani musicali applicando le prime regole dell'esecuzione d'insieme e dello strumentario Orff.	Canto corale e prime regole dell'unisono; esecuzione ritmico-motoria coordinata; tecniche di base dello strumentario Orff e produzione di semplici oggetti sonori.	Cantare brani modulando l'altezza e l'intensità della voce; costruire e suonare piccoli oggetti sonori con materiali occasionali.	Utilizza la voce e lo strumentario per esprimere sensazioni, collaborando alla riuscita delle performance di classe.
------------	---	--	---	--

MUSICA – CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno esegue brani vocali e strumentali curando l'intonazione. L'alunno utilizza la notazione (spontanea e musicale) per leggere e scrivere semplici brani.		Avanzato: esegue brani in modo corretto e originale; scrive e riconosce correttamente la posizione e il valore delle note. Intermedio: esegue brani in modo corretto; riconosce la posizione e il valore delle note mediante sistemi di notazione intuitivi. Base: esegue brani con diverse incertezze; scrive e riconosce la posizione e il valore di alcune note con guida. Iniziale: esegue brani e riconosce la posizione e il valore delle note solo se supportato.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Consapevolezza ed espressione culturale; Competenza personale, sociale ed imparare a imparare; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO	Interpretare il paesaggio sonoro; Riconoscere e descrivere le caratteristiche dei suoni (altezza, intensità, durata, timbro).	Caratteristiche timbriche degli strumenti; strumenti a fiato, tastiere e archi. Caratteristiche del suono secondo la durata (lunga/breve), l'intensità (piano/forte) e l'altezza (grave/acuto).	Cogliere aspetti espressivi e tradurli in parole o segni; classificare gli strumenti musicali. Riconoscere discriminare suoni secondo la durata (lunga/breve), l'intensità (piano/forte) e l'altezza (grave/acuto).	Riconosce gli elementi costitutivi di un brano e ne interpreta il senso qualitativo.

RITMO	Sviluppare la coordinazione ritmico-gestuale seguendo la pulsazione.	Figure ritmiche; controllo spaziale e temporale; coreografie semplici.	Eseguire sequenze ritmiche con strumenti autoprodotti; recitare conte, filastrocche cantilene, anche ritmandole con le mani o con strumenti di uso quotidiano.	Riproduce sequenze ritmiche complesse e segue l'andamento di brani noti.
PRODUZIONE	Eseguire collettivamente brani vocali e strumentali anche polifonici.	Canto corale; lettura musicale semplificata; ensemble e piccole orchestre.	Articolare combinazioni timbriche e ritmiche; comporre brevi frammenti musicali.	Esegue canti e brani strumentali dimostrando capacità di organizzazione sonora.

MUSICA – CLASSE 4^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno ascolta attivamente brani musicali e riconosce le principali proprietà e strutture; improvvisa e compone brevi sequenze; usa la notazione occidentale.		Avanzato: riconosce con sicurezza e criticamente le proprietà e le strutture musicali; improvvisa con competenza stilistica; padroneggia la notazione tradizionale. Intermedio: riconosce con sicurezza le proprietà e le strutture musicali; improvvisa con pertinenza stilistica; legge e scrive con sicurezza la notazione tradizionale. Base: riconosce le strutture musicali in modo accettabile; esegue brani con alcune incertezze ritmiche; supportato legge e scrive la notazione tradizionale Iniziale: guidato esplora le possibilità sonore in modo accettabile; fatica a seguire la notazione;		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Consapevolezza ed espressione culturale; Competenza personale, sociale ed imparare a imparare; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO	Analizzare brani con consapevolezza di funzioni e significati espressivi.	Generi musicali; discriminazione avanzata degli strumenti; periodi storici.	Individuare e classificare altezza, timbro, durata e ritmo in brani complessi.	Coglie l'intenzione comunicativa di un autore e descrive la struttura di un brano.

RITMO	Creare improvvisazioni; inventare melodie e ritmi con voce e strumenti.	I suoni del corpo e dell'ambiente per accompagnare movimenti, giochi, drammatizzazioni. Sequenze sonore con l'utilizzo di strumenti a percussione (tamburi, legni, tamburelli, triangoli ...).	Sviluppare la capacità di variazione ritmica su una base data; eseguire sequenze poliritmiche.	Articola combinazioni ritmiche in modo autonomo.
PRODUZIONE	Leggere e scrivere musica tramite notazione; interpretare gesti di conduzione.	Improvvisazioni e invenzioni di semplici melodie e ritmi. Repertorio operistico; relazione musica-testo; tecniche di direzione base.	Partecipare al canto corale e a semplici attività di musica d'insieme.	Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere

MUSICA – CLASSE 5^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno interpreta brani con autonomia ed espressività; utilizza software musicali; riflette sul valore del patrimonio musicale classico e operistico.		Avanzato: interpreta brani con coerenza stilistica; utilizza software di videoscrittura in autonomia; valuta criticamente la qualità sonora; collega con sicurezza lo stile di un brano ascoltato alle caratteristiche tipiche di un autore. Intermedio: esegue brani vocali e strumentali in modo corretto; usa strumenti digitali per la produzione sonora; collega lo stile di un brano ascoltato alle caratteristiche tipiche di un autore. Base: guidato esegue brani vocali e strumentali in modo corretto; supportato usa strumenti digitali per la produzione sonora; con aiuto collega lo stile di un brano ascoltato alle caratteristiche tipiche di un autore. Iniziale: solo guidato esegue brani vocali e strumentali in modo corretto; solo con aiuto usa strumenti digitali per la produzione sonora; sollecitato collega lo stile di un brano ascoltato alle caratteristiche tipiche di un autore.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Consapevolezza ed espressione culturale; Competenza personale, sociale ed imparare a imparare; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

ASCOLTO	Discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Scoprire i principali compositori classici; conoscere i generi musicali.	Repertorio operistico; storia della musica;	Riconoscere e la struttura fondamentale di semplici composizioni musicali (tipologia degli strumenti, solo/accompagnato). Ascoltare e analizzare musiche di epoche e culture diverse.	Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive.
RITMO	Programmare loop ritmici; sviluppare la precisione esecutiva.	Suddivisione del tempo	Cantare brani polifonici; utilizzare griglie per comprendere la suddivisione ritmica.	Sviluppa il senso del tempo e la precisione esecutiva in ensemble complessi.
PRODUZIONE	Comporre brani stratificando tracce audio (multitraccia); usare il pentagramma.	Software di videoscrittura musicale. Software di editing audio (Audacity); figure di valore e chiavi musicali.	Articolare combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; eseguirle con la voce, il corpo e gli strumenti, compresi quelli della tecnologia informatica.	Esprime la propria creatività e collabora a progetti sonori comuni con coerenza stilistica.

Metodologie Didattiche per la Musica

Approccio pratico e dinamico: la didattica deve coinvolgere simultaneamente il corpo, la mente e l'emozione, privilegiando metodi attivi che partano dal fare musica per arrivare alla comprensione teorica.

Centralità della vocalità e del canto Corale: Il canto è inteso come il modello di ogni strumento e il primo veicolo di espressione musicale; si promuove la creazione di cori scolastici per stimolare l'immaginazione e la socialità.

Pratica strumentale d'insieme: l'utilizzo di strumenti musicali di base e la pratica in orchestra o piccoli gruppi sono utilizzati come strumenti metodologici privilegiati per favorire la cooperazione, il rispetto dei ruoli e l'inclusione.

Si favorisce il contatto diretto con il patrimonio musicale attraverso la partecipazione a concerti, visite a teatro e incontri con musicisti professionisti (Conservatorio, Bande locali) per rendere l'apprendimento vitale e motivante.

Ascolto attivo e analitico: l'educazione all'ascolto è guidata e finalizzata a discriminare i parametri sonori (altezza, timbro, ritmo) e a contestualizzare le opere nel loro periodo storico e culturale, sviluppando il giudizio critico.

Integrazione interdisciplinare e trasversale: la musica deve dialogare costantemente con altre discipline, come la matematica (proporzioni, frazioni), le scienze (acustica), la storia e le arti visive, favorendo una visione unitaria del sapere.

Ibridazione tecnologica e digitale: si promuove l'uso consapevole di app musicali, software di videoscrittura (es. Musescore), strumenti di registrazione e ambienti virtuali per la creazione e la condivisione di paesaggi sonori e composizioni originali.

Inclusione: la progettazione è flessibile e "per tutti" sin dall'inizio, garantendo che l'educazione musicale sia accessibile "a tutti" attraverso l'uso di mediatori tecnologici e metodologie personalizzate.

Teatro musicale: l'organizzazione di attività che integrino musica, danza, arte e linguaggio permette di stimolare la creatività e di avvicinare gli alunni ad altre culture in modo empatico e partecipativo.

ARTE E IMMAGINE – CLASSE 1ª

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza i linguaggi visivi per esprimere emozioni e creatività; sperimenta tecniche di base; legge e rispetta il patrimonio culturale locale.		Avanzato: produce elaborati originali; interpreta autonomamente testi visivi. Intermedio: produce elaborati completi e corretti. Base: produce elaborati se guidato. Iniziale: fatica a rappresentare graficamente anche se supportato.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		STEM Digitale Consapevolezza ed espressione culturali		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ESPRESSIVITÀ/ PRODUZIONE	Esplorare i segni grafici e i colori primari per rappresentare oggetti.	Il punto, la linea, i colori primari.	Tracciare linee di vario tipo; stendere il colore in spazi delimitati.	Comunica emozioni attraverso immagini semplici.
COMUNICAZIONE	Usare segni e colori per narrare esperienze personali.	Codici visivi elementari.	Rappresentare graficamente se stessi e il proprio vissuto quotidiano.	Utilizza segni e colori per produrre elaborati personali.
OSSERVAZIONE/ LETTURA	Guardare immagini e saperne indicare il contenuto principale.	Elementi base delle immagini (forme, colori).	Descrivere verbalmente ciò che si vede in un dipinto o una foto.	Legge e interpreta immagini semplici riconoscendone i soggetti.
ANALISI/ INTERPRETAZIONE E COMPrensione	Riconoscere semplici oggetti artistici nell'ambiente scolastico.	Opere d'arte presenti nel vissuto del bambino.	Identificare i colori e le forme principali negli oggetti quotidiani.	Riconosce i codici visivi base nel proprio ambiente.

ARTE E IMMAGINE – CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno comunica attraverso il linguaggio visivo, osserva e descrive immagini; legge e rispetta il patrimonio culturale locale.		Avanzato: produce elaborati originali; interpreta autonomamente testi visivi. Intermedio: produce elaborati completi e corretti. Base: produce elaborati se guidato. Iniziale: fatica a rappresentare graficamente anche se supportato.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		STEM Digitale Consapevolezza ed espressione culturali		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ESPRESSIVITÀ/ PRODUZIONE	Sperimentare la mescolanza dei colori e tecniche manipolative di base.	Colori secondari; tecniche miste (collage, manipolazione).	Realizzare colori secondari partendo dai primari; modellare forme semplici.	Sperimenta tecniche diverse per creare elaborati creativi.
COMUNICAZIONE	Utilizzare il linguaggio del corpo e dell'immagine in chiave narrativa.	Rapporto tra figura, sfondo; contrasti cromatici.	Inventare storie visive partendo da stimoli fantastici o fiabeschi.	Usa l'immagine per raccontare storie e vissuti.
OSSERVAZIONE/ LETTURA	Riconoscere le differenze tra immagini realistiche e fantastiche.	Caratteristiche dei diversi linguaggi visivi.	Distinguere elementi reali e immaginari in testi visivi diversi.	Osserva il mondo delle forme individuandone i caratteri principali.
ANALISI/ INTERPRETAZIONE/COMPRESIONE	Riconoscere il valore estetico di elementi naturali e artificiali.	Beni artigianali e artistici della comunità.	Identificare decorazioni e motivi ricorrenti in oggetti d'uso quotidiano.	Inizia a percepire il valore dei beni artistici comuni.

ARTE E IMMAGINE – CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza gli elementi del linguaggio visivo e diverse tecniche per comunicare messaggi e narrazioni; osserva opere d'arte e immagini della realtà, iniziando a coglierne i significati simbolici e il valore storico-culturale.		Avanzato: produce elaborati originali; interpreta autonomamente testi visivi. Intermedio: produce elaborati completi e corretti. Base: produce elaborati se guidato. Iniziale: fatica a rappresentare graficamente anche se supportato.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		STEM Digitale Consapevolezza ed espressione culturali		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ESPRESSIVITÀ/ PRODUZIONE	Sperimentare tecniche più complesse ed esercitare la calligrafia come forma artistica.	Teoria del colore (contrast, colori caldi/freddi). Tecniche grafiche e pittoriche. Fondamenti della calligrafia.	Eseguire tratti calligrafici fluidi; comporre immagini con tempere o acquerello.	Sperimenta tecniche di base creando piccoli elaborati curati.
COMUNICAZIONE	Conoscere le tecniche pittoriche e plastiche per esprimere emozioni.	Tecniche pittoriche di vario genere.	Utilizzare linee e forme per trasmettere stati d'animo specifici (es. gioia, paura).	Esprime emozioni e idee ispirandosi a immagini d'autore.
OSSERVAZIONE/ LETTURA	Descrivere elementi principali di dipinti e illustrazioni.	Elementi della composizione (ritmo, equilibrio base).	Individuare l'ordine e la disposizione degli elementi in un quadro.	Riconosce testi visivi descrivendone gli elementi essenziali.
ANALISI/ INTERPRETAZIONE E COMPrensione	Conoscere e apprezzare i beni culturali del territorio e l'arte del passato.	La funzione dei musei. Prima introduzione all'arte antica (collegamento con Storia).	Comprendere che l'opera d'arte è un documento storico da tutelare.	Riconosce il valore del patrimonio culturale come testimonianza della storia umana.

ARTE E IMMAGINE – CLASSE 4^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza tecniche, linguaggi e codici visivi per realizzare elaborati creativi anche in modo digitale; legge e comprende opere d'arte e immagini multimediali, riconoscendone le funzioni comunicative e il valore di bene culturale da tutelare.		Avanzato: produce elaborati originali; interpreta autonomamente testi visivi. Intermedio: produce elaborati completi e corretti. Base: produce elaborati se guidato. Iniziale: fatica a rappresentare graficamente anche se supportato.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		STEM Digitale Consapevolezza ed espressione culturali		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ESPRESSIVITÀ/ PRODUZIONE	Introdurre la prospettiva semplice e il chiaroscuro per dare volume.	Basi del disegno dal vero; luci e ombre, chiaroscuro, prospettiva.	Rappresentare volumi semplici attraverso il tratteggio e l'ombreggiatura.	Usa il disegno come strumento di rappresentazione realistica e simbolica.
COMUNICAZIONE	Elaborare messaggi visivi complessi integrando testo e immagine.	Linguaggio visivo dei media e della pubblicità.	Creare manifesti che uniscano disegni e parole per uno scopo.	Comunica messaggi articolati attraverso l'integrazione di codici.
OSSERVAZIONE/ LETTURA	Analizzare la funzione comunicativa di immagini in contesti diversi.	Funzioni sociali delle immagini (promozione, tutela).	Leggere i messaggi veicolati da una fotografia o da un video promozionale.	Osserva e commenta testi visivi individuandone i significati base.
ANALISI/ INTERPRETAZIONE E COMPRENSIONE	Confrontare monumenti locali con esempi di altre realtà geografiche.	Patrimonio artistico e artigianale del Paese.	Individuare analogie e differenze tra stili architettonici diversi.	Riconosce e rispetta il valore dei beni artistici del proprio territorio.

ARTE E IMMAGINE – CLASSE 5^a

COMPETENZA IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
L'alunno comunica in modo critico attraverso linguaggi artistici e digitali; valuta l'impatto dei beni culturali nella società.	Avanzato: produce elaborati originali; interpreta autonomamente testi visivi. Intermedio: produce elaborati completi e corretti. Base: produce elaborati se guidato. Iniziale: fatica a rappresentare graficamente anche se supportato.

COMPETENZE CHIAVE (2018)			STEM Digitale Consapevolezza ed espressione culturali	
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ESPRESSIVITÀ/ PRODUZIONE	Produrre elaborati creativi usando tecniche plastiche, pittoriche e digitali.	Tecniche di animazione, grafica digitale e IA generativa.	Creare elaborati digitali (foto/video); utilizzare sistemi AI per immagini inedite.	Utilizza le conoscenze e le abilità visive per comunicare in modo efficace e creativo.
COMUNICAZIONE	Integrare simboli e metafore nel proprio linguaggio visivo.	Linguaggi artistici tradizionali e contemporanei.	Esprimere la propria identità attraverso l'uso consapevole di forme metaforiche.	Esprime il proprio mondo attraverso linguaggi visivi simbolici.
OSSERVAZIONE/ LETTURA	Commentare testi visivi analizzando equilibrio, ritmo e intenzionalità.	Analisi formale e critica dell'opera d'arte.	Argomentare oralmente o per iscritto l'analisi di un testo visivo complesso.	Interpreta criticamente testi visivi dell'arte e della cultura quotidiana.
ANALISI/ INTERPRETAZIONE E COMPrensione	Collegare opere del territorio a temi universali e culture diverse.	Patrimonio culturale italiano e tutela delle arti.	Partecipare attivamente ad azioni di tutela e valorizzazione del patrimonio locale.	Riconosce il valore dei beni artistici e partecipa alla loro tutela.

Metodologie Didattiche per Arte e Immagine

- **Approccio Laboratoriale e "Atelier":** la didattica deve privilegiare contesti in cui gli alunni possano sperimentare concretamente materiali e tecniche (es. tempera, collage, modellato), favorendo un apprendimento diretto e coinvolgente attraverso il contatto con gli strumenti artistici.
- **Integrazione STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics):** l'arte viene intesa nell'accezione greca di *téchnē*, unendo immaginazione e tecnica in un approccio interdisciplinare che superi la frammentazione dei saperi e stimoli l'innovazione.
- **Valorizzazione del processo creativo:** l'insegnamento si focalizza sul percorso di scoperta e sulla libera espressione piuttosto che sull'esecuzione direttiva, aiutando l'allievo a razionalizzare le emozioni e a sviluppare un pensiero visivo autonomo.
- **Didattica del patrimonio locale:** si promuove il contatto diretto con le opere d'arte, l'architettura e l'artigianato del territorio attraverso uscite didattiche e visite a musei o botteghe, per radicare il valore della tutela e della cittadinanza attiva.

- **Ibridazione tecnologica e digitale:** gli strumenti digitali (tablet, app di disegno, fotografia e video) vengono utilizzati per arricchire il percorso creativo e alfabetizzare gli studenti all'uso critico delle nuove tecnologie, inclusa l'Intelligenza Artificiale generativa usata in modo ancillare per stimolare l'immaginazione.
- **Esercizio della calligrafia e del corsivo:** la scrittura manuale è curata come forma di "disegno strutturato" e disciplina del gesto, fondamentale per lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale e per l'organizzazione logica del pensiero.
- **Approccio narrativo e simbolico alla storia dell'arte:** la storia dell'arte non è una sequenza di nozioni, ma un'esplorazione di temi universali legati al vissuto degli alunni, utilizzando il gioco e il racconto per rendere le opere del passato vicine al loro universo visivo.
- **Metodologie attive ed esperienziali:** si adottano strategie costruttiviste per favorire il passaggio dalla teoria alla pratica, incoraggiando gli studenti a porsi domande sulle forme della realtà naturale e artificiale.
- **Arte come linguaggio inclusivo:** si utilizza l'indeterminatezza dei linguaggi visivi per favorire l'inclusione di alunni con Bisogni Educativi Speciali o di diverse culture, offrendo un canale espressivo universale che supera le barriere verbali.

EDUCAZIONE MOTORIA - CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno coordina il proprio corpo nello spazio, partecipa alle attività motorie rispettando regole e compagni		Avanzato: riproduce e crea sequenze motorie. Intermedio: riproduce sequenze motorie. Base: partecipa con guida. Iniziale: fatica a seguire attività motorie.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di Cittadinanza;		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVE E SANI	Partecipare attivamente alle differenti tipologie di attività motorie e sportive proposte. Utilizzare i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi anche nel percorso casa-scuola-casa.	Importanza del movimento per la salute; spazi scolastici ed extra-scolastici sicuri per il gioco	Prendere parte ad attività motorie e sfruttare i momenti di pausa per muoversi	Partecipa attivamente alle differenti tipologie di attività motorie

DIMENSIONE MOTORIA	Acquisire le abilità motorie fondamentali.	Schemi motori di base (camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare)	Eseguire correttamente gli schemi motori di base in diverse situazioni	Essere consapevole dei movimenti del proprio corpo
DIMENSIONE COGNITIVA	Conoscere e rispettare le regole del gioco e delle attività motorie.	Regole fondamentali dei giochi proposti; segnali di inizio e fine attività	Comprendere e rispettare le regole stabilite e i segnali dell'insegnante	Comprende e applica correttamente le regole dei giochi e i segnali convenzionali dell'insegnante, partecipando in modo consapevole, ordinato e rispettoso alle attività motorie proposte
DIMENSIONE SOCIALE	Collaborare e rispettare tutti i compagni durante i giochi e le attività motorie.	Concetto di gruppo e di compagno di gioco; importanza dell'aiuto reciproco	Collaborare con i compagni e interagire positivamente durante i giochi	Agisce rispettando i criteri di sicurezza di sé e degli altri
DIMENSIONE EMOTIVO - RELAZIONALE	Riconoscere le proprie emozioni nelle situazioni di gioco.	Le emozioni principali (gioia, rabbia, paura) vissute durante l'attività fisica	Identificare e dare un nome alle proprie emozioni durante il gioco	Gestisce le emozioni in ogni situazione di gioco in modo adeguato

EDUCAZIONE MOTORIA - CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza gli schemi motori in situazioni di gioco- sport semplici, dimostrando rispetto per le regole e consapevolezza corporea.		Avanzato: esegue movimenti combinati con precisione. Intermedio: coordina movimenti semplici. Base: esegue schemi motori base. Iniziale: necessita di supporto costante.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di Cittadinanza;		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVI E SANI	Consolidare l'abitudine al movimento quotidiano a scuola e a casa.	Il concetto di benessere fisico legato al movimento quotidiano	Consolidare l'abitudine a muoversi regolarmente a casa e a scuola	Adotta comportamenti orientati al benessere fisico.

DIMENSIONE MOTORIA	Coordinare movimenti braccia-gambe; orientarsi nello spazio rispetto a oggetti e compagni.	Rapporto tra spazio, oggetti e compagni; lateralità (destra/sinistra)	Coordinare i movimenti braccia-gambe e orientarsi con precisione nello spazio	Si orienta nello spazio e coordina i movimenti base.
DIMENSIONE COGNITIVA	Associare segnali acustici o visivi a specifiche risposte motorie.	Codifica di messaggi e segnali visivi o acustici complessi	Rispondere tempestivamente con movimenti specifici a segnali esterni	Decodifica messaggi motori complessi.
DIMENSIONE SOCIALE	Collaborare in piccoli gruppi per raggiungere un fine comune nel gioco.	Dinamiche di collaborazione in piccoli gruppi	Cooperare attivamente con i compagni per raggiungere un obiettivo di gioco comune	Interagisce in maniera collaborativa.
DIMENSIONE EMOTIVO-RELAZIONALE	Accettare la sconfitta nel gioco e gestire la frustrazione.	Concetto di esito del gioco (vittoria/sconfitta) e gestione del limite	Accettare il risultato del gioco e controllare eventuali frustrazioni	Controlla le reazioni emotive nel gioco.

EDUCAZIONE MOTORIA - CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno padroneggia le abilità motorie fondamentali e applica strategie elementari nelle attività di gioco e cooperazione.		Avanzato: propone varianti di gioco. Intermedio: applica tattiche semplici. Base: segue le regole stabilite. Iniziale: fatica a coordinarsi nel gruppo.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza imprenditoriale; Competenza in materia di Cittadinanza;		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVI E SANI	Praticare attività motorie significative anche fuori dall'ambito scolastico.	Benefici dell'attività motoria praticata con regolarità anche fuori da scuola	Scegliere e praticare attività fisiche significative nel tempo libero	Riconosce il valore dell'attività fisica per la salute.
DIMENSIONE MOTORIA	Acquisire abilità motorie fondamentali e consapevolezza espressiva del corpo.	Consapevolezza del proprio corpo e delle sue possibilità espressive	Affinare gli schemi motori e utilizzare il corpo per comunicare messaggi o stati d'animo	Gestisce la propria corporeità in contesti vari.
DIMENSIONE COGNITIVA	Ricordare e comprendere regole e tattiche delle attività proposte.	Tattiche elementari di gioco (attacco/difesa) e logica delle regole	Applicare strategie semplici per risolvere situazioni di gioco	Applica tattiche elementari di gioco

DIMENSIONE SOCIALE	Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.	Valore del rispetto e dell'inclusione; principi del fair play	Interagire rispettosamente e valorizzare le capacità di ogni compagno	Valorizza le risorse proprie e altrui, portando a compimento il lavoro altrui.
DIMENSIONE EMOTIVO-RELAZIONALE	Manifestare e modulare le proprie emozioni; mostrare empatia per i compagni.	Concetto di empatia e gestione delle reazioni emotive nel gruppo	Modulare le proprie emozioni e mostrare sensibilità verso i compagni	Gestisce il rapporto sé-altri con equilibrio.

EDUCAZIONE MOTORIA - CLASSE 4^a
(Inizio attività con docente specialista)

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno sperimenta le basi delle tecniche sportive e adegua il movimento a compiti motori specifici		Avanzato: esegue gesti tecnici con fluidità. Intermedio: controlla il gesto tecnico. Base: partecipa attivamente. Iniziale: mostra difficoltà nella coordinazione specifica.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetico funzionale (linguaggio del corpo);		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVI E SANI	Comprendere il legame tra corretta alimentazione e attività fisica	Relazione tra nutrizione equilibrata, idratazione e prestazione motoria	Adottare comportamenti alimentari sani integrati all'attività fisica	Sviluppa abitudini alimentari e stili di vita sani.
DIMENSIONE MOTORIA	Sollecitare capacità coordinative generali e specifiche; basi di tecniche sportive	Fondamentali tecnici di base delle diverse discipline sportive	Eseguire gesti tecnici specifici con controllo, fluidità e precisione	Organizza movimenti finalizzati e precisi.
DIMENSIONE COGNITIVA	Analizzare situazioni di gioco per trovare soluzioni creative ai problemi	Analisi di problemi motori e strategie per la loro risoluzione creativa	Trovare soluzioni motorie originali ed efficaci in contesti di gioco-sport	Risolve problemi motori in contesti di gioco-sport.
DIMENSIONE SOCIALE	Assumere ruoli diversi all'interno di una squadra (arbitro, capitano, giocatore)	Ruoli e responsabilità nelle attività di squadra (arbitro, capitano, giocatore)	Assumere con consapevolezza ruoli diversi, rispettando le regole e l'arbitraggio	Agisce nel rispetto dei diversi ruoli e fair play.

DIMENSIONE EMOTIVO-RELAZIONALE	Gestire l'ansia da prestazione e la competizione in modo positivo	Tecniche di gestione della tensione e dell'ansia da prestazione	Affrontare la competizione e le difficoltà con un atteggiamento positivo	Affronta le difficoltà negli apprendimenti motori
--------------------------------	---	---	--	---

EDUCAZIONE MOTORIA - CLASSE 5^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno agisce nel movimento e nel gioco-sport con consapevolezza, portando a compimento compiti complessi in autonomia o in gruppo		Avanzato: organizza strategie di gioco efficaci. Intermedio: applica tattiche note con precisione. Base: partecipa rispettando i ruoli. Iniziale: necessita di guida per compiti complessi.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetico funzionale (linguaggio del corpo);		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVI E SANI	Rispettare le norme di sicurezza e i corretti comportamenti posturali durante l'attività motoria sia in contesti strutturali sia liberi.	Norme di sicurezza ambientale e principi di igiene posturale corretta	Applicare posture corrette e agire nel rispetto delle norme di sicurezza per sé e per gli altri	Agisce rispettando i criteri di sicurezza per sé e per gli altri.
DIMENSIONE MOTORIA	Esercitare specifiche abilità e tattiche motorie; affinare le modalità espressive	Abilità motorie complesse e tattiche di gioco-sport avanzate	Affinare le capacità espressive e combinare abilità specifiche in modo efficace	
DIMENSIONE COGNITIVA	Affrontare e risolvere problemi complessi nelle situazioni di gioco	Analisi situazionale e pianificazione di strategie complesse nel gioco	Risolvere problemi motori complessi in autonomia o in gruppo	Struttura una relazione costruttiva con il gruppo.
DIMENSIONE SOCIALE	Interagire in maniera collaborativa valorizzando le diversità di ognuno	Concetto di cittadinanza attiva e inclusione attraverso lo sport	Collaborare attivamente valorizzando le diversità come risorsa del gruppo	Partecipa attivamente a progetti di cittadinanza attiva

DIMENSIONE EMOTIVO- RELAZIONALE	Gestire lo stress e le emozioni in situazioni agonistiche e di gioco	Autoefficacia motoria e resilienza nelle situazioni agonistiche	Gestire lo stress e mantenere l'impegno anche in situazioni di gioco difficili	Dimostra resilienza e autoefficacia motoria.
---------------------------------------	--	---	--	--

METODOLOGIE DIDATTICHE

METODO INDUTTIVO (Problem solving): l'insegnante propone un problema motorio e lascia che gli alunni trovino la propria soluzione, sviluppando creatività e autonomia.

METODO DEDUTTIVO: prevede una guida didattica più diretta e prescrittiva dell'insegnante, utile per l'apprendimento di schemi motori o regole specifiche di uno sport che richiedono esecuzioni precise.

APPRENDIMENTO COOPERATIVO: gli alunni lavorano in piccoli gruppi per raggiungere un obiettivo comune, promuovendo il supporto reciproco, la leadership e la comunicazione.

PEER EDUCATION: prevede l'insegnamento e lo scambio di esperienze tra pari. Un alunno più esperto può guidare i compagni, stimolando l'autostima e le competenze relazionali.

DIDATTICA LABORATORIALE: la palestra, l'outdoor diventano un laboratorio in cui "imparare facendo" (Learning by doing) attraverso l'esperienza diretta, la sperimentazione e l'errore.

OUTDOOR EDUCATION: oltre la palestra, gli ambienti includono gli spazi scolastici esterni e infrastrutture urbane o naturali raggiungibili. Si valorizzano i percorsi in ambiente naturale e urbano per promuovere la mobilità attiva e l'educazione alla cittadinanza. In collaborazione con i docenti di classe, si promuove l'inserimento di brevi momenti di movimento, pause attive, durante le ore d'aula per contrastare la sedentarietà.

DIDATTICA INCLUSIVA E PERSONALIZZATA: Universal Design for Learning (UDL), la progettazione inclusiva che garantisce la partecipazione di tutti indipendentemente dalle abilità di partenza. Compiti accessibili e differenziati, si suggerisce la proposta di compiti individuali e di gruppo che siano accessibili e modulati sulle diverse competenze. Questo approccio si fonda sulla personalizzazione come strategia per accompagnare l'allievo a riconoscersi capace al di là delle difficoltà, permettendo di calibrare le attività didattiche sui ritmi e sugli stili di apprendimento di ciascun bambino per valorizzarne i talenti.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

ITALIANO – CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno comunica in modo chiaro e ordinato sia oralmente che per iscritto; comprende, analizza e rielabora testi di diversa tipologia e genere testuale.		Avanzato: espone in modo preciso e coerente; comprende, analizza, rielabora autonomamente e correttamente i testi orali e scritti. Intermedio: espone in modo lineare; comprende, analizza, rielabora in maniera essenziale il contenuto dei testi orali e scritti. Base: espone in modo semplice, comprende le informazioni principali dei testi orali e scritti. Iniziale: espone con il supporto dell'insegnante e comprende il senso globale dei testi orali e scritti se guidato dal docente.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetica funzionale Competenza personale e sociale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO	Comprendere il contenuto e la finalità di messaggi e testi orali.	Conoscere le tecniche dell'ascolto attivo.	Prestare attenzione, individuare informazioni e comprendere consegne.	Comprendere a livello essenziale testi orali nelle diverse situazioni Nell'ambito scolastico.
PARLATO	Partecipare in maniera pertinente e attiva a dialoghi e scambi comunicativi. Esporre opinioni, esperienze, argomenti di studio in termini corretti e chiari.	Conoscere gli elementi fondamentali della comunicazione.	Intervenire in una conversazione ed esporre il proprio punto di vista Raccontare, descrivere, esporre esperienze e contenuti.	Comunicare oralmente in modo chiaro, coerente e con un registro linguistico adeguato al contesto comunicativo.
LETTURA	Leggere in modo espressivo testi narrativi, descrittivi, espositivi e poetici cogliendone senso e struttura.	Conoscere la struttura e le principali caratteristiche delle tipologie testuali [testo descrittivo, narrativo, regolativo, poetico] e dei generi letterari esaminati [favola, fiaba, racconto fantasy, racconto d'avventura; racconti del mito e dell'epica classica; filastrocca].	Saper individuare la struttura, le informazioni, i temi e i significati dei testi letti.	Comprendere e analizzare i testi.

SCRITTURA	Produrre testi narrativi, regolativi descrittivi, riassunti coerenti e corretti.	Conoscere le fasi del processo di scrittura.	Saper scrivere testi di genere e tipologia diversi organizzando i contenuti in modo pertinente e chiaro.	Produrre testi corretti, lineari nello sviluppo ed adeguati allo scopo.
RIFLESSIONE LINGUISTICA	Riconoscere le principali parti del discorso e gli elementi compositivi delle parole.	Lessico, ortografia, strutture morfologiche.	Saper applicare le regole ortografiche riconoscendo e correggendo gli errori. Riconoscere e classificare le parole in base alla categoria morfologica. Riflettere sul lessico tramite la comprensione dei meccanismi di formazione delle parole.	Usare la lingua in modo corretto e chiaro. Ampliare e variare il proprio patrimonio lessicale.

ITALIANO CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno comprende e produce testi adeguati a scopi e destinatari; utilizza un lessico più vario e strutture grammaticali corrette; analizza e rielabora testi di diversa tipologia e genere testuale.		Avanzato: si esprime in modo autonomo e corretto Intermedio: si esprime correttamente Base: si esprime in modo essenziale Iniziale: si esprime con il supporto dell'insegnante e comprende il senso globale dei testi orali e scritti se guidato dal docente.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetica funzionale Competenza digitale Competenza personale e sociale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO	Comprendere il contenuto e la finalità di testi orali più articolati.	Approfondire le tecniche dell'ascolto attivo.	Ascoltare testi orali e individuarne il senso globale e lo scopo, distinguere le informazioni principali da quelle secondarie.	Comprendere testi orali di varia tipologia, cogliendone l'intenzione comunicativa, le informazioni e la loro gerarchia.

PARLATO	Esporre argomenti e richieste in modo preciso e funzionale; partecipare in maniera appropriata e motivata al dialogo educativo tra pari e con gli adulti.	Conoscere le principali differenze tra linguaggio formale e linguaggio informale.	Esporre oralmente esperienze, letture, contenuti di studio con ordine e coesione e tramite un lessico adeguato allo scopo e al contesto comunicativo.	Interagire in diverse situazioni comunicative in modo efficace e rispettoso, usando un linguaggio adeguato al contesto.
LETTURA	Leggere anche in modalità silenziosa i testi narrativi, descrittivi, informativi e poetici proposti applicando tecniche di supporto alla comprensione degli elementi strutturali e contenutistici.	Conoscere le tecniche di lettura globale e selettiva. Conoscere la struttura e le principali caratteristiche delle tipologie testuali (testo descrittivo, narrativo, informativo, poetico) e dei generi letterari esaminati (racconto giallo, racconto horror; racconto umoristico; diario, lettera; autobiografia).	Saper individuare la struttura, le informazioni i temi e i significati, i principali elementi metrici e linguistici dei testi letti.	Leggere testi letterari e non letterari con interesse, comprendendone struttura, contenuto e principali caratteristiche linguistiche.
SCRITTURA	Produrre testi narrativi, descrittivi, informativi, riassunti e sintesi corretti e ben strutturati.	Conoscere le principali tecniche narrative e le caratteristiche dei generi letterari esaminati.	Saper scrivere testi di genere e tipologia diversi organizzando i contenuti in modo coerente e coeso e attenendosi alle richieste della traccia e della tipologia testuale.	Produrre testi scritti corretti, coerenti e coesi, adeguati a situazione, argomento e destinatario.

RIFLESSIONE LINGUISTICA	Riconoscere ed analizzare la struttura della frase semplice (analisi logica). Realizzare scelte lessicali adeguate al contesto comunicativo.	Gli elementi costitutivi della frase semplice. Famiglie di parole e campi semantici.	Saper applicare correttamente nella propria produzione i legami logici tra gli elementi costitutivi della frase semplice. Collega le parole ai campi semantici di appartenenza.	Usare la lingua in modo corretto e preciso. Potenziare la proprietà lessicale.
-------------------------	--	--	---	--

ITALIANO CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza la lingua italiana in modo consapevole e articolato; comprende e produce testi complessi, strutturati e funzionali; riflette con autonomia sulle caratteristiche della lingua e dei testi anche di autori contemporanei.		Avanzato: si esprime in modo autonomo e corretto Intermedio: si esprime correttamente Base: si esprime in modo essenziale Iniziale: si esprime con il supporto dell'insegnante e comprende il senso globale dei testi orali e scritti se guidato dal docente.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetica funzionale Competenza digitale Competenza personale e sociale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO	Comprendere il contenuto, la struttura e la finalità di testi orali più complessi e articolati.	Acquisire le tecniche dell'ascolto critico.	Ascoltare testi orali e individuarne il registro linguistico e il punto di vista dell'autore, le informazioni esplicite ed implicite.	Ascoltare e comprendere testi orali di varia tipologia, individuandone scopo, argomento, informazioni, punto di vista dell'autore.
PARLATO	Partecipare a discussioni, argomentando le proprie opinioni. Esporre argomenti di studio in modo analitico e consapevole.	Conoscere i diversi registri linguistici e i relativi contesti comunicativi.	Esporre oralmente esperienze, letture, contenuti di studio con coerenza ed organicità e tramite un lessico preciso Argomentare il proprio punto di vista con motivazioni adeguate.	Interagire in diverse situazioni comunicative in modo propositivo e valido, usando un linguaggio adeguato al contesto.

LETTURA	Leggere, analizzare e contestualizzare testi letterari.	Conoscere le tecniche di lettura analitica. Conoscere la struttura e le principali caratteristiche delle tipologie testuali (testo, narrativo, argomentativo, poetico) e dei generi letterari esaminati (racconto di fantascienza, racconto fantastico; romanzo storico; romanzo sociale; romanzo di formazione /psicologico) Conoscere i principali autori e generi della letteratura italiana.	Saper individuare la struttura, le informazioni esplicite ed implicite, i temi e i significati, i principali elementi metrici e linguistici, le tecniche (narrative o argomentative) dei testi letti.	Leggere, comprendere ed analizzare testi letterari e non letterari iniziando a formulare ipotesi interpretative.
SCRITTURA	Produrre testi narrativi, descrittivi, argomentativi, commenti, riassunti e sintesi organici, articolati e corretti.	Conoscere le principali tecniche narrative e le caratteristiche dei generi letterari esaminati. Conoscere gli elementi costitutivi del testo argomentativo.	Saper scrivere testi di genere e tipologia diversi organizzando i contenuti in modo coerente e coeso, attenendosi alle richieste della traccia e della tipologia testuale, argomentando con dati e informazioni oggettivi e con le proprie opinioni e riflessioni personali.	Produrre testi scritti corretti, organici, adeguati a situazione, argomento e destinatario.
RIFLESSIONE LINGUISTICA	Riconoscere ed analizzare la struttura della frase complessa (analisi del periodo). Comprendere ed utilizzare in modo appropriato i termini specialistici degli argomenti di studio.	Gli elementi costitutivi della frase complessa. I connettivi testuali. Il lessico specialistico.	Saper applicare correttamente nella propria produzione i legami logici tra gli elementi costitutivi della frase complessa. Collega le parole al lessico specialistico.	Padroneggiare ed applicare correttamente nella propria esposizione orale e scritta le conoscenze fondamentali relative alle strutture morfosintattiche della lingua e al lessico.

Metodologia

L'insegnamento dell'Italiano è orientato allo sviluppo delle competenze linguistiche come strumento di conoscenza, di pensiero, di comunicazione e di partecipazione consapevole alla vita culturale e civile. La didattica valorizza il ruolo della lingua nella costruzione del pensiero critico e nell'organizzazione delle conoscenze, promuovendo un apprendimento progressivo, riflessivo e operativo.

L'attività didattica alterna momenti di lezione guidata, lavoro laboratoriale, esercitazioni individuali e cooperative, discussioni, letture condivise e attività di ricerca, favorendo la partecipazione attiva degli studenti e la progressiva autonomia nello studio.

Particolare rilievo è attribuito alla lettura, intesa come pratica quotidiana e significativa. La proposta comprende testi narrativi, poetici, argomentativi, teatrali ed espositivi, con una progressiva familiarizzazione con gli autori e le opere della tradizione italiana. La lettura integrale di opere adeguate all'età, il confronto tra testi, il dialogo interpretativo e la rielaborazione personale costituiscono strumenti essenziali per sviluppare comprensione, capacità critica e piacere di leggere.

La scrittura è considerata un processo di costruzione del pensiero e non soltanto un prodotto finale. Gli alunni sono guidati nella pianificazione, stesura, revisione e riscrittura dei testi, attraverso esercizi frequenti e diversificati: riassunti, testi narrativi, descrittivi, espositivi e argomentativi, relazioni, sintesi e rielaborazioni. La correzione assume una funzione formativa, favorendo la riflessione sugli errori e il progressivo miglioramento della qualità espressiva. Particolare attenzione è dedicata alla scrittura manuale, al riassunto e alla chiarezza espositiva, riconosciuti come strumenti fondamentali per l'apprendimento.

L'educazione linguistica integra costantemente riflessione grammaticale e uso della lingua. L'analisi delle strutture morfosintattiche, del lessico e della testualità nasce dall'osservazione di testi autentici e dall'esperienza comunicativa, per consolidare una padronanza consapevole della lingua orale e scritta.

Ampio spazio è riservato allo sviluppo delle competenze comunicative orali mediante attività di ascolto attivo, conversazione, esposizione, lettura espressiva, discussione e argomentazione, con particolare attenzione alla capacità di organizzare il discorso, sostenere le proprie opinioni e rispettare i turni comunicativi.

La metodologia promuove inoltre l'acquisizione di un efficace metodo di studio attraverso l'insegnamento esplicito di strategie quali la lettura analitica, la selezione delle informazioni, la presa di appunti, la costruzione di mappe e schemi, la sintesi e l'esposizione orale.

Le tecnologie digitali e gli strumenti di intelligenza artificiale sono utilizzati in modo critico, consapevole e funzionale agli apprendimenti, senza sostituire i processi cognitivi fondamentali della lettura, della scrittura e della riflessione personale. Gli studenti sono guidati a valutare l'affidabilità delle fonti, a utilizzare responsabilmente le risorse della rete e a sviluppare competenze informative e digitali.

L'intervento didattico è costantemente personalizzato e inclusivo, attraverso attività graduate, percorsi di recupero e potenziamento, metodologie cooperative e strumenti compensativi quando previsti, nel rispetto dei bisogni formativi e dei diversi stili di apprendimento di ciascun alunno.

La valutazione accompagna l'intero percorso di apprendimento con funzione prevalentemente formativa, attraverso osservazioni sistematiche, prove diversificate e momenti di autovalutazione, orientando gli studenti verso una progressiva consapevolezza delle proprie competenze linguistiche e comunicative.

LATINO PER L'EDUCAZIONE LINGUISTICA (LEL)

Insegnamento Opzionale

SCANSIONE BIENNALE (Attivazione in Classe 2^a)

LATINO – CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno riconosce il latino come strumento di educazione linguistica; individua parole di origine latina, semplici strutture culturali e aspetti della civiltà romana.		Avanzato: riconosce etimologie, collega parole, strutture e aspetti di civiltà con autonomia. Intermedio: riconosce etimologie e semplici relazioni grammaticali. Base: individua elementi essenziali con esempi guida. Iniziale: riconosce parole o forme note con supporto.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetica funzionale. Competenza multilinguistica. Competenza personale e sociale. Competenza in materia di cittadinanza. Consapevolezza culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
EDUCAZIONE LINGUISTICA	Confrontare lemmi chiave latini con quelli italiani; osservare ordine delle parole, frase e funzione del verbo.	Origine latina della lingua italiana. L'alfabeto latino e la pronuncia. Comprensione delle strutture morfologiche di base.	Analizzare e riconoscere lemmi latini e la loro funzione in contesto.	Riflette sulla lingua italiana e riconosce somiglianze e differenze.
LESSICO LATINO-ITALIANO	Riconoscere radici, etimologie, latinismi e motti di uso comune.	Famiglie lessicali e parole derivate dal latino. Ampliamento del patrimonio lessicale.	Confronto tra brevi espressioni latine e italiane.	Comprende l'origine di parole italiane e arricchisce il lessico.

GRAMMATICA VALENZIALE	Individuare verbo, soggetto, argomenti ed espansioni; avviare il confronto con i casi essenziali.	Elementi essenziali della grammatica valenziale.	Ampliare il lessico attraverso l'etimologia. Utilizzare il dizionario latino-italiano (anche nella versione digitale)	Leggere la frase come rete di relazioni tra parole.
CIVILTÀ ROMANA	Conoscere aspetti di vita quotidiana, città, famiglia, scuola e istituzioni romane.	Espressioni latine di uso comune. Aspetti fondamentali della civiltà romana.	Riconoscere elementi della civiltà romana in vari contesti.	Collegare elementi della civiltà romana al patrimonio culturale attuale.

LATINO – CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno riconosce il latino come matrice della lingua italiana e della cultura europea; utilizza la riflessione sulla lingua latina per potenziare le proprie competenze di lettura, scrittura e analisi morfologica in italiano e nelle lingue straniere; comprende il valore storico e diacronico del lessico in contesti civici e giuridici.		Avanzato: Coglie con prontezza le relazioni etimologiche tra italiano e latino; padroneggia la terminologia grammaticale italiana; mostra curiosità verso il mondo antico. Intermedio Riconosce l'origine latina di parole comuni; distingue le principali parti del discorso; comprende il concetto di lingua come sistema in trasformazione. Base Identifica elementi latini minimi nel lessico quotidiano; distingue tra parti variabili e invariabili con guida; ha una conoscenza scolastica della grammatica italiana. Iniziale: sa orientarsi, se guidato, nel riconoscimento di parole della lingua latina nella corrispondenza con la lingua italiana.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetica funzionale. Competenza multilinguistica. Competenza personale e sociale. Competenza in materia di cittadinanza. Consapevolezza culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
EDUCAZIONE LINGUISTICA	Confrontare strutture latine nella corrispondenza con la lingua italiana per comprendere frase, testo e registri linguistici.	Avere nozioni generali sulla morfologia latina: declinazioni dei nomi; aggettivi di prima e seconda classe.	Riconoscere e leggere correttamente parole e semplici testi latini. Individuare le principali categorie grammaticali (nome, aggettivo, verbo).	Stabilire confronti tra le strutture del latino, dell'italiano e delle altre lingue flessive note.

LESSICO LATINO- ITALIANO	Analizzare famiglie di parole, latinismi e lessico civico, giuridico e culturale.	Lessico di base e principali famiglie di parole. Etimologia e rapporti tra latino e lingua italiana.	Comprendere il significato generale di brevi frasi in latino guidati dall'analisi grammaticale. Comprendere semplici frasi dal latino all'italiano e viceversa con il supporto del lessico.	Riconoscere il legame tra latino, italiano e linguaggi disciplinari. Comprendere l'origine latina di parole appartenenti a registri linguistici differenti.
GRAMMATICA VALENZIALE	Riconoscere predicato, argomenti, espansioni, casi essenziali e concordanze.	Struttura della frase semplice latina. Principali complementi e la loro corrispondenza in latino.	Riconoscere le funzioni logiche fondamentali all'interno della frase. Utilizzare il dizionario per reperire il significato e le informazioni grammaticali delle parole.	Interpretare la frase come sistema di funzioni e relazioni.
CIVILTÀ ROMANA	Approfondire diritto, cittadinanza, istituzioni, città e permanenze nel presente. Comprendere aforismi e proverbi; riconoscere la funzione del latino come lingua franca europea e lingua dei documenti storici.	Aspetti essenziali della civiltà romana: istituzioni, vita quotidiana, religione, cultura e scuola. Permanenza del latino nelle lingue moderne e nel lessico scientifico.	Collegare elementi della civiltà romana al patrimonio culturale europeo contemporaneo.	Collegare civiltà romana, lingua e cultura contemporanea. Comprendere la funzione del latino nella produzione di documenti con valenza storica, letteraria, giuridica e scientifica.

L'insegnamento del Latino per l'educazione linguistica si configura come un percorso di educazione alla lingua e alla cultura, finalizzato a sviluppare negli studenti una maggiore consapevolezza del funzionamento dell'italiano e delle radici linguistiche e culturali della civiltà europea. L'approccio privilegia la riflessione linguistica e il confronto tra latino e italiano, evitando uno studio esclusivamente nozionistico o mnemonico.

La metodologia è di tipo laboratoriale e induttivo: gli studenti sono guidati all'osservazione, al confronto e alla scoperta di regolarità linguistiche attraverso parole, testi, espressioni e documenti autentici, favorendo la costruzione progressiva delle conoscenze e lo sviluppo del pensiero logico.

L'attività didattica alterna brevi lezioni guidate, esercitazioni individuali e cooperative, attività di problem solving linguistico, analisi di parole e famiglie lessicali, riflessioni etimologiche, letture guidate e percorsi interdisciplinari. L'apprendimento della lingua è costantemente collegato all'uso consapevole dell'italiano, con particolare attenzione all'arricchimento del lessico, alla precisione semantica e alla comprensione delle strutture morfosintattiche.

La lettura di brevi testi latini, opportunamente graduati e contestualizzati, è proposta come occasione per cogliere il rapporto tra lingua, civiltà e storia, valorizzando gli aspetti culturali, letterari e antropologici del mondo romano e le loro permanenze nella società contemporanea. Il confronto tra testi antichi e moderni favorisce la comprensione della continuità e dell'evoluzione della cultura europea.

Particolare attenzione è dedicata allo sviluppo delle competenze di osservazione, analisi, classificazione e argomentazione. La riflessione grammaticale nasce dall'analisi dei testi e delle strutture linguistiche e si traduce in una maggiore padronanza dell'italiano, consolidando la capacità di comprendere e utilizzare consapevolmente le regole della lingua.

L'insegnamento valorizza inoltre i collegamenti interdisciplinari con Italiano, Storia, Geografia, Arte e Musica, favorendo una visione unitaria del patrimonio culturale e promuovendo la capacità di mettere in relazione conoscenze appartenenti ad ambiti diversi.

Le tecnologie digitali e gli strumenti di intelligenza artificiale possono essere impiegati come supporto alla ricerca, alla consultazione delle fonti e alla costruzione di materiali didattici, sempre sotto la guida del docente e con attenzione alla verifica critica delle informazioni e alla correttezza linguistica.

L'intervento didattico è improntato ai principi dell'inclusione e della personalizzazione, attraverso attività graduate, strategie cooperative, mappe concettuali, schemi, strumenti compensativi e percorsi differenziati, affinché ciascuno studente possa partecipare attivamente al processo di apprendimento secondo i propri tempi e le proprie potenzialità.

La valutazione accompagna il percorso formativo privilegiando l'osservazione dei progressi compiuti nella consapevolezza linguistica, nella capacità di stabilire relazioni tra latino e italiano, nell'uso del lessico e nella comprensione dei principali aspetti culturali della civiltà romana, valorizzando il processo di apprendimento oltre al risultato finale.

LINGUA INGLESE – CLASSE 1ª

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno interagisce in lingua inglese per esprimere bisogni e informazioni in situazioni comuni, utilizzando il proprio repertorio multilingue e prime tecnologie digitali per comprendere e produrre semplici contenuti autentici, dimostrando consapevolezza culturale di base.		Avanzato : comprende e utilizza la lingua inglese in semplici situazioni in modo autonomo; interagisce, legge e produce brevi testi cogliendo informazioni principali e dettagli essenziali. Intermedio: comprende e utilizza la lingua inglese in situazioni note ; interagisce e produce semplici e brevi testi cogliendone il significato generale. Base: comprende e utilizza espressioni e strutture essenziali in contesti familiari; comunica informazioni semplici e comprende contenuti fondamentali. Iniziale : comprende e utilizza parole ed espressioni di base con il supporto dell'insegnante, comunica in modo limitato solo se guidato.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza multilinguistica Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

ASCOLTO	Comprendere i punti essenziali di brevi testi orali autentici (es. video, podcast) su argomenti familiari.	Lessico di routine (scuola, famiglia, tempo libero, casa, routine, ora). Fonetica: pronuncia corretta dei fonemi critici (es. /θ/, /ð/, /h/), intonazione delle Wh-questions.	Comprendere istruzioni organizzative del docente (classroom English). Identificare parole chiave e informazioni specifiche in brevi dialoghi o monologhi registrati a velocità rallentata.	Comprende brevi e semplici messaggi orali (istruzioni, descrizioni, dialoghi di routine) relativi ad ambiti familiari e alla vita scolastica.
PARLATO	Esprimere bisogni, desideri e informazioni partecipando attivamente a conversazioni comuni.	Formule di saluto e presentazione personalizzata. Strutture per esprimere gusti, preferenze, possesso e abilità. Espressioni per chiedere e dare l'ora o indicazioni spaziali di base.	Interagire in un role-play strutturato per chiedere/fornire dati personali. Descrivere oralmente e in modo semplice la propria routine, la propria casa o i membri della famiglia. Esprimere ciò che piace o non piace (likes/dislikes).	Interagisce in modo semplice ma efficace in scambi comunicativi quotidiani prevedibili, utilizzando consapevolmente frasi memorizzate e strutture di base.
LETTURA	Leggere e ricavare informazioni esplicite da brevi testi situazionali descrittivi e dialogici, anche in formato digitale.	Lessico visivo e strutture testuali tipiche di brevi messaggi, profili personali, email o descrizioni di luoghi/persone.	Leggere ad alta voce con pronuncia e intonazione adeguate. Applicare strategie di lettura selettiva (scanning) per estrapolare informazioni esplicite da un testo descrittivo.	Legge e comprende testi brevi, lineari e accompagnati da supporti visivi per ricavare informazioni specifiche.
SCRITTURA	Produrre testi scritti brevi e materiali multimediali inerenti alla propria realtà quotidiana.	Regole ortografiche di base. Connettori logici elementari (and, but, because). Punteggiatura e uso delle maiuscole (nazionalità, giorni, mesi).	Completare questionari o schede informative. Scrivere un breve testo descrittivo sulla base di una traccia o di un modello dato.	Scrive brevi messaggi (cartoline, email, brevi descrizioni) seguendo modelli strutturati.

MULTILINGUI SMO E INTERCULTU RA	Confrontare lingue e culture per sviluppare consapevolezza culturale e inclusione	Riconoscere aspetti culturali dei paesi anglofoni e la loro natura multietnica. Riconoscere somiglianze e differenze tra la lingua italiana e l'inglese.	Identificare analogie e differenze tra la propria routine scolastica e quella dei coetanei britannici. Adottare comportamenti rispettosi e collaborativi durante il lavoro di gruppo sia in presenza che sulle piattaforme digitali della scuola.	Riconosce i tratti culturali di base del mondo anglofono e li mette in relazione con la propria realtà.
--	---	--	---	---

LINGUA INGLESE – CLASSE 2ª

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno interagisce in lingua inglese per descrivere esperienze, eventi passati e contesti sociali quotidiani, utilizzando il proprio repertorio multilingue e strumenti digitali/AI per comprendere e produrre testi autentici e confrontarsi su temi di cittadinanza digitale e sostenibilità.		Avanzato: comprende e utilizza la lingua inglese con sicurezza in contesti noti; interagisce con autonomia, legge e produce testi semplici ma più articolati. Intermedio: comprende e utilizza la lingua inglese in modo corretto nelle situazioni più comuni; interagisce e produce testi semplici esprimendo informazioni ed esperienze personali. Base: comprende e comunica informazioni essenziali relative ad argomenti familiari utilizzando strutture e lessico di base. Iniziale: comprende e utilizza semplici espressioni e strutture linguistiche con frequente supporto dell'insegnante.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza multilinguistica Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO	Comprendere i punti principali di testi orali autentici (blog, video educativi, brevi podcast) riguardanti il proprio vissuto o temi di attualità.	Lessico relativo a cibo e bevande, musica, generi di film, luoghi in città e mezzi di trasporto. Vocaboli su aspetto, personalità, avvenimenti della vita, lavori domestici, emozioni, corpo e salute.	Comprendere i punti principali di un discorso su argomenti familiari espresso con una lingua chiara. Individuare informazioni principali su attualità o interessi personali.	Comprende le informazioni essenziali di messaggi orali e contenuti multimediali autentici su argomenti di interesse personale e sociale.

PARLATO	Descrivere eventi passati, fare confronti e interagire in situazioni di routine quotidiana e scolastica.	Strutture per narrare eventi passati (Espressioni passate) e per esprimere obblighi o consigli (Must, mustn't, have to, should).	Descrivere persone, condizioni di vita o studio. Esprimere e motivare un'opinione in modo semplice. Gestire conversazioni di routine e interagire per esporre le proprie idee chiaramente.	Descrive in modo semplice aspetti del proprio vissuto e dell'ambiente circostante, interagendo efficacemente in contesti noti
LETTURA	Leggere e comprendere testi scritti autentici di carattere informativo e narrativo, anche in formato digitale.	Lessico narrativo per storie o biografie. Formati testuali: istruzioni per l'uso, regole di giochi e attività collaborative.	Produrre risposte su testi. Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. Scrivere lettere personali e brevi resoconti.	Legge e comprende testi brevi e semplici (cartacei e digitali) di uso quotidiano, cogliendone il significato globale e la struttura logica
SCRITTURA	Produrre testi scritti lineari e coesi per raccontare esperienze o descrivere situazioni, sperimentando la revisione tramite AI (guidata dall'insegnante).	Lessico sostanzialmente appropriato e sintassi elementare per resoconti e lettere. Ortografia del lessico acquisito.	Produrre risposte su testi. Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. Scrivere lettere personali e brevi resoconti.	Produce testi scritti semplici e coerenti su argomenti familiari, anche utilizzando in modo mirato strumenti digitali per la correzione.
MULTILINGUI SMO E INTERCULTU RA	Confrontare elementi della cultura dei paesi anglofoni.	L'Inghilterra, L'Irlanda, La Scozia e Il Galles. Personaggi britannici famosi.	Esplorare la geografia e le tradizioni delle nazioni del Regno Unito, promuovendo la curiosità interculturale.	Utilizza consapevolmente il proprio repertorio multilingue, anche servendosi dei sistemi di traduzione digitale per superare barriere linguistiche e comprendere testi reali.

LINGUA INGLESE – CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza la lingua inglese e il proprio repertorio multilingue per interagire, argomentare e orientarsi in contesti multiculturali e di cittadinanza globale. Utilizza alquanto consapevolmente le tecnologie digitali e sa distinguere i sistemi più noti di intelligenza artificiale, per verificare le fonti e le tecnologie digitali e i sistemi di Intelligenza Artificiale per analizzare le fonti, verificare l'attendibilità dei dati e produrre elaborati multimediali.		Avanzato: comprende e utilizza la lingua inglese in modo autonomo, efficace e appropriato; interagisce, legge e produce testi coerenti esprimendo opinioni, esperienze e riflessioni personali, dimostrando consapevolezza culturale e comunicativa. Intermedio: comprende e utilizza la lingua inglese in modo corretto e abbastanza autonomo; interagisce e produce testi chiari su argomenti noti esprimendo semplici opinioni personali. Base: comprende e comunica informazioni essenziali in situazioni note; legge e produce testi brevi e comprensibili utilizzando strutture linguistiche fondamentali. Iniziale: comprende e utilizza la lingua inglese in modo semplice e guidato; comunica informazioni essenziali con un supporto esterno.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza multilinguistica Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO	Comprendere i punti principali e anche alcuni dettagli principali di testi orali autentici (podcast, musica, interviste, talk) su argomenti di studio, attualità e orientamento.	Lessico specifico relativo a: vacanze, tecnologia, professioni, eventi della vita, ambiente, tempo atmosferico, ecologia.	Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che non venga usato un linguaggio specifico. Individuare le informazioni principali su argomenti di attualità o che riguardano i propri interessi.	Comprende l'essenziale e i dettagli di testi orali autentici in lingua standard riguardanti ambiti di interesse personale, di studio o sociale

PARLATO	Sostenere una presentazione strutturata e partecipare a brevi dibattiti (debate) con semplici argomentazioni e difendendo il proprio punto di vista.	Funzioni: esprimere accordo/disaccordo o motivato, fare ipotesi su scenari futuri, descrivere processi. Strutture: First Conditional, Second Conditional, espressione del futuro (will / be going to). Lessico: formule per argomentare (In my opinion, I disagree because...).	Partecipare attivamente a un dibattito guidato su tematiche legate alla sostenibilità o al mondo giovanile. Sostenere una simulazione di colloquio di orientamento o presentare il proprio progetto d'esame tramite supporti visivi Sostenere una simulazione di colloquio di orientamento o presentare il proprio progetto d'esame tramite slide.	Esponde progetti e argomenta le proprie idee in modo chiaro e strutturato, interagendo efficacemente in contesti formali e informali.
LETTURA	Leggere e analizzare criticamente testi scritti autentici di carattere espositivo e argomentativo, su formato cartaceo e/o digitale.	Lessico di articoli di cronaca online, saggi brevi per ragazzi, recensioni, estratti letterari accessibili. Forma passiva (Present and Past Passive), verbi modali di deduzione (might, could, must). Connettivi: however, although, moreover, therefore.	Applicare tecniche di fact-checking su articoli web per identificare notizie non verificate. Individuare la tesi principale e gli argomenti a supporto all'interno di un testo in lingua.	Legge e analizza autonomamente testi autentici di diversa tipologia legati a temi di attualità globale, valutandone l'attendibilità

SCRITTURA	Produrre testi scritti e digitali coesi di tipo argomentativo, narrativo e regolativo, integrando le tecnologie per la revisione.	Lessico per lettere formali/motivazionali, brevi saggi d'opinione (opinion essay), testi descrittivi per il web. Discorso indiretto (Reported Speech). Utilizzare espressioni formali e connettivi logici.	Scrivere un testo strutturato per esprimere i pro e i contro di una questione sociale o ambientale. Utilizzare software di videoscrittura e correttori digitali avanzati per l'autocorrezione e l'editing del proprio testo.	Produce testi scritti lineari e coesi su argomenti di interesse sociale o futuro, integrando consapevolmente le tecnologie nel processo di scrittura. Avvia una riflessione sull'orientamento personale.
MULTILINGUI SMO E INTERCULTU RA	La lingua inglese nel mondo, Gli Stati Uniti, Altri paesi anglofoni e i loro personaggi famosi.	Confrontare criticamente le tradizioni, le istituzioni e le tappe storiche degli Stati Uniti e dei Paesi del Commonwealth con quelle europee. Nascita e funzioni dell'ONU.	Revisionare con consapevolezza linguistica la traduzione di un testo complessa eseguita da un software, correggendone i falsi amici o le inesattezze contestuali.	Media efficacemente tra lingue diverse valorizzando il multilinguismo e gestisce criticamente gli strumenti digitali di traduzione

Metodologia

L'insegnamento della lingua inglese si fonda su un approccio comunicativo, attivo e progressivo, finalizzato allo sviluppo della competenza linguistico-comunicativa e della consapevolezza interculturale. La lingua è proposta come strumento di interazione, di accesso ai saperi e di partecipazione alla dimensione globale, attraverso situazioni comunicative autentiche e compiti significativi.

La progettazione didattica privilegia metodologie laboratoriali, cooperative e inclusive, che favoriscono la partecipazione attiva degli alunni mediante attività di ascolto, interazione, lettura, produzione orale e scritta, problem solving linguistico e compiti di realtà. L'apprendimento delle strutture linguistiche avviene in modo funzionale all'uso della lingua e contestualizzato in esperienze comunicative significative.

Particolare attenzione è dedicata all'utilizzo di materiali autentici e multimodali (testi, video, podcast, prodotti audiovisivi e risorse digitali), anche attraverso attività di mediazione linguistica, sottotitolazione, rielaborazione e confronto tra codici comunicativi. L'impiego delle tecnologie digitali e degli strumenti di intelligenza artificiale è orientato allo sviluppo dell'autonomia, del pensiero critico e della cittadinanza digitale.

L'insegnamento promuove inoltre collegamenti interdisciplinari, anche secondo una prospettiva CLIL, favorendo l'uso della lingua inglese per esplorare contenuti di altre discipline e temi di cittadinanza, sostenibilità e cultura contemporanea. La progressione degli apprendimenti è finalizzata al conseguimento delle competenze previste dal

Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue, con il raggiungimento del livello A2 al termine del primo ciclo di istruzione.

SECONDA LINGUA COMUNITARIA – CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno interagisce in lingua per esprimere bisogni e informazioni in situazioni comuni, utilizzando il proprio repertorio multilingue e prime tecnologie digitali per comprendere e produrre semplici contenuti autentici, dimostrando consapevolezza culturale di base.		Avanzato: dimostra prontezza, nell'uso del lessico di base. Comprende brevi testi orali e scritti e formula risposte corrette con una buona pronuncia e intonazione. Intermedio: interagisce in modo autonomo in micro-dialoghi guidati e contestualizzati. Riesce a descrivere se stesso, i propri oggetti e la propria famiglia combinando in modo appropriato le prime frasi e strutture apprese. Base: comprende e riproduce brevi istruzioni, saluti e domande molto semplici e standard sul vissuto personale (nome, età, provenienza). Commette frequenti errori di pronuncia, ortografia e morfologia. Iniziale: usa un limitato gruppo di parole o formule di cortesia memorizzate (es. saluti, ringraziamenti). Ha bisogno di continuo supporto da parte del docente, immagini o traduzioni per seguire lo svolgimento della lezione		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza multilinguistica Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO	Comprendere i punti essenziali di brevi testi orali autentici (es. video, podcast) su argomenti familiari.	Lessico di routine come scuola, famiglia, tempo libero, casa, ora. Fonetica di base e intonazione delle frasi interrogative ed esclamative tipiche della lingua.	Comprendere istruzioni organizzative del docente nella lingua di studio. Identificare parole chiave e informazioni specifiche in brevi dialoghi o monologhi registrati a velocità rallentata.	Comprende brevi e semplici messaggi orali (istruzioni, descrizioni, dialoghi di routine) relativi ad ambiti familiari e alla vita scolastica.

PARLATO	Esprimere bisogni, desideri e informazioni partecipando attivamente a brevi conversazioni comuni.	Formule di saluto e presentazione personalizzata. Strutture per esprimere gusti, preferenze, possesso. Espressioni per chiedere e dare l'ora o indicazioni spaziali di base.	Interagire in un role-play strutturato per chiedere/fornire dati personali. Descrivere oralmente e in modo semplice la propria routine, la propria casa o i membri della famiglia. Esprimere ciò che piace o non piace.	Interagisce in modo semplice ma efficace in scambi comunicativi quotidiani prevedibili, utilizzando frasi memorizzate e strutture di base.
LETTURA	Leggere e ricavare informazioni esplicite da testi scritti brevi, anche in formato digitale.	Lessico visivo e strutture testuali tipiche di brevi messaggi, profili personali, email o descrizioni di luoghi/persona.	Leggere ad alta voce con pronuncia e intonazione adeguate. Applicare strategie di lettura selettiva (scanning) per estrapolare informazioni esplicite da un testo descrittivo.	Legge e comprende testi brevi, lineari e accompagnati da supporti visivi per ricavare informazioni specifiche.
SCRITTURA	Produrre testi scritti brevi e materiali multimediali inerenti la propria realtà quotidiana.	Regole ortografiche di base della lingua studiata. Connettori logici elementari. Punteggiatura e uso delle maiuscole.	Completare questionari o schede informative. Scrivere un breve testo descrittivo sulla base di una traccia o di un modello dato.	Scrive brevi messaggi (cartoline, email, brevi descrizioni) seguendo modelli strutturati.

MULTILINGUI SMO E INTERCULTU RA	Confrontare lingue e culture per sviluppare consapevolezza culturale e inclusione	Elementi di geografia fisica e politica dei paesi in cui si parla la lingua. Festività principali e tradizioni. Educazione Civica riferita alle regole della scuola e alla Netiquette digitale.	Identificare analogie e differenze tra la propria routine scolastica e quella dei coetanei stranieri. Adottare comportamenti rispettosi e collaborativi durante il lavoro di gruppo sia in presenza che sulle piattaforme digitali della scuola.	Riconosce i tratti culturali di base e li mette in relazione con la propria realtà.
--	---	---	--	---

SECONDA LINGUA COMUNITARIA – CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno interagisce in lingua per descrivere esperienze, eventi passati e contesti sociali quotidiani, utilizzando il proprio repertorio multilingue e strumenti digitali/AI per comprendere e produrre testi autentici e confrontarsi su temi di cittadinanza digitale e sostenibilità.		Avanzato: utilizza le strutture studiate della lingua in modo fluido e con un lessico più ricco e appropriato. Partecipa a conversazioni spontanee sulla routine e sui propri interessi, comprendendo istruzioni complesse senza sforzo evidente Intermedio: comunica in modo efficace in compiti semplici e di routine. Sa descrivere i propri gusti, le attività giornaliere e l'ambiente in cui vive, commettendo errori grammaticali che tuttavia non impediscono la comprensione del messaggio. Base: comprende i punti essenziali di brevi testi relativi alla vita quotidiana (orari, scuola, tempo libero). Formula frasi lineari e risponde a domande dirette, a patto che l'interlocutore parli lentamente e sia disposto a ripetere Iniziale: mostra ancora limitazioni nell'esprimersi autonomamente. Riesce a comprendere frammenti di testi molto semplici solo se supportato da costanti stimoli visivi, parole chiave o dall'aiuto diretto del docente.		
COMPETENZE CHIAVE (2025)		Competenza multilinguistica Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDATE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZ E	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

ASCOLTO	Comprendere i punti principali di testi orali autentici (vlog, video educativi, brevi podcast) riguardanti il proprio vissuto o temi di attualità.	Lessico relativo a cibo e bevande, musica, generi di film, luoghi in città e mezzi di trasporto. Vocaboli su aspetto, personalità, avvenimenti della vita, lavori domestici, emozioni, corpo e salute.	Comprendere i punti principali di un discorso su argomenti familiari espresso con una lingua chiara. Individuare informazioni principali su attualità o interessi personali.	Comprende le informazioni essenziali di messaggi orali e contenuti multimediali autentici su argomenti di interesse personale e sociale.
PARLATO	Descrivere eventi passati, fare confronti e interagire in situazioni di routine quotidiana e scolastica.	Strutture per narrare eventi passati ed esprimere obblighi, divieti o consigli specifici della lingua studiata.	Descrivere persone, condizioni di vita o studio. Esprimere e motivare un'opinione in modo semplice. Gestire conversazioni di routine e interagire per esporre le proprie idee chiaramente.	Descrive in modo semplice aspetti del proprio vissuto e dell'ambiente circostante, interagendo efficacemente in contesti noti.
LETTURA	Leggere e comprendere testi scritti autentici di carattere informativo e narrativo, anche in formato digitale.	Lessico narrativo per storie o biografie. Formati testuali quali istruzioni per l'uso, regole di giochi e attività collaborative.	Leggere e individuare informazioni esplicite in brevi testi quotidiani. Leggere globalmente testi più lunghi per trovare info specifiche o contenuti di altre discipline. Comprendere brevi storie o semplici biografie.	Legge e comprende testi brevi e semplici (cartacei e digitali) di uso quotidiano, cogliendone il significato globale e la struttura logica.

SCRITTURA	Produrre testi scritti lineari e coesi per raccontare esperienze o descrivere situazioni, sperimentando la revisione tramite software linguistici.	Lessico sostanzialmente appropriato e sintassi elementare per resoconti e lettere. Ortografia del lessico acquisito.	Produrre risposte su testi. Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici. Scrivere lettere personali e brevi resoconti.	Produce testi scritti semplici e coerenti su argomenti familiari, utilizzando in modo mirato strumenti digitali per la correzione.
MULTILINGUI SMO E INTERCULTURA	Confrontare elementi della cultura dei paesi della lingua studiata.	Principali nazioni o regioni in cui è parlata la lingua e relative caratteristiche geografiche e culturali. Personaggi storici e famosi di tali paesi.	Esplorare la geografia e le tradizioni delle nazioni di riferimento, promuovendo la curiosità interculturale.	Utilizza consapevolmente il proprio repertorio multilingue e i sistemi di traduzione digitale per superare barriere linguistiche e comprendere testi reali.

SECONDA LINGUA COMUNITARIA – CLASSE 3ª

COMPETENZA IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
L'alunno utilizza la lingua e il proprio repertorio multilingue per interagire, comunicare orientarsi in contesti multiculturali e di cittadinanza globale. Utilizza in modo consapevole le tecnologie digitali e i sistemi di Intelligenza Artificiale per analizzare fonti complesse, verificandone l'attendibilità.	Avanzato: descrive in termini semplici aspetti del proprio vissuto e dell'ambiente circostante, ed esprime bisogni immediati. Interagisce con sicurezza nel colloquio d'esame, collegando argomenti di civiltà o tracce personali ed esprimendo opinioni proprie. Intermedio: comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (es. informazioni personali e familiari, acquisti, ambiente circostante). Comunica in attività semplici che richiedono uno scambio di informazioni diretto e strutturato. Base: comprende e usa espressioni di uso quotidiano per soddisfare bisogni di tipo concreto. Sa presentare brevemente se stesso e gli altri, sa porre semplici domande e rispondere su dettagli personali (dove abita, le persone che conosce, le cose che possiede). Iniziale: risponde solo se stimolato direttamente e utilizzando frasi fatte o memorizzate. Comprende parole ed espressioni quotidiane solo se pronunciate in modo chiaro, lento e ripetute più volte.

COMPETENZE CHIAVE (2025)		Competenza multilinguistica Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO	Comprendere i punti principali e i dettagli di testi orali autentici (podcast, interviste, talk) su argomenti di studio, attualità e orientamento situazionale.	Lessico specifico relativo a vacanze, tecnologia professioni, eventi della vita, ambiente ed eventi naturali, tempo atmosferico.	Comprendere i punti essenziali di un discorso, a condizione che non venga utilizzato un linguaggio specifico. Individuare le informazioni principali su argomenti di attualità o che riguardano i propri interessi.	Comprende l'essenziale e i dettagli di testi orali autentici in lingua standard riguardanti ambiti di interesse personale, di studio o sociale.
PARLATO	Sostenere una presentazione strutturata e partecipare a brevi dibattiti (debate) argomentando e difendendo il proprio punto di vista.	Strutture comunicative per formulare ipotesi, accordo e disaccordo.	Esprimere e motivare un'opinione con espressioni e frasi connesse in modo semplice. Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee in situazioni quotidiane prevedibili.	Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, ed espone argomenti di studio.
LETTURA	Leggere e analizzare criticamente testi scritti autentici di carattere espositivo e argomentativo, cartacei e digitali.	Lessico funzionale alle tematiche trattate e indicatori logico-temporali per la coesione testuale.	Leggere globalmente testi per trovare informazioni specifiche relative ai propri interessi e a contenuti di studio di altre discipline.	Legge e analizza autonomamente testi autentici di diversa tipologia legati a temi di attualità globale, valutandone l'attendibilità.

SCRITTURA	Produrre testi scritti e digitali coesi di tipo argomentativo, narrativo e regolativo, integrando le tecnologie per la revisione.	Formati testuali quali resoconti narrativi, lettere informali e formali, sintesi di esperienze.	Scrivere un testo per esprimere i pro e i contro di una questione sociale o ambientale. Utilizzare software di videoscrittura e correttori digitali avanzati per l'autocorrezione e l'editing del proprio testo.	Produce testi scritti lineari e coesi su argomenti di interesse sociale o futuro, integrando consapevolmente le tecnologie nel processo di scrittura.
MULTILINGUI SMO E INTERCULTU RA	La diffusione geografica della lingua studiata nel mondo, le tappe storiche fondamentali dei paesi in cui si parla la lingua e le loro istituzioni principali.	Confrontare criticamente le tradizioni, le istituzioni e le tappe storiche della seconda lingua comunitaria con quelle europee.	Revisionare la traduzione di un testo eseguita da un software, correggendone le inesattezze contestuali.	Media attentamente tra lingue diverse valorizzando il multilinguismo e gestisce criticamente gli strumenti digitali di traduzione.

Metodologia

L'insegnamento della seconda lingua comunitaria si fonda su un approccio comunicativo e plurilingue, finalizzato allo sviluppo della competenza linguistico-comunicativa e della consapevolezza della diversità linguistica e culturale europea. L'apprendimento della lingua si configura come parte integrante della costruzione del repertorio plurilingue dell'alunno e contribuisce allo sviluppo delle competenze di cittadinanza, favorendo apertura, dialogo e comprensione reciproca.

La progettazione didattica privilegia metodologie attive, laboratoriali e cooperative, nelle quali l'alunno è coinvolto in situazioni comunicative autentiche e in compiti significativi, attraverso attività integrate di comprensione, produzione, interazione e mediazione. Le strutture linguistiche e il lessico sono acquisiti in modo progressivo e funzionale all'uso della lingua in contesti concreti, valorizzando strategie di riflessione, confronto e trasferimento tra le lingue conosciute.

L'utilizzo di materiali autentici, risorse multimediali e strumenti digitali favorisce l'esposizione a differenti varietà linguistiche e culturali, promuovendo un apprendimento dinamico e motivante. Le tecnologie digitali e gli strumenti di intelligenza artificiale sono impiegati in modo critico e consapevole come supporto allo sviluppo delle competenze comunicative, della riflessione metalinguistica e dell'autonomia nell'apprendimento.

L'insegnamento promuove il confronto tra lingue e culture, valorizzando le connessioni con l'inglese, con la lingua italiana e con le altre discipline, al fine di sviluppare una competenza plurilingue e interculturale sempre più consapevole. La progressione degli apprendimenti è orientata al conseguimento delle competenze previste dal Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue, con il raggiungimento del livello **A1** al termine del primo ciclo di istruzione.

STORIA CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno colloca fatti e civiltà nel tempo e nello spazio, utilizza fonti e semplici documenti, organizza informazioni per ricostruire aspetti della storia medievale fino all'età moderna.		Avanzato: usa fonti e strumenti storici in autonomia, collegando eventi, cause e conseguenze. Intermedio: colloca eventi nel contesto storico di riferimento e ricava informazioni da fonti e carte in modo corretto. Base: conosce fatti e informazioni essenziali del quadro di civiltà esaminato. Iniziale: necessita di guida per orientarsi nel tempo storico e usare le fonti.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza in materia di cittadinanza. Competenza alfabetica funzionale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza digitale. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
USO DELLE FONTI	Leggere fonti narrative, iconografiche e materiali, digitali e ricavarne informazioni esplicite.	Gli strumenti dello storico: fonti scritte, materiali, iconografiche, anche in formato digitale.	Leggere e interpretare semplici fonti storiche di diversa natura.	Usare fonti guidate per ricostruire fatti e aspetti di civiltà.
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	Collocare eventi, civiltà e periodi sulla linea del tempo e sulle carte storiche; riconoscere successione e contemporaneità.	La misurazione del tempo: linea del tempo, secoli e millenni. Il concetto di tempo storico: successione, contemporaneità, durata e periodizzazione.	Ricavare informazioni da testi, immagini, carte storiche e grafici.	Collocare eventi nello spazio e nel tempo usando strumenti cronologici e cartografici.

STRUMENTI CONCETTUALI	Individuare relazioni di causa-conseguenza, permanenza e cambiamento; descrivere aspetti sociali, economici, politici e culturali.	Le principali caratteristiche della civiltà medievale fino all'età moderna. Caratteristiche socio-culturali ed istituzioni politiche.	Organizzare le informazioni attraverso schemi, mappe concettuali e tabelle.	Comprendere quadri di civiltà e confrontare aspetti fondamentali delle società studiate.
PRODUZIONE ORALE E SCRITTA	Esporre contenuti storici con lessico specifico; costruire mappe, schemi e sintesi; collegare informazioni.	La situazione geopolitica dell'Europa e del Mediterraneo dal VI secolo all'anno mille. Il basso medioevo e l'origine degli Stati Europei. Umanesimo e Rinascimento. Tre svolte epocali: La scoperta dell'America, la Riforma Protestante, la Rivoluzione Scientifica.	Esporre oralmente e per iscritto fatti e processi storici utilizzando un linguaggio appropriato.	Comunicare conoscenze storiche in modo ordinato, pertinente e progressivamente autonomo.

STORIA – CLASSE 2ª

COMPETENZA IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
L'alunno comprende trasformazioni storiche dal secolo XVII al XIX secolo, analizza fonti e inizia a mettere in relazione aspetti politici, economici, sociali e culturali.	Avanzato: comprende i processi storici e confronta società e istituzioni con collegamenti pertinenti. Intermedio: individua cause e conseguenze e usa correttamente fonti e strumenti. Base: descrive eventi e trasformazioni principali del quadro storico di riferimento. Iniziale: comprende eventi principali del quadro storico con il supporto del docente.

COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza in materia di cittadinanza. Competenza alfabetica funzionale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza digitale. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
USO DELLE FONTI	Analizzare documenti scritti, immagini, carte e testimonianze; selezionare informazioni utili alla ricostruzione storica.	Fonti storiche e modalità di utilizzo per la ricostruzione del passato.	Collocare eventi e processi storici sulla linea del tempo e negli spazi geografici di riferimento.	Utilizzare fonti diverse per comprendere eventi e processi storici.
PROCESSI STORICI	Individuare cause, conseguenze, permanenze e cambiamenti nelle trasformazioni politiche, economiche, sociali e culturali dalla fine del secolo XVII al XIX secolo.	I principali eventi, processi e trasformazioni dall'età moderna alle soglie del Novecento.	Individuare cause, conseguenze e relazioni tra eventi e fenomeni storici. Organizzare le informazioni mediante schemi, mappe concettuali e sintesi.	Interpretare eventi e processi storici riconoscendo relazioni tra più fattori confrontando fonti differenti e di differente provenienza.
CONFRONTO TRA CIVILTÀ	Confrontare istituzioni, economie, società e culture di periodi e contesti differenti.	Processi di trasformazione e sviluppo delle civiltà nel tempo. Le civiltà extraeuropee e i rapporti tra popoli e culture.	Confrontare modelli politici, economici, sociali e culturali differenti.	Stabilire confronti tra contesti storici, evidenziando analogie, differenze e trasformazioni.
MEMORIA E ISTITUZIONI	Riconoscere il legame tra storia, diritti, regole e convivenza; collegare alcuni eventi alla formazione della cittadinanza moderna.	I concetti di cittadinanza, diritti, libertà e partecipazione politica nel loro sviluppo storico. Gli elementi fondamentali del patrimonio storico, artistico e culturale dell'età moderna.	Riconoscere fattori di continuità e cambiamento tra età moderna e contemporanea. Stabilire collegamenti tra fenomeni storici e problematiche del presente.	Comprendere il valore storico delle istituzioni e delle regole di convivenza.

STORIA – CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno interpreta i principali processi della storia contemporanea, collega passato e presente e utilizza fonti e documenti per sviluppare consapevolezza civica e culturale.		Avanzato: conosce adeguatamente e comprende aspetti, processi ed avvenimenti, operando autonomamente collegamenti pertinenti e fondati. Intermedio: conosce fatti e processi storici ed è in grado di operare collegamenti corretti. Base: conosce i principali eventi e processi storici. Iniziale: conosce i principali eventi storici con il supporto del docente.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza in materia di cittadinanza. Competenza alfabetica funzionale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza digitale. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
FONTI E DOCUMENTI	Analizzare fonti audio e video, documenti, immagini, carte e dati relativi alla storia contemporanea; valutarne provenienza e funzione.	Il patrimonio storico e culturale come espressione della memoria collettiva. Le principali tipologie di fonti e il loro utilizzo a supporto di una spiegazione o argomentazione storica.	Analizzare e interpretare fonti storiche di diversa natura, ricavandone informazioni significative.	Usare fonti e documenti per ricostruire e spiegare eventi della contemporaneità.

MEMORIA STORICA E ISTITUZIONI DEMOCRATICHE E	Collegare eventi storici a diritti, Costituzione, istituzioni democratiche, legalità e partecipazione.	Le cause, gli sviluppi e le conseguenze dei conflitti mondiali. I totalitarismi e i sistemi democratici del Novecento. La nascita della Repubblica italiana e i principi fondamentali della Costituzione.	Organizzare e rielaborare informazioni attraverso schemi, mappe concettuali, sintesi e argomentazioni. Riconoscere continuità, cambiamenti e permanenze nei processi storici. Stabilire collegamenti tra eventi del passato prossimo e problematiche del presente. Comprendere il valore della cittadinanza democratica, dei diritti umani e della partecipazione alla vita sociale e civile.	Sviluppare consapevolezza civica e riconoscere il valore della democrazia e dei diritti fondamentali.
PRODUZIONE E ARGOMENTAZIONE	Esporre e argomentare temi storici usando lessico specifico, mappe, linee del tempo, carte e riferimenti documentati.	Costruzione di un'esposizione orale e scritta coerente e coesa. Argomentazioni basate su dati, fonti e informazioni storiche.	Sviluppare una lettura critica delle fonti e delle interpretazioni storiche. Utilizzare con precisione il lessico specifico della disciplina. Confrontare sistemi politici, economici e sociali in contesti storici differenti. Esporre e argomentare fatti e processi storici in forma orale e scritta.	Comunicare contenuti storici in modo strutturato e sostenere interpretazioni motivate.

Metodologia

L'insegnamento della Storia è finalizzato a sviluppare negli studenti la consapevolezza della dimensione temporale dei fenomeni umani, la comprensione del rapporto tra passato e presente e la capacità di interpretare criticamente eventi, processi e trasformazioni storiche. La didattica promuove un apprendimento fondato sull'uso consapevole delle conoscenze e sul progressivo sviluppo del pensiero storico.

L'attività didattica alterna lezioni dialogate, analisi guidata delle fonti, attività laboratoriali, lavori individuali e cooperativi, discussioni e approfondimenti tematici. Gli studenti sono guidati a osservare, confrontare e interpretare fonti di diversa natura – scritte, iconografiche, materiali, cartografiche e digitali – sviluppando la capacità di ricostruire i contesti storici e di riconoscere relazioni di causa, conseguenza, continuità e cambiamento.

Particolare attenzione è dedicata alla costruzione della linea del tempo, alla periodizzazione, all'uso corretto del linguaggio disciplinare e all'acquisizione di un metodo di studio fondato sulla selezione delle informazioni, sulla sintesi e sulla rielaborazione personale. La narrazione storica è valorizzata come strumento per comprendere la complessità delle vicende umane e favorire la riflessione sul patrimonio culturale, sull'identità europea, sui principi democratici e sui valori della cittadinanza.

L'insegnamento promuove costanti collegamenti interdisciplinari con Geografia, Italiano, Latino per l'educazione linguistica, Arte, Musica ed Educazione civica, favorendo una visione integrata dei processi storici e culturali. Le tecnologie digitali e gli strumenti di intelligenza artificiale sono utilizzati come supporto alla ricerca e all'analisi delle fonti, sviluppando negli studenti la capacità di valutarne criticamente attendibilità e affidabilità.

La metodologia si fonda sui principi dell'inclusione e della personalizzazione, attraverso attività differenziate, strategie cooperative e percorsi calibrati sui bisogni formativi degli studenti. La valutazione accompagna l'intero processo di apprendimento, valorizzando non solo l'acquisizione delle conoscenze, ma anche la capacità di interpretare i fatti storici, utilizzare le fonti e costruire collegamenti significativi tra passato e presente.

GEOGRAFIA – CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
L'alunno si orienta nello spazio e sulle carte. È capace di utilizzare i punti cardinali, leggere le coordinate geografiche e orientare la carta geografica a grande scala attraverso punti di riferimento fissi.	Avanzato: sa orientarsi, utilizzare il linguaggio specifico e interpretare grafici e carte in modo pienamente autonomo. Intermedio: sa orientarsi e descrivere i paesaggi utilizzando una terminologia appropriata. Base: svolge i compiti richiesti, applica le procedure in modo meccanico e utilizza un linguaggio semplice. Iniziale: si orienta con difficoltà anche nello spazio vicino, riconosce gli elementi fondamentali del paesaggio e utilizza il linguaggio specifico e/o gli strumenti geografici con il supporto del docente.

COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetica funzionale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza digitale Competenza personale e sociale Competenza in materia di cittadinanza. Competenza imprenditoriale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ORIENTAMENTO	Orientarsi nello spazio fisico, anche di realtà territoriali locali, e nello spazio rappresentato.	Conoscere i vari sistemi di orientamento, il reticolato geografico e le coordinate.	Sapersi orientarsi sulle carte in base ai punti cardinali ed ai punti di orientamento fissi.	Orientarsi nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICA	Rappresentare i paesaggi e ricostruire le loro caratteristiche.	Conoscere i concetti cardine della geografia e il lessico specifico; le diverse tipologie di carte (fisiche, politiche, tematiche); i grafici (diagrammi, istogrammi, aerogrammi).	Leggere e comprendere termini geografici, immagini, grafici. Interpretare carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, dati statistici (anche in digitale).	Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche, utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia. Utilizzare carte, immagini, grafici.
PAESAGGIO	Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico.	Conoscere il concetto di paesaggio e ambiente naturale; le caratteristiche dei diversi paesaggi italiani.	Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.	Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani per comprendere fatti e fenomeni; conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio.
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	Conoscere fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita e ai territori.	Conoscere aspetti fisico- climatici, economici e politici delle regioni italiane; le interrelazioni tra fenomeni demografici, socio-culturali italiani.	Consolidare il concetto di regione geografica a partire dal contesto locale; analizzare le relazioni esistenti tra spazio fisico e fenomeni demografici, sociali ed economici.	Consolidare il concetto di regione geografica applicandolo all'Italia; analizzare le relazioni tra fenomeni demografici, sociali ed economici.

GEOGRAFIA – CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno è capace di analizzare i territori e le relazioni uomo-ambiente; impara a leggere i paesaggi, a orientarsi e a comprendere le dinamiche europee.		Avanzato: sa orientarsi, utilizzare il linguaggio specifico e interpretare grafici e carte in modo pienamente autonomo. Intermedio: sa orientarsi e descrivere i paesaggi utilizzando una terminologia appropriata. Base: svolge i compiti richiesti, applica le procedure in modo meccanico e utilizza un linguaggio semplice. Iniziale: si orienta con difficoltà anche nello spazio vicino, riconosce gli elementi fondamentali del paesaggio e utilizza il linguaggio specifico e/o gli strumenti geografici con il supporto del docente.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetica funzionale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza digitale Competenza personale e sociale Competenza in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ORIENTAMENTO	Utilizzare le coordinate geografiche (latitudine e longitudine) per individuare posizioni esatte sul globo.	Conoscere la geografia antropica ed economica: demografia, flussi migratori, settori economici, urbanizzazione e organizzazione politica.	Localizzare e individuare sulla carta geografica e sul planisfero le principali regioni, catene montuose, fiumi, stati e capitali europee.	Orientarsi nello spazio e sulle carte di diversa scala utilizzando coordinate geografiche e punti cardinali.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICA'	Costruire e interpretare grafici (a torta, istogrammi) e tabelle con dati demografici ed economici.	Conoscere gli strumenti cartografici, scale di riduzione, coordinate geografiche.	Leggere le carte e saper orientare una carta; utilizzare la legenda per decodificare le informazioni.	Leggere e interpretare carte tematiche, grafici, tabelle e dati statistici relativi all'Europa.
PAESAGGIO	Individuare gli elementi caratterizzanti dei principali ambienti e i segni lasciati dall'azione dell'uomo.	Conoscere il mondo fisico: clima, ambienti, idrografia e morfologia del continente europeo; le caratteristiche dei diversi paesaggi europei.	Confrontare e interpretare le differenze tra vari tipi di paesaggi e mettere in relazione le caratteristiche fisiche con le attività umane.	Analizzare i paesaggi cogliendo i rapporti di connessione tra elementi fisici e antropici.

SISTEMA TERRITORIALE	Conoscere la geografia fisica e antropica dell'Europa analizzandone trasformazioni storiche e geografiche.	Conoscere le risorse naturali, la globalizzazione, i cambiamenti climatici a livello europeo.	Esporre e utilizzare il lessico specifico della disciplina per descrivere un territorio, presentando cause ed effetti di un fenomeno geografico.	Riconoscere l'importanza di tutelare il patrimonio naturale e culturale comprendendo le problematiche ecologiche e di sostenibilità.
----------------------	--	---	--	--

GEOGRAFIA – CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno ha sviluppato le competenze chiave, orientate alla cittadinanza attiva e alla consapevolezza dei territori. Si è concentrato sullo studio dell'Europa e dei grandi macro-sistemi globali, comprendendo la complessità delle interrelazioni tra l'uomo e l'ambiente.		Avanzato: sa orientarsi, utilizzare il linguaggio specifico e interpretare grafici e carte in modo pienamente autonomo. Intermedio: sa orientarsi e descrivere i paesaggi utilizzando una terminologia appropriata. Base: svolge i compiti richiesti, applica le procedure in modo meccanico e utilizza un linguaggio semplice. Iniziale: si orienta con difficoltà anche nello spazio vicino, riconosce gli elementi fondamentali del paesaggio e utilizza il linguaggio specifico e/o gli strumenti geografici con il supporto del docente		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza alfabetica funzionale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza digitale Competenza personale e sociale Competenza in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ORIENTAMENTO	Orientarsi nello spazio e sulle carte di diversa scala.	Conoscere le coordinate geografiche (meridiani, paralleli, latitudine, longitudine); le varie tipologie di carte geografiche (fisiche, politiche, tematiche, mentali).	Orientarsi con l'uso della bussola e di punti di riferimento fissi; leggere e interpretare carte a diversa scala.	Muoversi nello spazio e sulle carte di diverse scale sfruttando coordinate geografiche e punti cardinali.

LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICA'	Utilizzare il linguaggio specifico della disciplina.	Conoscere le scale di riduzione; gli strumenti digitali per la rappresentazione del territorio (GIS, Google Earth).	Utilizzare grafici, tabelle e dati statistici; collocare gli Stati e i continenti nello spazio utilizzando le coordinate geografiche.	Leggere e interpretare carte, grafici, dati statistici, telerilevamento e immagini da satellite.
PAESAGGIO	Descrivere gli aspetti caratterizzanti di una regione geografica (fisici, climatici, storici, economici) selezionata fra gli stati del pianeta e coglierne i rapporti di causa-effetto.	Conoscere gli elementi fisici (clima, idrografia, rilievi) e antropici (demografia, urbanizzazione, economia) globali; le grandi aree climatiche, i biomi del mondo e le principali risorse naturali; le caratteristiche dei diversi paesaggi internazionali.	Analizzare le interazioni tra le attività umane e l'ambiente (es. sfruttamento delle risorse, modificazioni del territorio); confrontare i paesaggi europei e del pianeta per comprendere le diversità culturali e socio-economiche.	Confrontare e riconoscere i tratti dei paesaggi italiani, europei e del pianeta (elementi fisici, storici e culturali).
SISTEMA TERRITORIALE	Comprendere le relazioni tra situazioni ambientali, culturali, socio-politiche ed economiche, maturando una coscienza critica ed ecologica.	Conoscere la geografia economica: globalizzazione, flussi commerciali, risorse energetiche, divario Nord-Sud del mondo; la geopolitica: grandi organismi internazionali, squilibri demografici, fenomeni migratori.	Leggere e comprendere gli avvenimenti attuali (geopolitica, conflitti, cooperazione) attraverso la lente geografica; riconoscere le sfide globali legate all'ambiente e proporre comportamenti responsabili.	Comprendere le trasformazioni operate dall'uomo sull'ambiente (problemi ecologici, globalizzazione, squilibri socio-economici mondiali).

Metodologia

L'insegnamento della Geografia mira a sviluppare negli studenti la conoscenza e la comprensione dei territori come risultato dell'interazione tra ambiente, società, storia ed economia, promuovendo la capacità di leggere criticamente lo spazio geografico e di interpretare le trasformazioni del mondo contemporaneo.

La metodologia privilegia un approccio operativo e laboratoriale che integra lezioni dialogate, osservazione diretta e indiretta, analisi di carte geografiche, immagini, dati statistici, grafici e documenti, attività di ricerca e lavori collaborativi. Gli studenti sono progressivamente guidati a utilizzare il linguaggio specifico della disciplina, a orientarsi nello spazio, a leggere e interpretare diverse rappresentazioni del territorio e a comprendere le relazioni tra fenomeni naturali e antropici.

Particolare rilievo è attribuito allo sviluppo delle competenze di osservazione, analisi e problem solving, attraverso lo studio di casi concreti e di problematiche ambientali, sociali ed economiche, con costante riferimento alle diverse scale geografiche: locale, nazionale, europea e globale. L'insegnamento favorisce la consapevolezza delle sfide legate alla sostenibilità, alla tutela dell'ambiente, all'uso responsabile delle risorse e all'esercizio di una cittadinanza attiva e responsabile.

L'utilizzo delle tecnologie digitali, dei sistemi cartografici, delle risorse multimediali e degli strumenti di intelligenza artificiale costituisce un supporto alla ricerca, alla rappresentazione e all'interpretazione dei dati geografici, sempre accompagnato da una riflessione critica sull'affidabilità delle fonti e sull'uso consapevole delle informazioni.

La metodologia valorizza i collegamenti interdisciplinari, in particolare con Storia, Scienze, Tecnologia ed Educazione civica, favorendo una lettura integrata della realtà territoriale. L'intervento didattico è orientato all'inclusione e alla personalizzazione mediante attività graduate, strategie cooperative e percorsi differenziati, mentre la valutazione accompagna il processo di apprendimento considerando lo sviluppo delle conoscenze, delle competenze geografiche e della capacità di interpretare criticamente i rapporti tra uomo, ambiente e territorio.

MATEMATICA - CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza i numeri interi e razionali per risolvere problemi in contesti reali stimando la correttezza del risultato, rappresenta e analizza figure geometriche bidimensionali avvalendosi di formule e strumenti di disegno e interpreta distribuzioni di dati per ricavare informazioni sintetiche confrontando contesti differenti. Utilizza i primi elementi della logica binaria per comprendere come il computer elabora le informazioni e traduce semplici problemi in sequenze algoritmiche.		Avanzato: Opera in modo autonomo, critico e corretto in contesti noti e non noti. Intermedio: Opera autonomamente in contesti noti; affronta compiti complessi con strumenti predisposti. Base: Opera in contesti noti eseguendo compiti semplici in modo essenziale. Iniziale: Opera solo se supportato attivamente dall'insegnante e con stimoli continui.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza STEM Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (SAPER FARE)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
NUMERI	Eseguire le quattro operazioni ed elevamenti a potenza con numeri naturali e decimali; operare con le frazioni.	Sistemi di numerazione; proprietà delle operazioni. Numeri primi e scomposizione. Concetto di frazione e frazioni equivalenti.	Calcolare espressioni numeriche ordinando le operazioni. Trovare MCD e mcm. Ordinare e confrontare frazioni e decimali sulla retta.	Utilizza i numeri interi e razionali (frazioni e decimali) in contesti reali per risolvere problemi stimando la correttezza del risultato.

SPAZI E FIGURE	Riconoscere ed analizzare le proprietà delle principali figure geometriche del piano. Calcolare perimetri e aree.	Enti geometrici fondamentali. Angoli, triangoli e quadrilateri: proprietà e classificazioni. Formule di perimetro e area.	Disegnare figure geometriche. Risolvere problemi applicando le formule di perimetro e area.	Rappresenta e analizza figure geometriche bidimensionali, utilizzando formule e strumenti di disegno geometrico.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Raccogliere dati, organizzarli in tabelle e rappresentarli graficamente, anche con l'utilizzo di strumenti digitali. Analizzare distribuzioni tramite indici di sintesi.	Rilevazioni statistiche e tabelle di frequenza. Grafici a barre, aerogrammi. Media aritmetica e moda.	Costruire tabelle e grafici appropriati per rappresentare un fenomeno. Calcolare media e moda di una serie di dati.	Interpreta distribuzioni di dati e formule per ricavare informazioni sintetiche, confrontando contesti reali differenti.
PROBLEMI	Affrontare situazioni problema individuando i dati, le incognite e la strategia risolutiva.	Fasi del processo di problem solving: analisi, pianificazione, verifica. Modelli matematici lineari.	Tradurre un problema reale in un modello matematico elementare. Argomentare le scelte risolutive adottate.	Risolve problemi complessi formulando ipotesi e costruendo catene logiche di ragionamento.
INFORMATICA E AI	Comprendere l'architettura di base dei dispositivi digitali e l'importanza della sicurezza online. Comprendere il concetto di algoritmo come sequenza finita di passi logici ed eseguire conversioni numeriche elementari.	Hardware e software. Norme per una navigazione sicura. Concetto elementare di Intelligenza Artificiale. Concetto di algoritmo ed esecutore. Introduzione al sistema di numerazione binario e alla rappresentazione digitale dei dati.	Riconoscere le componenti di un computer. Identificare un sistema automatizzato elementare. Scomporre un'istruzione quotidiana in passi sequenziali ed eseguire semplici conversioni da decimale a binario.	Protegge la propria identità digitale. Utilizza i primi elementi della logica binaria per comprendere come il computer elabora le informazioni e traduce semplici problemi in sequenze algoritmiche.

MATEMATICA - CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
L'alunno applica proporzioni e percentuali in situazioni reali, riconosce gli elementi invarianti e variati nelle trasformazioni geometriche, e formula previsioni	Avanzato: Opera in modo autonomo, critico e corretto in contesti noti e non noti. Intermedio: Opera autonomamente in contesti noti; affronta compiti complessi con strumenti predisposti. Base: Opera in contesti noti eseguendo compiti semplici in modo essenziale.

basate sulla probabilità in contesti noti; valuta, inoltre, l'affidabilità delle fonti sul web, utilizza fogli di calcolo per interpretare dati reali e sviluppa il pensiero computazionale programmando algoritmi strutturati a blocchi e utilizzando simulazioni matematiche.		Iniziale: Opera solo se supportato attivamente dall'insegnante e con stimoli continui.		
COMPETENZE CHIAVE (2018) Competenza STEM		Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (SAPER FARE)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
NUMERI	Calcolare radici quadrate; applicare i concetti di rapporto e proporzione. Utilizzo consapevole della calcolatrice elettronica come strumento di calcolo e di verifica.	Radice quadrata esatta e approssimata. Rapporti, proporzioni e percentuali.	Usare le tavole numeriche per le radici. Risolvere proporzioni e problemi con le percentuali.	Applica proporzioni e percentuali in situazioni reali.
SPAZIO E FIGURE	Applicare il Teorema di Pitagora; analizzare la similitudine e i poligoni regolari.	Teorema di Pitagora e sue applicazioni. Poligoni regolari e cerchio. Isometrie e similitudine nel piano cartesiano.	Applicare Pitagora a triangoli e altre figure geometriche. Calcolare lunghezza della circonferenza e area del cerchio.	Riconosce cosa cambia e cosa rimane uguale quando le figure geometriche vengono trasformate (es. ruotate o spostate).
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Esplorare funzioni di proporzionalità diretta e inversa; calcolare la probabilità di eventi semplici.	Funzioni empiriche e matematiche: Concetto di probabilità classica. Spazio degli eventi.	Rappresentare graficamente la proporzionalità sul piano cartesiano. Calcolare la probabilità di un evento elementare.	Formula previsioni e giudizi basati sulla probabilità e sul calcolo matematico in contesti noti.
PROBLEMI	Formalizzare problemi utilizzando linguaggi simbolici e proporzionalità.	Strategie di modellizzazione per problemi di ripartizione e geometrici.	Esplicitare il procedimento seguito e confrontare soluzioni alternative valutandone l'efficienza.	Sceglie strategie flessibili per risolvere problemi geometrici e aritmetici.

INFORMATICA E AI	Analizzare l'impatto dei motori di ricerca sulla profilazione e privacy. Applicare il pensiero computazionale per strutturare programmi utilizzando cicli, condizioni e gestione di variabili.	Utilizzo di fogli di calcolo elettronico e presentazioni multimediali. Funzionamento di Internet e dei motori di ricerca. Ambienti di programmazione visuale a blocchi (es. Scratch)	Identificare situazioni di rischio privacy online. Definire e usare una variabile (es. un contatore o un punteggio) in un piccolo codice.	Valuta l'affidabilità delle fonti sul web. Utilizza fogli di calcolo per interpretare dati reali. Sviluppa il pensiero computazionale programmando algoritmi strutturati a blocchi e utilizza simulazioni matematiche.
---------------------	--	--	--	---

MATEMATICA- CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza con consapevolezza il linguaggio logico-matematico, formale e informatico per risolvere problemi complessi, interpretare dati e argomentare strategie. Sviluppa il pensiero computazionale tramite l'algoritmica e valuta criticamente l'impatto dell'IA		Avanzato: Opera in modo autonomo, critico e corretto in contesti noti e non noti. Intermedio: Opera autonomamente in contesti noti; affronta compiti complessi con strumenti predisposti. Base: Opera in contesti noti eseguendo compiti semplici in modo essenziale. Iniziale: Opera solo se supportato attivamente dall'insegnante e con stimoli continui.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza STEM Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (SAPER FARE)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
NUMERI	Operare con i numeri relativi e nel calcolo letterale ed esprimere i numeri in notazione scientifica.	Insiemi numerici (N, Z, Q, R). I numeri relativi. Monomi e polinomi (operazioni base). Notazione scientifica e ordini di grandezza.	Svolgere calcoli con i numeri relativi. Semplificare espressioni algebriche semplici. Esprimere misure in notazione scientifica ed eseguire calcoli associati.	Padroneggia il calcolo con numeri relativi. Utilizza il linguaggio algebrico formale e la notazione scientifica per modellizzare fenomeni di realtà.
SPAZIO E FIGURE	Calcolare l'area superficiale e il volume dei principali solidi geometrici; utilizzare il piano cartesiano.	Geometria dello spazio: prismi, piramidi, cilindri, coni e sfere. Geometria analitica: equazione della retta.	Rappresentare solidi e calcolarne superficie e volume. Disegnare rette nel piano cartesiano a partire dall'equazione.	Riconosce e analizza le proprietà delle figure geometriche solide nello spazio e le descrive analiticamente nel piano.

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Risolvere equazioni di primo grado; analizzare la deviazione e la probabilità composta.	Equazioni di primo grado e principi di equivalenza. Indicatori statistici avanzati (mediana, range). Eventi composti e dipendenti.	Risolvere equazioni lineari per determinare incognite. Valutare criticamente dati statistici e probabilità complesse.	Prende decisioni e formula previsioni basate su dati statistici complessi e modelli matematici algebrici.
PROBLEMI	Risolvere problemi reali complessi formalizzandoli	Metodologie di validazione dei modelli matematici.	Tradurre un problema testuale in un'equazione di primo grado.	Risolve problemi complessi in contesti scientifici e reali
INFORMATICA E AI	Valutare l'impatto dell'IA, gestisce la propria identità digitale ed esplora l'etica dei dati. Progettare algoritmi complessi scomponendoli in sotto-problemi, effettuare la ricerca di errori nel codice e comprendere i meccanismi di base dei modelli di linguaggio.	Normative sul diritto d'autore digitale. Meccanismi di phishing. Cybersecurity. Principi di modularità (funzioni/procedure). Tecniche di debugging (individuazione e correzione degli errori nel codice). Introduzione concettuale al funzionamento delle Intelligenze Artificiali Generative (bias, addestramento sui dati).	Distinguere un testo o un'immagine generati da AI. Evitare truffe informatiche e proteggere la propria identità online. Testare un programma individuando eventuali "bug" logici o di sintassi e correggerli. Scomporre un problema matematico articolato in funzioni riutilizzabili nel codice.	L'alunno sa creare programmi informatici divisi in parti (modularità), trovando e correggendo gli errori da solo (debugging) per migliorarli. Inoltre, protegge la propria identità online, evita i pericoli del web e usa in modo sicuro, responsabile ed etico i software e le intelligenze artificiali generative, riflettendo sul loro impatto nella società.

Metodologia

L'insegnamento della matematica si fonda su un approccio laboratoriale, investigativo e orientato alla costruzione del pensiero matematico, nel quale l'alunno è protagonista di un percorso progressivo di esplorazione, scoperta e formalizzazione. L'apprendimento si sviluppa attraverso l'osservazione di situazioni significative, la formulazione di ipotesi, la ricerca di strategie risolutive, il confronto tra procedure e la progressiva costruzione di modelli interpretativi della realtà.

La progettazione didattica privilegia attività di problem solving, problem posing, discussione matematica e compiti autentici, che promuovono il ragionamento, la capacità di argomentare, la formulazione di congetture e la validazione dei risultati. L'errore è considerato parte integrante del processo di apprendimento e occasione di riflessione metacognitiva, favorendo lo sviluppo dell'autonomia e della consapevolezza delle proprie strategie cognitive.

Le conoscenze e le procedure sono proposte in modo progressivo e interconnesso, valorizzando i collegamenti tra i diversi nuclei della disciplina e la loro applicazione in contesti reali e interdisciplinari. Particolare attenzione è dedicata

alla modellizzazione matematica, all'interpretazione dei dati e allo sviluppo del pensiero statistico e probabilistico, come strumenti per comprendere fenomeni naturali, sociali e tecnologici.

L'utilizzo di strumenti di rappresentazione, materiali strutturati, software dedicati, ambienti digitali e strumenti di intelligenza artificiale sostiene l'esplorazione, la visualizzazione e la verifica dei concetti matematici, promuovendo un uso critico e consapevole delle tecnologie. L'azione didattica favorisce la partecipazione attiva, il confronto tra pari, la collaborazione e l'inclusione, nel rispetto dei diversi stili e ritmi di apprendimento, accompagnando ciascun alunno nello sviluppo delle competenze matematiche previste al termine del primo ciclo di istruzione.

SCIENZE - CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
Competenza in uscita (Classe 1 ^a): L'alunno applica le fasi iniziali del metodo scientifico sperimentale; analizza gli stati della materia, distingue le unità strutturali biologiche di base ed esplora le dinamiche macroscopiche del pianeta Terra sviluppando il pensiero critico e la consapevolezza ecologica.		Avanzato: Opera in modo autonomo, critico e corretto. Intermedio: Opera correttamente in autonomia esecutiva. Base: Opera in modo essenziale e guidato in situazioni note. Iniziale: Opera esclusivamente con il supporto continuo dell'insegnante		
Competenze Chiave (2018)		Competenza STEM (Matematica, Scienze, Tecnologie) Competenza Digitale (approccio scientifico ai dati) Competenza in materia di Cittadinanza (Sostenibilità planetaria ed Ecologia)		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (SAPER FARE)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
LA MATERIA E LE SUE TRASFORMAZIONI	Riconoscere le proprietà fisiche dei corpi e verificare i passaggi di stato attraverso l'esperienza diretta.	Metodo scientifico sperimentale; grandezze fisiche e unità di misura; stati di aggregazione e passaggi di stato; densità.	Misurare massa e volume; leggere e interpretare semplici schede tecniche, diagrammi o grafici legati alle trasformazioni chimico-fisiche elementari	Utilizza in modo corretto la strumentazione di base del laboratorio; analizza i fenomeni fisici quotidiani

LA TERRA E L'UNIVERSO	Descrivere la Terra nello spazio e comprendere le conseguenze ecologiche e climatiche dei suoi moti nella vita quotidiana	Il Sistema Solare e la posizione della Terra; moti di rotazione e rivoluzione; introduzione dell'atmosfera e dell'idrosfera.	Orientarsi e interpretare schemi geometrici dei moti astronomici; registrare dati meteorologici di base e organizzarli in tabelle.	Riconosce i sistemi planetari; correla i moti terrestri ai fenomeni biologici, climatici e alla stagionalità.
I VIVENTI E L'AMBIENTE	Individuare l'organizzazione cellulare come base della vita e comprendere la biodiversità biologica.	La cellula (animale/vegetale) come sistema complesso; i regni dei viventi; i concetti biologici di ecosistema, habitat e biodiversità.	Utilizzare il microscopio o strumenti digitali per osservare strutture biologiche; schematizzare catene e reti alimentari stabili.	Comprende la complessità e l'unità dei sistemi viventi; descrive le relazioni ecologiche fondamentali all'interno di un bioma. Esplora e sperimenta i fenomeni

SCIENZE - CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA			LIVELLI DI PADRONANZA	
L'alunno sperimenta e formalizza le leggi del movimento e dei sistemi di forze; interpreta la dinamica endogena del pianeta valutando i rischi geo-ambientali; descrive l'anatomia umana correlandola alla salute e al benessere biologico.			Avanzato: Opera in modo autonomo, critico e corretto. Intermedio: Opera correttamente in autonomia esecutiva. Base: Opera in modo essenziale e guidato in situazioni note. Iniziale: Opera esclusivamente con il supporto continuo dell'insegnante	
Competenze Chiave (2018)			Competenza STEM (Matematica, Scienze, Tecnologie) Competenza Digitale (approccio scientifico ai dati) Competenza in materia di Cittadinanza (Sostenibilità planetaria ed Ecologia)	
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (SAPER FARE)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

FORZE, MOTO ED ENERGIA	Analizzare il comportamento dei corpi in moto e l'azione delle forze meccaniche ed energetiche.	Concetto di movimento, velocità e accelerazione; forze e vettori (gravità, attrito); principio delle leve; forme di energia e la loro conservazione.	Misurare l'intensità delle forze con il dinamometro; risolvere equazioni elementari della dinamica; calcolare il guadagno di una leva.	Associa le leggi della fisica meccanica ai dispositivi di uso comune; formula ipotesi verificabili sui fenomeni cinematici.
LA TERRA E L'UNIVERSO	Interpretare la dinamica endogena del pianeta ed esercitare attivamente la cultura della prevenzione.	Struttura interna della Terra; teoria della tettonica a placche; vulcanesimo, sismicità e classificazione delle rocce; modellamento del rilievo.	Leggere e ricavare informazioni da carte geologiche e mappe di rischio sismico e vulcanico; catalogare campioni di rocce locali.	Riconosce la continua evoluzione del pianeta; sviluppa una sensibilità e una coscienza civica verso il rischio idrogeologico e sismico.
IL CORPO UMANO E LA SALUTE	Descrivere la morfologia e la fisiologia dei sistemi di nutrizione e trasporto dell'organismo umano.	Anatomia e fisiologia degli apparati digerente, respiratorio, circolatorio ed escretore; principi di nutrizione e prevenzione sanitaria.	Analizzare criticamente le etichette alimentari; correlare i dati nutrizionali al fabbisogno energetico reale; mappare i fattori di rischio clinico.	Ha consapevolezza della complessità corporea; assume stili di vita responsabili e scelte alimentari sane e sostenibili.

SCIENZE - CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
L'alunno modella la materia a livello microscopico e chimico; padroneggia i meccanismi di trasmissione genetica ed evolutiva; analizza l'evoluzione cosmologica ed esercita il pensiero critico sui modelli energetici globali e sui cambiamenti climatici contemporanei.	Avanzato: Opera in modo autonomo, critico e corretto. Intermedio: Opera correttamente in autonomia esecutiva. Base: Opera in modo essenziale e guidato in situazioni note. Iniziale: Opera esclusivamente con il supporto continuo dell'insegnante

Competenze Chiave (2018)		Competenza STEM (Matematica, Scienze, Tecnologie) Competenza Digitale (approccio scientifico ai dati) Competenza in materia di Cittadinanza (Sostenibilità planetaria ed Ecologia)		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (SAPER FARE)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
LA MATERIA E LA CHIMICA	Modellizzare la struttura atomica e interpretare le trasformazioni chimiche della materia.	Struttura dell'atomo; Tavola Periodica degli Elementi; legami chimici essenziali; reazioni chimiche e legge di conservazione della massa; il pH.	Bilanciare semplici equazioni chimiche; misurare e interpretare il pH di soluzioni reali tramite indicatori; distinguere miscugli e composti.	Interpreta la realtà macroscopica tramite modelli microscopici; distingue le reazioni chimiche dai cambiamenti fisici.
GENETICA, EVOLUZIONE E CORPO UMANO	Spiegare i meccanismi biologici dell'ereditarietà, dell'evoluzione e della regolazione anatomica avanzata.	Struttura del DNA; leggi di Mendel; teoria dell'evoluzione per selezione naturale; sistemi di coordinamento (nervoso, endocrino); riproduzione.	Risolvere problemi genetici con il quadrato di Punnett; interpretare alberi genealogici; analizzare le risposte agli stimoli sensoriali.	Comprende il valore della biodiversità e della conservazione genetica; valuta l'interazione tra genoma e fattori ambientali.
ENERGIA, ASTRONOMIA E AMBIENTE	Valutare l'impatto antropico globale sulla Terra;	Crisi climatica ed effetto serra antropico; transizione energetica e fonti rinnovabili; evoluzione stellare, galassie e origine dell'Universo	Estrarre, interpretare e saper realizzare grafici di dati su emissioni di CO ₂ e temperature globali;	Esercita il pensiero critico e argomentativo su tematiche ecologiche e globali (consumi energetici); interpreta i fenomeni celesti: valuta le conseguenze umane sugli ecosistemi

Metodologia

L'insegnamento delle Scienze si fonda su un approccio investigativo, laboratoriale ed esperienziale, finalizzato alla costruzione progressiva del pensiero scientifico attraverso l'osservazione, l'esplorazione e l'interpretazione dei fenomeni

naturali. L'alunno è guidato a sviluppare un atteggiamento di curiosità, ricerca e riflessione critica, formulando domande, ipotesi e possibili spiegazioni a partire dall'esperienza diretta e dall'analisi della realtà.

La progettazione didattica privilegia attività di osservazione sistematica, sperimentazione, raccolta e interpretazione dei dati, promuovendo l'acquisizione del metodo scientifico come processo di costruzione della conoscenza. Il laboratorio, inteso sia come spazio fisico sia come modalità operativa, costituisce l'ambiente privilegiato per favorire l'apprendimento attraverso l'esperienza, il confronto, la verifica delle ipotesi e la costruzione condivisa di modelli esplicativi.

Le conoscenze scientifiche sono proposte in modo progressivo e integrato, valorizzando i collegamenti tra le diverse discipline STEM e favorendo la comprensione delle relazioni tra sistemi biologici, fisici, chimici, ambientali e tecnologici. Particolare attenzione è dedicata allo sviluppo della capacità di analizzare fenomeni complessi, interpretare dati e informazioni, valutare l'attendibilità delle fonti e comprendere il ruolo della scienza nell'evoluzione della società.

L'utilizzo di strumenti di misura, tecnologie digitali, simulazioni e applicazioni basate sull'intelligenza artificiale sostiene l'attività di osservazione, analisi e modellizzazione dei fenomeni, promuovendo un impiego critico, consapevole ed eticamente responsabile delle tecnologie.

L'azione didattica favorisce il lavoro cooperativo, il confronto argomentato e la partecipazione attiva, accompagnando gli alunni nello sviluppo delle competenze scientifiche e di cittadinanza necessarie per interpretare la complessità del mondo contemporaneo.

TECNOLOGIA - CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
Riconosce i materiali comuni e il loro ciclo di vita; realizza disegni geometrici piani ordinati; scrive semplici codici per automatizzare compiti; usa le tecnologie digitali gestendo un semplice archivio digitale.		Avanzato: opera in modo autonomo anche in situazioni nuove, applicando correttamente strumenti, procedure e linguaggi tecnici. Intermedio: opera in modo autonomo nei contesti noti, applicando correttamente conoscenze e tecniche apprese. Base: opera svolgendo compiti essenziali e procedure semplici. Iniziale: opera con il supporto dell'insegnante.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM) Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (SAPER FARE)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
DISEGNO E RAPPRESENTAZIONE	Eseguire costruzioni geometriche elementari utilizzando correttamente gli strumenti grafici normati.	Uso corretto delle riga, squadra e compasso. Capire il concetto di scala di rappresentazione. Costruzioni geometriche elementari.	Disegnare figure geometriche piane stabili e precise applicando le regole fondamentali del disegno tecnico.	Realizza costruzioni geometriche, utilizza riga, squadra e compasso; usa la scala di rappresentazione.

MATERIALI E PROPRIETÀ	Identificare le proprietà chimico-fisiche, meccaniche e tecnologiche dei materiali primari ed analizzarne il ciclo produttivo	Struttura e proprietà della carta, del legno e del vetro. Il ciclo vitale dell'albero e la produzione industriale della carta.	Classificare i materiali in base alle proprietà e riconoscere gli oggetti derivati dalle filiere studiate, stimando l'importanza del riciclo.	Riconosce materiali e proprietà in diversi contesti; descrive con linguaggio tecnico il ciclo produttivo (es. carta, vetro, legno) e collega il ciclo vitale dell'albero alla produzione industriale.
SOSTENIBILITÀ E CICLI	Conoscere il valore del recupero dei materiali e del loro riuso.	Concetto di risorsa vs rifiuto. La regola delle 4R (Riduzione, Riutilizzo, Riciclo, Recupero).	Valorizzare i materiali di scarto e di recupero e ipotizzare strategie di recupero	Applica la regola delle 4R a casi reali; propone strategie di recupero e riuso con motivazioni.
INFORMATICA E CODING.	Comprensione dell'architettura hardware/software, delle reti e di Internet. Gestire informazioni semplici. Attività di coding nel disegno tecnico.	Comprendere la differenza tra Hardware e Software. Organizzare i dati in una cartella personale.	Scrivere semplici testi e organizzare gli elaborati in una cartella personale su una classe virtuale. Scrivere la sequenza di alcune semplici costruzioni geometriche.	Organizza file e cartelle in modo ordinato e coerente; scrive sequenze di istruzioni corrette e ottimizzate per semplici costruzioni geometriche o compiti digitali.

TECNOLOGIA – CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
Comprende le conseguenze ecologiche delle produzioni industriali; esegue proiezioni ortogonali quotate di solidi semplici; crea algoritmi logici completi di funzioni iterative; condivide e analizza informazioni all'interno di spazi di lavoro digitali condivisi.		Avanzato: opera in modo autonomo anche in situazioni nuove, applicando correttamente strumenti, procedure e linguaggi tecnici. Intermedio: opera in modo autonomo nei contesti noti, applicando correttamente conoscenze e tecniche apprese. Base: opera svolgendo compiti essenziali e procedure semplici. Iniziale: opera con il supporto dell'insegnante.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM) Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (SAPER FARE)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

DISEGNO E RAPPRESENTAZIONE	Proiezioni ortogonali di solidi isolati e gruppi di solidi staccati. Quotatura standard delle tavole.	Il metodo delle proiezioni ortogonali applicato a solidi geometrici isolati e sovrapposti Regole e standard di quotatura normata.	Riconoscere e rappresentare oggetti e ambienti in proiezione ortogonale.	L'alunno rappresenta correttamente solidi semplici e ambienti mediante proiezioni ortogonali, applicando le regole normate di quotatura e riconoscendo le diverse viste (piana, frontale, laterale) di un oggetto o di un insieme di solidi.
MATERIALI E PROPRIETÀ	Ambiente urbanizzato: abitazioni e territorio. Infrastrutture edilizie e urbane.	I principali impianti domestici e le strutture urbane.	Riconoscere i diversi impianti domestici. Riconoscere le strutture insediative.	L'alunno riconosce e descrive gli impianti domestici essenziali (acqua, energia, riscaldamento, rete dati) e le principali strutture urbane del territorio, comprendendo la funzione che svolgono nell'ambiente costruito.
SOSTENIBILITÀ E CICLI	L'impatto dell'uomo sul territorio: urbanistica, le Smart Cities e i principi della bioarchitettura a impatto zero.	Le città a impatto zero e le abitazioni sostenibili nel mondo.	Riconoscere strutture urbane ad impatto zero	L'alunno analizza l'impatto dell'uomo sul territorio e riconosce esempi di strutture urbane e abitazioni sostenibili, comprendendo i principi base delle Smart Cities e della bioarchitettura a impatto zero.
INFORMATICA E CODING	Strutture condizionali nei codici (if/then/else). Concetto di internet delle cose (IoT) e sensori.	Selezioni logiche nidificate. Cicli iterativi condizionali (while, repeat). Gestione di variabili di input e output. Semplici rappresentazioni grafiche con software didattici	Usare programmi di grafica per rappresentare figure geometriche. Introduzione facoltativa a software CAD bidimensionali gratuiti.	L'alunno scrive algoritmi che includono strutture condizionali e cicli iterativi, gestendo semplici variabili di input/output; utilizza software di grafica o CAD 2D per rappresentare figure geometriche e comprende il concetto di Internet delle Cose e il ruolo dei sensori.

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno applica i principi dell'economia circolare e della bioedilizia; modella nello spazio sia a mano sia in digitale (CAD); analizza i limiti, i pregiudizi e l'etica dell'Intelligenza Artificiale, sostenendo il primato e il controllo dell'uomo sui sistemi automatici.		Avanzato: opera in modo autonomo anche in situazioni nuove, applicando correttamente strumenti, procedure e linguaggi tecnici. Intermedio: opera in modo autonomo nei contesti noti, applicando correttamente conoscenze e tecniche apprese. Base: opera svolgendo compiti essenziali e procedure semplici. Iniziale: opera con il supporto dell'insegnante.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM) Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ (SAPER FARE)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
DISEGNO E RAPPRESENTAZIONE	Assonometria (isometrica, monometrica e cavaliere) di solidi e semplici elementi architettonici. Lettura di una pianta edilizia.	Assonometria tridimensionale (isometrica, cavaliere, monometrica) di solidi isolati e di gruppi di solidi Modellazione digitale	Pianificare e valutare l'uso sostenibile delle risorse industriali; analizzare l'impronta ecologica di un prodotto dalle materie prime allo smaltimento (dalla culla alla culla).	L'alunno rappresenta solidi e semplici elementi architettonici in assonometria (isometrica, monometrica, cavaliere) e interpreta correttamente una pianta edilizia, utilizzando anche strumenti di modellazione digitale per visualizzare oggetti e ambienti tridimensionali.

MATERIALI E PROPRIETÀ	I nuovi materiali (bioplastiche, grafene) e i materiali compositi ad alte prestazioni.	I materiali compositi ad alta prestazione.	Pianificare e valutare l'uso sostenibile dei materiali di nuova generazione;	L'alunno riconosce i materiali innovativi e compositi ad alte prestazioni, ne comprende le principali proprietà e valuta il loro impiego in modo sostenibile, collegando caratteristiche, vantaggi e limiti ai diversi contesti d'uso.
SOSTENIBILITÀ E CICLI	Le fonti di energia fossili e rinnovabili. Funzionamento delle centrali elettriche (idroelettrica, eolica, solare).	La produzione dell'energia elettrica dalle risorse esauribili e rinnovabili. La valutazione dell'impatto ambientale	Riconoscere la sostenibilità dell'uso delle risorse rinnovabili per la produzione di energia elettrica. Utilizzare la valutazione di impatto ambientale per costruire matrici di valutazione.	L'alunno analizza la produzione di energia elettrica da fonti fossili e rinnovabili, riconosce gli elementi di sostenibilità delle risorse rinnovabili e utilizza strumenti di valutazione dell'impatto ambientale (matrici, indicatori) per confrontare soluzioni energetiche diverse.

INFORMATICA E AI	Funzionamento di base delle reti e dei motori di ricerca. Introduzione etica e critica ai modelli di Intelligenza Artificiale. Realizzazione di presentazioni multimediali.	Limiti, bias ed etica dell'IA. Cybersecurity, crittografia e tutela della privacy. Il principio etico del primato e del controllo decisionale dell'essere umano sui sistemi automatizzati.	Impostare criteri stringenti di sicurezza informatica personali. Argomentare criticamente sulla necessità che siano gli esseri umani a mantenere il controllo sulle decisioni basate su sistemi informatici e algoritmi predittivi. Costruire presentazioni multimediali su piattaforme didattiche.	L'alunno comprende il funzionamento essenziale delle reti e dei motori di ricerca, riconosce limiti, bias ed implicazioni etiche dell'Intelligenza Artificiale, applica criteri di cybersecurity e tutela della privacy, e realizza presentazioni multimediali efficaci per comunicare contenuti tecnici e scientifici.
------------------	---	--	---	---

Metodologia

L'insegnamento dell'Informatica e del Pensiero Computazionale nella scuola secondaria di primo grado è affidato prioritariamente al docente di Tecnologia, in stretta collaborazione con il docente di Matematica, secondo un impianto metodologico integrato e progressivo.

La didattica si fonda su un approccio laboratoriale e operativo, orientato allo sviluppo del pensiero computazionale come modalità di analisi, scomposizione e risoluzione di problemi. L'alunno è guidato a progettare, rappresentare e formalizzare procedure e soluzioni, anche mediante attività di programmazione in contesti semplificati e ambienti di coding, privilegiando la comprensione dei processi logici rispetto all'esecuzione meccanica di comandi.

Le tecnologie digitali, i sistemi informatici e i software applicativi sono intesi come strumenti culturali e operativi a supporto dell'apprendimento, mai come finalità autonome del percorso didattico. Il loro utilizzo è sempre inserito in attività significative, finalizzate alla risoluzione di problemi, alla modellizzazione di situazioni reali e alla comunicazione efficace dei risultati.

L'azione didattica promuove un'integrazione strutturale con l'Educazione Civica Digitale, con particolare attenzione ai temi della cittadinanza digitale, dell'uso consapevole e responsabile delle tecnologie, della sicurezza in rete e della valutazione critica delle informazioni. In questa prospettiva, l'ambiente digitale è interpretato come spazio di partecipazione, produzione e riflessione, oltre che come contesto operativo.

La metodologia privilegia il lavoro cooperativo, la progettazione per compiti autentici e la costruzione condivisa delle soluzioni, favorendo lo sviluppo di competenze logiche, critiche e progettuali. L'errore è valorizzato come parte integrante del processo di apprendimento e come occasione di revisione e miglioramento delle strategie risolutive.

MUSICA – CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza il linguaggio musicale per esprimere emozioni, idee e semplici messaggi, partecipa ad attività di ascolto, esecuzione e produzione musicale, individuali e collettive, riconoscendo la musica come forma di comunicazione, patrimonio culturale e strumento di partecipazione. Utilizza in modo guidato semplici strumenti digitali per esplorare e creare contenuti sonori.		Avanzato: utilizza autonomamente conoscenze musicali per interpretare, eseguire e produrre messaggi musicali anche in situazioni nuove, motivando le proprie scelte. Intermedio: utilizza correttamente conoscenze e abilità musicali in situazioni note, collaborando in modo efficace. Base: utilizza conoscenze essenziali per eseguire semplici compiti musicali. Iniziale: svolge attività musicali guidate con il supporto del docente.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza digitale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza in materia di cittadinanza.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO, ANALISI E INTERPRETAZIONE	Ascoltare e riconoscere elementi fondamentali del linguaggio musicale.	Suono e rumore. Parametri del suono (altezza, intensità, durata, timbro). Famiglie strumentali.	Riconoscere caratteristiche sonore e strumenti musicali. Descrivere semplici brani utilizzando termini appropriati.	Ascolta e comprende eventi sonori riconoscendone caratteristiche e funzioni comunicative.
INTERPRETAZIONE VOCALE E STRUMENTALE	Eseguire semplici brani vocali e strumentali individualmente e in gruppo.	Tecnica di base dello strumento didattico. Corretta emissione vocale. Ritmo e pulsazione.	Riprodurre melodie e sequenze ritmiche rispettando tempo e indicazioni esecutive.	Partecipa alla realizzazione di esperienze musicali collettive rispettando regole e ruoli.
LINGUAGGIO MUSICALE	Comprendere e utilizzare gli elementi principali della notazione musicale.	Pentagramma, note, figure musicali, pause, battuta, segni principali.	Leggere e scrivere semplici sequenze ritmico-melodiche.	Utilizza il codice musicale per comprendere e produrre semplici messaggi sonori.

CREATIVITÀ E PRODUZIONE	Elaborare semplici idee musicali attraverso voce, strumenti e tecnologie.	Sequenze sonore. Semplici forme musicali. Prime applicazioni digitali musicali.	Creare brevi produzioni sonore individuali o di gruppo.	Utilizza la musica come mezzo creativo ed espressivo.
MUSICA, PATRIMONIO CULTURALE E CITTADINANZA	Comprendere il ruolo della musica nei diversi contesti storici e sociali.	Musica nelle civiltà antiche e medievali. Funzioni della musica.	Collegare brani musicali al contesto culturale di appartenenza.	Riconosce il valore della musica come patrimonio culturale.

MUSICA – CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza il linguaggio musicale in modo sempre più consapevole per comprendere, interpretare ed eseguire brani vocali e strumentali di diversa provenienza. Analizza semplici opere musicali, realizza produzioni creative anche con strumenti digitali e riconosce la musica come espressione culturale, storica e sociale, collaborando in modo responsabile nelle attività individuali e di gruppo.		Avanzato: opera autonomamente applicando conoscenze musicali in contesti diversi. Intermedio: opera correttamente utilizzando strumenti e linguaggi conosciuti. Base: opera nelle situazioni più semplici. Iniziale: opera con guida e supporto.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale Competenza digitale Competenza personale e sociale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO, ANALISI E INTERPRETAZIONE	Analizzare brani riconoscendo strutture e caratteristiche espressive.	Forme musicali semplici. Organici vocali e strumentali. Generi musicali.	Individuare elementi ritmici, melodici, timbrici e formali.	Comprende e interpreta opere musicali riconoscendo elementi del linguaggio sonoro.
INTERPRETAZIONE VOCALE E STRUMENTALE	Eseguire brani musicali con maggiore precisione tecnica ed espressiva.	Tecniche vocali e strumentali. Lettura musicale intermedia.	Eseguire parti melodiche e ritmiche rispettando dinamiche e andamento.	Realizza esperienze musicali individuali e collettive con consapevolezza espressiva.

LINGUAGGIO E TEORIA MUSICALE	Utilizzare gli elementi della scrittura musicale per leggere e produrre.	Scale, alterazioni, tonalità, intervalli semplici, scale maggiori e strutture ritmiche.	Leggere, scrivere e trasformare semplici materiali musicali.	Usa il linguaggio musicale come sistema organizzato di comunicazione.
CREATIVITÀ E PRODUZIONE	Creare prodotti musicali utilizzando strumenti tradizionali e digitali.	Software musicali semplici. Registrazione ed elaborazione sonora: ● editor musicali ● notazione digitale ● registrazione podcast ● semplici strumenti di composizione assistita dall'IA, utilizzati in modo consapevole.	Comporre brevi sequenze sonore anche attraverso strumenti tecnologici.	Produce idee musicali personali utilizzando diversi mezzi espressivi.
MUSICA, PATRIMONIO CULTURALE E CITTADINANZA	Comprendere rapporti tra musica, epoche storiche e culture.	Musica dal Rinascimento al Classicismo. Principali autori e forme.	Collegare opere musicali al periodo storico e alla funzione sociale.	Interpreta la musica come espressione dell'identità culturale dei popoli.

MUSICA – CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA	LIVELLI DI PADRONANZA
L'alunno comprende, interpreta e produce messaggi musicali utilizzando il linguaggio musicale, la pratica vocale e strumentale e gli strumenti digitali. Analizza criticamente opere e fenomeni musicali, riconoscendone il valore artistico, culturale e sociale, utilizza in modo responsabile le tecnologie digitali, compresi gli strumenti di Intelligenza Artificiale, e collabora alla realizzazione di produzioni musicali individuali e collettive.	Avanzato: opera in autonomia, interpreta ed esegue semplici attività musicali con sicurezza, utilizzando correttamente il linguaggio musicale e collaborando in modo propositivo. Intermedio: esegue e interpreta attività musicali in situazioni note, utilizzando correttamente conoscenze e abilità. Base: svolge semplici attività musicali applicando le conoscenze essenziali. Iniziale: partecipa alle attività con il supporto dell'insegnante e dei compagni.

COMPETENZE CHIAVE (2025)		Competenza in materia di consapevolezza ed espressione cultural Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza imprenditoriale e cittadinanza.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
ASCOLTO CRITICO E INTERPRETAZIONE	Analizzare e interpretare messaggi musicali complessi.	Generi, stili e linguaggi musicali dal Romanticismo alla contemporaneità	Confrontare opere individuando caratteristiche stilistiche e significati.	Comprende e valuta criticamente eventi e produzioni musicali.
INTERPRETAZIONE VOCALE E STRUMENTALE	Eseguire repertori diversi curando aspetti tecnici ed espressivi.	Repertorio individuale e d'insieme. Elementi interpretativi.	Eseguire brani rispettando stile, espressione e ruolo nel gruppo.	Partecipa consapevolmente alla produzione musicale collettiva.
LINGUAGGIO MUSICALE E COMPOSIZIONE	Utilizzare elementi teorici per comprendere e creare musica.	Tonalità, accordi principali, strutture compositive.	Analizzare e rielaborare materiali musicali.	Utilizza il linguaggio musicale per progettare e comunicare idee sonore.
CREATIVITÀ, TECNOLOGIA E IA	Utilizzare strumenti digitali e riflettere sulle nuove tecnologie musicali.	Produzione digitale del suono. Intelligenza Artificiale applicata alla musica: possibilità e limiti. Programmi e piattaforme: DAW, editing audio, IA generativa, copyright, licenze, remix, piattaforme musicali.	Progettare semplici produzioni digitali; utilizzare strumenti di IA in modo critico e trasparente; distinguere contenuti originali e generati automaticamente; riflettere su opportunità, limiti ed aspetti etici.	Usa le tecnologie musicali in modo creativo, responsabile e consapevole.

MUSICA, CITTADINANZA E ORIENTAMEN TO	Comprendere il ruolo della musica nella società contemporanea.	Musica del Novecento, popular music, musica e media. Diritti d'autore. Orientamento: professioni della musica; filiera dello spettacolo; produzione musicale; professioni digitali; competenze trasversali sviluppate attraverso la musica.	Collegare fenomeni musicali a contesti sociali e culturali.	Riconosce il valore della musica come forma di comunicazione, identità e partecipazione sociale.
---	---	--	---	---

L'insegnamento della Musica si fonda su un approccio laboratoriale, esperienziale e cooperativo, in cui il fare musica costituisce il punto centrale del processo di apprendimento. Le attività didattiche integrano in modo organico ascolto, produzione, interpretazione e rielaborazione, favorendo lo sviluppo progressivo della consapevolezza dei linguaggi sonori e delle loro funzioni espressive, comunicative e culturali.

La progettazione didattica valorizza metodologie attive quali cooperative learning, peer tutoring, flipped classroom e didattica laboratoriale, che promuovono la partecipazione, la collaborazione e la costruzione condivisa delle competenze musicali. L'ascolto è inteso come ascolto attivo e guidato, finalizzato alla comprensione degli elementi costitutivi del linguaggio musicale e alla capacità di riconoscere strutture, stili e funzioni dei diversi repertori, anche in prospettiva interculturale.

L'attività di produzione vocale e strumentale, individuale e collettiva, è orientata allo sviluppo della consapevolezza ritmica, melodica e armonica, nonché alla capacità di espressione personale e di comunicazione attraverso il suono. Particolare attenzione è dedicata alla dimensione creativa, attraverso attività di improvvisazione, rielaborazione e composizione, anche con l'utilizzo di strumenti digitali e software musicali, in coerenza con una didattica che integra in modo consapevole le tecnologie dell'educazione.

L'uso del digitale è finalizzato alla produzione, registrazione, manipolazione e analisi del suono, promuovendo un approccio critico e creativo alle tecnologie musicali e ai linguaggi multimediali contemporanei. Le attività sono progettate in modo progressivo e inclusivo, valorizzando i diversi stili cognitivi e i differenti livelli di competenza, al fine di garantire la partecipazione attiva di tutti gli alunni.

Le strategie per l'inclusione comprendono l'utilizzo di mappe concettuali e operative, spartiti facilitati, supporti audio e visivi, strumenti compensativi e percorsi a livelli differenziati, che consentono di personalizzare l'apprendimento senza rinunciare alla dimensione collettiva dell'esperienza musicale. L'ambiente di apprendimento è strutturato come spazio collaborativo e creativo, in cui l'errore è considerato parte del processo di crescita e la pratica musicale diventa occasione di sviluppo cognitivo, emotivo e relazionale.

STRUMENTO MUSICALE - CLASSE 1^a

TRAGUARDO DI COMPETENZA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'allievo ascolta, riconosce e riproduce gli elementi fondamentali del linguaggio musicale in brani semplici; legge e utilizza la notazione di base; esegue brevi brani con postura corretta e tecnica iniziale; partecipa alla musica d'insieme rispettando la pulsazione comune; esplora lo strumento e avvia un metodo di studio guidato.		Avanzato: utilizza correttamente tecnica, notazione e linguaggio musicale; interpreta ed esegue brani con pieno controllo espressivo e partecipa alla musica d'insieme con ruolo attivo e responsabile. Intermedio: Applica correttamente conoscenze, tecniche e notazione; esegue brani con buona consapevolezza tecnica ed espressiva; collabora efficacemente nella musica d'insieme. Base: Applica in modo essenziale le conoscenze e le tecniche di base; esegue brani semplici con guida; partecipa alla musica d'insieme rispettando indicazioni e pulsazione. Iniziale: Opera con il supporto dell'insegnante; riconosce e applica elementi fondamentali del linguaggio musicale; esegue semplici attività guidate individuali e collettive.		
Competenze chiave (2018)		Competenza in materia di espressione culturale Competenza digitale Competenza personale e sociale		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
PERCEZIONE, ASCOLTO E ANALISI DEL LINGUAGGIO MUSICALE	Discriminare qualità del suono; riconoscere elementi ritmici e melodici; comprendere eventi sonori semplici.	Altezza, intensità, timbro, durata; cellule ritmiche semplici; strumenti musicali	Riconosce parametri sonori; distingue elementi ritmici e melodici; descrive in modo guidato	Ascolta e riconosce elementi fondamentali del linguaggio musicale in semplici brani
DECODIFICA E USO DELLA NOTAZIONE MUSICALE	Leggere notazione base; riconoscere simboli principali; applicare la scrittura nella pratica	Pentagramma, note, pause, valori; segni dinamici base	Legge sequenze semplici; applica segni basilari	Legge e interpreta semplici testi musicali
TECNICA STRUMENTALE, ESECUZIONE E INTERPRETAZIONE	Acquisire postura; avviare tecnica strumentale; eseguire semplici brani	Postura; produzione del suono; tecniche di base	Produce suoni controllati; mantiene postura; esegue semplici brani	Esegue semplici brani con consapevolezza tecnica di base
MUSICA D'INSIEME E INTERAZIONE MUSICALE	Partecipare all'ensemble; ascoltare gli altri; coordinarsi	Regole base ensemble; pulsazione comune	Si coordina; mantiene tempo; collabora	Partecipa alla musica d'insieme collaborando con il gruppo
CREATIVITÀ, IMPROVVISAZIONE E	Sperimentare suono; creare variazioni	Cellule ritmiche e	Modifica e riproduce semplici idee	Esplora le potenzialità dello

PRODUZIONE MUSICALE	semplici	melodiche	musicali	strumento in modo guidato
CULTURA MUSICALE, METODO DI STUDIO E ORIENTAMENTO FORMATIVO	Conoscere strumento e metodo di studio; sviluppare prime autonomie	Repertorio base; strategie di studio	Organizza lo studio guidato; usa metronomo	Avvia un metodo di studio e riconosce la musica come linguaggio

STRUMENTO MUSICALE - CLASSE 2^a

TRAGUARDO DI COMPETENZA		LIVELLI DI PADRONANZA		
l'allievo analizza brani riconoscendo strutture ritmiche, melodiche e semplici relazioni armoniche; legge e interpreta la notazione con crescente sicurezza applicando segni espressivi; esegue brani e studi con maggiore controllo tecnico; collabora attivamente nella musica d'insieme adattandosi al gruppo; improvvisa e produce semplici idee musicali autonome; organizza lo studio con autonomia crescente.		Avanzato: utilizza correttamente tecnica, notazione e linguaggio musicale; interpreta ed esegue brani con pieno controllo espressivo e partecipa alla musica d'insieme con ruolo attivo e responsabile. Intermedio: Applica correttamente conoscenze, tecniche e notazione; esegue brani con buona consapevolezza tecnica ed espressiva; collabora efficacemente nella musica d'insieme. Base: Applica in modo essenziale le conoscenze e le tecniche di base; esegue brani semplici con guida; partecipa alla musica d'insieme rispettando indicazioni e pulsazione. Iniziale: Opera con il supporto dell'insegnante; riconosce e applica elementi fondamentali del linguaggio musicale; esegue semplici attività guidate individuali e collettive.		
Competenze chiave (2018)		Competenza in materia di espressione culturale Competenza digitale Competenza personale e sociale		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
PERCEZIONE, ASCOLTO E ANALISI DEL LINGUAGGIO MUSICALE	Riconoscere strutture musicali; individuare relazioni semplici	Strutture ritmiche e melodiche; elementi armonici base	Analizza in modo guidato brani; confronta elementi	Analizza brani riconoscendo strutture musicali
DECODIFICA E USO DELLA NOTAZIONE MUSICALE	Leggere con sicurezza; applicare segni espressivi	Dinamica, agogica, articolazioni	Legge partiture semplici; applica segni espressivi	Legge e interpreta la notazione in modo consapevole
TECNICA STRUMENTALE, ESECUZIONE E INTERPRETAZIONE	Consolidare tecnica; migliorare controllo sonoro	Tecniche intermedie; controllo dinamico	Controlla suono e intonazione; esegue studi	Esegue brani con crescente consapevolezza tecnica
MUSICA D'INSIEME E INTERAZIONE MUSICALE	Collaborare e coordinarsi nel gruppo	Ruoli ensemble; equilibrio sonoro	Si adatta al gruppo; ascolta attivamente	Partecipa in modo collaborativo alla musica d'insieme
CREATIVITÀ, IMPROVVISAZIONE E	Improvvisare su schemi dati; creare	Strutture ritmiche e melodiche	Improvvisa e varia semplici idee	Produce semplici idee musicali autonome

PRODUZIONE MUSICALE	variazioni			
CULTURA MUSICALE, METODO DI STUDIO E ORIENTAMENTO FORMATIVO	Consolidare metodo di studio e consapevolezza musicale	Repertori e contesti musicali	Organizza studio con maggiore autonomia	Riconosce contesti musicali e migliora metodo di studio

STRUMENTO MUSICALE - CLASSE 3^a

TRAGUARDO DI COMPETENZA		LIVELLI DI PADRONANZA		
l'allievo comprende e analizza autonomamente gli elementi costitutivi del linguaggio musicale e le loro relazioni strutturali; decodifica e applica la notazione convenzionale in modo espressivo e coerente con il contesto; esegue e interpreta brani con consapevolezza tecnica ed espressiva; interagisce musicalmente in contesti collettivi contribuendo alla realizzazione di performance efficaci; esplora le possibilità espressive dello strumento e sviluppa idee musicali creative basate su principi improvvisativi e compositivi.		Avanzato: utilizza correttamente tecnica, notazione e linguaggio musicale; interpreta ed esegue brani con pieno controllo espressivo e partecipa alla musica d'insieme con ruolo attivo e responsabile. Intermedio: Applica correttamente conoscenze, tecniche e notazione; esegue brani con buona consapevolezza tecnica ed espressiva; collabora efficacemente nella musica d'insieme. Base: Applica in modo essenziale le conoscenze e le tecniche di base; esegue brani semplici con guida; partecipa alla musica d'insieme rispettando indicazioni e pulsazione. Iniziale: Opera con il supporto dell'insegnante; riconosce e applica elementi fondamentali del linguaggio musicale; esegue semplici attività guidate individuali e collettive.		
Competenze chiave (2018)		Competenza in materia di espressione culturale Competenza digitale Competenza personale e sociale		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
PERCEZIONE, ASCOLTO E ANALISI DEL LINGUAGGIO MUSICALE	Analizzare in autonomia brani complessi	Strutture formali e armoniche	Analizza e interpreta brani	Comprende e interpreta autonomamente brani musicali
DECODIFICA E USO DELLA NOTAZIONE MUSICALE	Leggere e interpretare autonomamente la notazione	Notazione completa di base	Legge fluentemente; interpreta segni complessi	Usa la notazione in modo autonomo e consapevole
TECNICA STRUMENTALE, ESECUZIONE E INTERPRETAZIONE	Padroneggiare tecnica strumentale	Tecniche esecutive di base avanzate	Controlla suono e tecnica in autonomia	Esegue con consapevolezza tecnica ed espressiva
MUSICA D'INSIEME E INTERAZIONE MUSICALE	Gestire ruolo musicale nel gruppo	Interazione musicale	Coordina e guida l'ensemble	Partecipa responsabilmente alla performance collettiva
CREATIVITÀ,	Comporre e	Strutture armoniche	Improvvisa e	Produce idee musicali

IMPROVVISAZIONE E PRODUZIONE MUSICALE	improvvisare in autonomia	base	compone	personali
CULTURA MUSICALE, METODO DI STUDIO E ORIENTAMENTO FORMATIVO	Orientarsi nella cultura musicale	Patrimonio musicale	Collega musica e contesto	Riconosce la musica come linguaggio culturale e identitario

Principi metodologici generali

L'insegnamento dello Strumento Musicale si fonda su un approccio laboratoriale, esperienziale e progressivo, che valorizza la pratica diretta, l'ascolto consapevole e la costruzione graduale delle competenze tecniche ed espressive. La metodologia integra dimensioni cognitive, emotive, sociali e culturali, favorendo una formazione musicale completa e significativa.

Apprendimento attraverso la pratica

La pratica strumentale costituisce il fulcro dell'apprendimento. L'allievo sviluppa competenze attraverso:

- esercitazioni regolari e guidate,
- esplorazione sonora e tecnica,
- progressione calibrata del repertorio,
- riflessione sul proprio metodo di studio.

La pratica è sempre accompagnata da consapevolezza, autocorrezione e responsabilità personale.

Centralità dell'ascolto e dell'analisi

L'ascolto attivo è parte integrante della metodologia. Attraverso ascolti mirati, l'allievo:

- riconosce gli elementi del linguaggio musicale,
- sviluppa sensibilità estetica,
- collega brani, stili e contesti culturali,
- comprende la struttura dei brani che esegue.

L'analisi è funzionale alla pratica esecutiva e alla maturazione del pensiero musicale.

Progressione tecnica e autonomia operativa

La metodologia prevede una progressione strutturata che conduce lo studente:

- dalla postura e produzione del suono,
- alla tecnica di base,
- fino alla padronanza esecutiva e interpretativa.

L'obiettivo è sviluppare autonomia, metodo personale e capacità di affrontare repertori adeguati al livello.

Musica d'insieme e collaborazione

La pratica d'insieme è un contesto educativo privilegiato. Attraverso ensemble e laboratori collettivi, l'allievo:

- sviluppa ascolto reciproco e coordinazione,
- comprende ruoli e responsabilità,
- costruisce competenze sociali e civiche,
- partecipa alla realizzazione di performance condivise.

La musica d'insieme integra tecnica, espressività e collaborazione.

Creatività, improvvisazione e produzione musicale

La metodologia favorisce processi creativi attraverso:

- improvvisazione guidata e libera,
- variazione di cellule ritmiche e melodiche,
- produzione di idee musicali personali.

Queste pratiche sviluppano pensiero divergente, flessibilità mentale e capacità di problem solving tecnico ed espressivo.

Tradizione, innovazione e tecnologie digitali

L'insegnamento integra:

- il patrimonio musicale nazionale e internazionale,
- la conoscenza dei contesti culturali,

- l'uso consapevole delle tecnologie digitali (registrazione, editing, basi, software di notazione).

La tecnologia amplia le possibilità espressive e favorisce una visione contemporanea della pratica musicale.

Dimensione orientativa

In particolare nell'ultimo anno, la metodologia sostiene:

- la definizione dell'identità artistica dello studente,
- la scelta consapevole del percorso successivo,
- la capacità di adattare repertori ai diversi contesti performativi,
- competenze progettuali e organizzative nella produzione musicale.

L'allievo è guidato verso una maturazione tecnica, estetica e culturale che supporti l'orientamento post-licenza.

Educazione integrale della persona

La metodologia dello Strumento Musicale contribuisce alla formazione globale dello studente, sviluppando:

- sensibilità estetica,
- consapevolezza emotiva,
- capacità critica,
- cittadinanza attiva e partecipazione culturale.

La musica diventa un linguaggio per comprendere sé stessi e il mondo, favorendo una relazione duratura con l'arte lungo tutto l'arco della vita.

ARTE E IMMAGINE – CLASSE 1^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza il linguaggio visivo per osservare, comprendere e rappresentare la realtà; sperimenta tecniche artistiche diverse ed esprime idee personali attraverso immagini e produzioni creative.		Avanzato: opera in modo autonomo e creativo utilizzando correttamente strumenti e linguaggi visivi. Intermedio: opera correttamente applicando conoscenze e tecniche apprese. Base: opera in modo essenziale. Iniziale: opera con il supporto dell'insegnante.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza digitale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza in materia di cittadinanza.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (Saper fare)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	Osservare immagini e realtà riconoscendo gli elementi fondamentali del linguaggio visivo.	Punto, linea, superficie, colore, forma, texture. Elementi base della composizione.	Individuare e descrivere elementi visivi presenti in immagini e opere d'arte.	Legge e comprende immagini utilizzando un linguaggio appropriato.
ESPRIMERSI E COMUNICARE	Utilizzare tecniche e strumenti per rappresentare idee, emozioni e realtà osservate.	Tecniche grafiche, pittoriche e manipolative. Uso corretto degli strumenti artistici.	Realizzare elaborati personali applicando tecniche e materiali differenti.	Produce immagini personali utilizzando elementi del linguaggio visivo.

TECNICHE E PROCESSI CREATIVI	Sperimentare materiali e procedimenti per sviluppare creatività e capacità progettuale.	Matite, pastelli, tempere, collage, tecniche miste. Fasi di progettazione.	Ideare semplici composizioni seguendo un percorso operativo.	Realizza prodotti visivi scegliendo strumenti adeguati allo scopo comunicativo.
ARTE, STORIA E PATRIMONIO CULTURALE	Riconoscere il valore delle opere artistiche come testimonianza della storia dell'uomo.	Arte preistorica, civiltà antiche, arte greca, romana e medievale.	Collocare opere e artisti nel proprio contesto storico e culturale.	Comprende il valore del patrimonio artistico e sviluppa atteggiamenti di tutela.
IMMAGINI E LINGUAGGI DIGITALI	Utilizzare semplici strumenti digitali per produrre e rielaborare immagini.	Immagine digitale. Fotografia. Principali strumenti grafici digitali.	Creare semplici prodotti visivi attraverso strumenti tecnologici.	Utilizza strumenti digitali in modo creativo e responsabile.

ARTE E IMMAGINE – CLASSE 2^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno utilizza consapevolmente elementi del linguaggio visivo per comunicare idee personali; interpreta opere artistiche collegandole al contesto storico e culturale.		Avanzato: opera autonomamente scegliendo tecniche e strategie espressive efficaci. Intermedio: utilizza correttamente strumenti e conoscenze acquisite. Base: realizza produzioni seguendo indicazioni essenziali. Iniziale: opera con guida dell'insegnante.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale Competenza digitale Competenza personale e sociale Competenza in materia di cittadinanza		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (SAPER FARE)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
OSSERVARE E INTERPRETARE IMMAGINI	Analizzare immagini e messaggi visivi riconoscendo tecniche, funzioni e significati.	Composizione, luce e ombra, volume, spazio, prospettiva.	Leggere immagini individuando elementi formali ed espressivi.	Analizza immagini e opere d'arte comprendendone significati e funzioni.

PRODUZIONE ARTISTICA ED ESPRESSIVA	Realizzare elaborati personali applicando regole compositive e tecniche diverse.	Tecniche grafiche e pittoriche avanzate. Studio della figura e dello spazio.	Scegliere tecniche e materiali adeguati alle proprie intenzioni comunicative.	Produce elaborati originali utilizzando conoscenze visive e capacità progettuali.
PROGETTAZIONE E CREATIVITÀ	Elaborare soluzioni creative attraverso sperimentazione e rielaborazione personale.	Metodo progettuale. Rielaborazione di immagini. Comunicazione visiva.	Trasformare immagini e creare composizioni personali.	Utilizza il processo creativo per comunicare idee e messaggi.
STORIA DELL'ARTE E PATRIMONIO	Comprendere opere artistiche in relazione al periodo storico e culturale.	Arte dal Rinascimento al Settecento.	Analizzare opere individuando caratteristiche stilistiche e significato.	Riconosce il patrimonio artistico come espressione della cultura e della società.
COMUNICAZIONE VISIVA E DIGITALE	Utilizzare strumenti digitali per creare prodotti comunicativi.	Principali artisti e movimenti. Fotografia, grafica digitale, immagini multimediali.	Realizzare contenuti visivi attraverso strumenti tecnologici.	Usa linguaggi digitali per comunicare in modo efficace e consapevole.

ARTE E IMMAGINE – CLASSE 3^a

COMPETENZA IN USCITA		LIVELLI DI PADRONANZA		
L'alunno interpreta criticamente immagini e opere d'arte, realizza prodotti visivi personali utilizzando tecniche tradizionali e digitali e riconosce il ruolo dell'arte nella società contemporanea.		Avanzato: progetta e realizza prodotti originali utilizzando linguaggi artistici diversi in autonomia. Intermedio: utilizza correttamente tecniche e conoscenze in situazioni diverse. Base: applica conoscenze essenziali nella produzione artistica. Iniziale: opera con supporto e indicazioni.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza digitale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza in materia di cittadinanza.		
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (SAPER FARE)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

LETTURA CRITICA DELLE IMMAGINI	Analizzare e interpretare immagini, opere artistiche e messaggi multimediali.	Linguaggi dell'arte moderna e contemporanea. Comunicazione visiva e media.	Interpretare immagini individuando significati simbolici e culturali.	Comprende e valuta criticamente immagini e messaggi visivi della società contemporanea.
PRODUZIONE E SPERIMENTAZIONE ARTISTICA	Realizzare elaborati personali scegliendo tecniche e linguaggi adeguati.	Tecniche tradizionali, miste e sperimentali. Stili artistici personali.	Ideare e produrre opere originali attraverso un percorso progettuale.	Crea prodotti visivi personali comunicando idee ed emozioni.
PROGETTAZIONE VISIVA E MULTIMEDIALE	Utilizzare linguaggi visivi e digitali per sviluppare progetti creativi.	Grafica, fotografia, video, strumenti digitali e multimediali.	Progettare prodotti visivi anche attraverso tecnologie digitali.	Utilizza strumenti e linguaggi diversi per comunicare in modo creativo.
ARTE, STORIA E CITTADINANZA	Comprendere il rapporto tra arte, società, identità e patrimonio culturale.	Arte dell'Ottocento, Novecento e contemporanea. Beni culturali e tutela.	Collegare opere artistiche a fenomeni storici, sociali e culturali.	Riconosce il valore del patrimonio artistico e assume comportamenti responsabili verso la sua tutela.
ARTE DIGITALE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE	Comprendere possibilità e limiti delle nuove tecnologie nella produzione visiva.	Immagini generate digitalmente. IA nell'arte. Copyright e uso consapevole delle immagini.	Utilizzare strumenti digitali valutando attendibilità, originalità e impatto delle immagini.	Usa tecnologie e IA in modo critico, creativo ed eticamente responsabile.

Metodologia

L'insegnamento di Arte e Immagine si fonda su un approccio laboratoriale, esperienziale e progettuale, nel quale il linguaggio visivo è inteso come forma di pensiero, espressione e comunicazione. L'alunno è guidato a sviluppare la capacità di osservare, leggere, interpretare e produrre immagini in modo consapevole, progressivo e critico, attraverso esperienze operative e percorsi di ricerca personale e collettiva.

La didattica integra in modo organico la produzione e la lettura dell'immagine, favorendo l'acquisizione dei principali codici del linguaggio visivo (segno, colore, forma, spazio, composizione) e la loro rielaborazione in funzione espressiva e comunicativa. Le attività laboratoriali, individuali e di gruppo, promuovono la sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche, plastiche e multimediali, in un'ottica di progressiva consapevolezza dei processi creativi.

Particolare attenzione è dedicata all'analisi dell'opera d'arte e dei beni culturali, intesi come patrimonio condiviso da conoscere, comprendere e valorizzare. L'osservazione guidata delle opere è finalizzata allo sviluppo della capacità di

decodifica dei linguaggi artistici e alla comprensione del loro contesto storico, culturale e sociale, in una prospettiva di educazione al patrimonio e alla cittadinanza culturale.

L'insegnamento promuove inoltre lo sviluppo di un pensiero visivo critico, necessario per orientarsi nella complessità dei linguaggi iconici contemporanei, sempre più pervasivi e digitali. In questa prospettiva, l'uso delle tecnologie e dei linguaggi multimediali è integrato nei percorsi di produzione e rielaborazione, come strumento espressivo e non meramente tecnico.

L'azione didattica valorizza la creatività individuale, il processo più che il prodotto finale, e l'errore come fase generativa del percorso artistico. L'ambiente di apprendimento è strutturato come spazio laboratoriale inclusivo, in cui la pluralità delle soluzioni espressive è riconosciuta e valorizzata, favorendo la partecipazione attiva di tutti gli alunni e lo sviluppo di competenze estetiche, comunicative e critiche.

EDUCAZIONE FISICA CLASSE 1^a

TRAGUARDI DI COMPETENZA		LIVELLI DI PADRONANZA		
Lo studente partecipa alle attività motorie ed espressive, utilizza il corpo e la gestualità per comunicare in modo semplice e appropriato, e inizia a riconoscere i cambiamenti del proprio corpo, adottando comportamenti corretti per il benessere.		Avanzato Opera in modo autonomo anche in situazioni nuove, utilizzando il movimento, la gestualità e le tecniche motorie in modo efficace e consapevole. Intermedio Opera correttamente nei contesti noti, applicando tecniche motorie ed espressive apprese. Base Opera svolgendo compiti essenziali e movimenti semplici. Iniziale Opera con il supporto dell'insegnante.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (SAPER FARE)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E CON IL TEMPO.	Acquisire consapevolezza del proprio corpo nella sua dimensione spazio-temporale	Conosce le parti del corpo. Sa effettuare test motori. Sa raggiungere un obiettivo. Conosce schemi motori di base. Sa controllare il corpo in modalità di staticità e di dinamicità. Conosce la lateralizzazione. Sa gestire lo spazio a disposizione	Consolidare gli schemi motori di base. Controllare il proprio corpo in situazioni di equilibrio statico e dinamico. Consolidare la lateralità. Gestire lo spazio e il tempo di un'azione rispetto a se stesso, ad un oggetto o a un compagno.	Ha acquisito le prime competenze motorie. Inizia a conoscere i propri punti di forza e i propri limiti. Percepisce i primi cambiamenti del proprio corpo e inizia ad accettarli e viverli serenamente come espressione della crescita e del naturale processo di maturazione di ogni persona
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA.	Utilizzare il gesto motorio come modalità di espressione	Conosce la mimica. Conosce il ritmo.	Rappresentare stati d'animo e idee attraverso la mimica. Eseguire movimenti semplici seguendo tempi specifici	Inizia a conoscere gli aspetti comunicativo/relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri. Interagisce con il gruppo, iniziare ad assumersi responsabilità.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIRPLAY.	Conoscere il valore dello sport come occasione per crescere ed imparare il rispetto degli altri e delle regole.	Conosce i primi elementi tecnici delle discipline sportive. Sa risolvere semplici problemi di tipo motorio. Sa impegnarsi negli sport di squadra dando il proprio contributo. Conosce le principali regole dei vari giochi.	Applicare i principali elementi tecnici di alcune discipline sportive. Scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori.	Conosce i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole

SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.	Riconoscere l'importanza del movimento per il benessere personale. Adottare comportamenti corretti di igiene e cura del corpo. Utilizzare spazi e attrezzi rispettando le norme di sicurezza. Conoscere e applicare semplici regole di prevenzione degli infortuni. Riconoscere comportamenti utili a promuovere uno stile di vita sano.	Sa usare spazi e attrezzi a disposizione per il movimento rispettando le norme di sicurezza. Conosce le norme di igiene personale. Conosce le regole di una sana alimentazione e della tutela della salute. Riconosce l'importanza del movimento per acquisire un sano stile di vita. Conosce le norme d'intervento in caso di semplici imprevisti	Utilizzare spazi e attrezzi rispettando le norme di sicurezza. Adottare comportamenti corretti di igiene personale. Riconoscere e mettere in pratica semplici regole per un sano stile di vita. Seguire indicazioni per prevenire rischi durante il movimento. Applicare semplici procedure di intervento in caso di piccoli imprevisti.	Riconosce comportamenti finalizzati allo «star bene» e all'acquisizione di un sano stile di vita Conosce i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi.
--	--	--	--	--

EDUCAZIONE FISICA CLASSE 2^a

TRAGUARDI DI COMPETENZA		LIVELLI DI PADRONANZA		
Lo studente utilizza il movimento e la gestualità in modo consapevole per comunicare ed esprimersi, affronta situazioni nuove con crescente autonomia, consolida abitudini motorie corrette e riflette sui cambiamenti del proprio corpo con maggiore consapevolezza.		Avanzato: opera in modo autonomo anche in situazioni nuove, utilizzando il movimento, la gestualità e le tecniche motorie in modo efficace e consapevole. Intermedio: opera correttamente nei contesti noti, applicando tecniche motorie ed espressive apprese. Base: opera svolgendo compiti essenziali e movimenti semplici. Iniziale: opera con il supporto dell'insegnante.		
COMPETENZE CHIAVE (2018)		Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (SAPER FARE)	TRAGUARDI DI COMPETENZA

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E CON IL TEMPO.	Acquisire consapevolezza del proprio corpo nella sua dimensione spazio-temporale	Conosce le parti del corpo. Sa effettuare test motori Conosce i principi basilari di allenamento. Conosce gli schemi motori di base. Sa controllare il corpo in modalità di staticità e di dinamicità. Conosce la lateralizzazione. Sa gestire lo spazio e il tempo a disposizione	Consolidare e approfondire le proprie possibilità di movimento. Valutare i propri miglioramenti attraverso test motori. Sperimentare i più semplici principi di allenamento. Imparare a comprendere l'importanza dell'impegno e della costanza per raggiungere un obiettivo o un traguardo. Potenziare gli schemi motori di base. Controllare il proprio corpo in situazioni di equilibrio statico e dinamico. Consolidare la lateralità. Gestire lo spazio e il tempo di un'azione rispetto a se stesso, ad un oggetto o ad un compagno.	Ha acquisito nuove competenze motorie. Conosce i propri punti di forza e i propri limiti. Conoscere i cambiamenti del proprio corpo, accettarli e viverli serenamente come espressione della crescita e del naturale processo di maturazione di ogni persona
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	Utilizzare il gesto motorio come modalità di espressione	Conosce la mimica. Conosce il ritmo.	Rappresentare stati d'animo e idee attraverso la mimica. Eseguire movimenti semplici seguendo ritmi specifici	Conosce gli aspetti comunicativo/relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri. Sa integrarsi nel gruppo e si assume responsabilità.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIRPLAY	Conoscere il valore dello sport come occasione per crescere ed imparare il rispetto degli altri e delle regole.	Conosce gli elementi tecnici delle discipline sportive. Sa risolvere problemi di tipo motorio. Sa impegnarsi attivamente negli sport di squadra dando il proprio contributo. Conosce le regole dei vari giochi.	Applicare i principali elementi tecnici di alcune discipline sportive. Scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori.	Conosce e pratica i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole

SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.	Comprendere l'importanza del movimento per il benessere psicofisico. Adottare comportamenti corretti di igiene personale e cura del corpo. Utilizzare spazi e attrezzi rispettando le norme di sicurezza e prevenzione degli infortuni. Riconoscere e applicare regole di sana alimentazione e tutela della salute. Regolare l'intensità dell'attività motoria in base ai segnali del proprio corpo. Riconoscere situazioni di rischio e adottare comportamenti adeguati per prevenirle. Applicare semplici procedure di intervento in caso di imprevisti o piccoli infortuni. Assumere comportamenti responsabili per sé e per gli altri durante le attività motorie.	Sa usare spazi e attrezzi a disposizione per il movimento rispettando le norme di sicurezza. Conosce le norme di igiene personale. Conosce le regole di una sana alimentazione e della tutela della salute. Riconosce l'importanza del movimento per acquisire un sano stile di vita. Conosce le prime norme d'intervento in caso di imprevisti.	Utilizzare spazi e attrezzi rispettando le norme di sicurezza e prevenzione degli infortuni. Adottare comportamenti di igiene personale e cura del corpo in modo più consapevole. Applicare regole di una sana alimentazione e di tutela della salute. Riconoscere segnali di affaticamento e regolare l'intensità dell'attività motoria. Applicare semplici procedure di intervento in caso di imprevisti o piccoli infortuni.	Riconosce e assume comportamenti finalizzati allo «star bene» e all'acquisizione di un sano stile di vita. Conosce e rispetta le norme di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi.
---	---	---	--	---

EDUCAZIONE FISICA CLASSE 3^a

TRAGUARDI DI COMPETENZA	LIVELLI DI PADRONANZA
Lo studente utilizza il corpo, la gestualità e il movimento in modo efficace e appropriato in diversi contesti espressivi e motori, affronta novità e imprevisti con autonomia, consolida stili di vita salutari e interpreta i cambiamenti del proprio corpo come parte del processo di crescita e maturazione.	Avanzato: opera in modo autonomo anche in situazioni nuove, utilizzando il movimento, la gestualità e le tecniche motorie in modo efficace e consapevole. Intermedio: opera correttamente nei contesti noti, applicando tecniche motorie ed espressive apprese. Base: opera svolgendo compiti essenziali e movimenti semplici. Iniziale: opera con il supporto dell'insegnante.

COMPETENZE CHIAVE (2018)			Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali	
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA' (SAPER FARE)	TRAGUARDI DI COMPETENZA
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E CON IL TEMPO.	Acquisire consapevolezza del proprio corpo nella sua dimensione spazio-temporale.	Conosce l'importanza di aver cura del proprio corpo. Sa effettuare test motori. Conosce i principi dell'allenamento. Conosce gli schemi motori combinati. Sa controllare il corpo in modalità di staticità e di dinamicità. Ha consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei cambiamenti morfologici del proprio corpo e riesce a migliorarne le prestazioni.	Sa elaborare le informazioni che provengono dal proprio corpo e dal mondo esterno. Sa gestire le abilità motorie acquisite adattando il movimento alle varie situazioni.	Ha acquisito nuove competenze motorie. Conosce i propri punti di forza e i propri limiti. Conosce i cambiamenti del proprio corpo, sa accettarli e viverli serenamente come espressione della crescita e del naturale processo di maturazione di ogni persona.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA-ESPRESSIVA.	Utilizzare il gesto motorio come modalità di espressione.	Conosce i vari codici espressivi.	Sa utilizzare tecniche di espressione corporea per rappresentare stati d'animo e idee attraverso posture e sequenze in forma individuale, a coppie e in gruppo.	Conosce gli aspetti comunicativo/relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri. Sa integrarsi nel gruppo e si assume responsabilità.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIRPLAY.	Conoscere il valore dello sport come occasione per crescere ed imparare il rispetto degli altri e delle regole.	Conosce gli elementi tecnici delle discipline sportive praticate. Conosce le regole nel gioco, nello sport e nel rapporto con gli altri. Sa impegnarsi attivamente negli sport di squadra dando il proprio costruttivo contributo. Conosce le regole dei vari giochi.	Applicare in modo corretto e consapevole le regole delle discipline sportive praticate. Collaborare con il gruppo assumendo ruoli e responsabilità. Scegliere soluzioni motorie efficaci in situazioni di gioco complesse. Gestire il confronto sportivo con atteggiamento rispettoso e corretto. Promuovere comportamenti di fair play nelle attività individuali e di squadra.	Conosce e pratica i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.
--	---	---	--	---

SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.	Riconoscere l'importanza del movimento per il benessere personale. Adottare comportamenti corretti di igiene e cura del corpo. Utilizzare spazi e attrezzi rispettando le norme di sicurezza. Conoscere e applicare semplici regole di prevenzione degli infortuni. Riconoscere comportamenti utili a promuovere uno stile di vita sano. Seguire indicazioni per intervenire in caso di piccoli imprevisti durante l'attività motoria.	Sa usare spazi e attrezzi a disposizione per il movimento rispettando le norme di sicurezza. Conosce le norme di igiene personale. Conosce le regole di una sana alimentazione e della tutela della salute. Conosce gli effetti delle attività motorie e sportive per il benessere della persona e la prevenzione delle malattie. Conosce le prime norme d'intervento in caso di infortuni.	Utilizzare spazi e attrezzi rispettando criteri avanzati di sicurezza. Adottare comportamenti di igiene, cura del corpo e prevenzione in modo autonomo. Applicare regole di sana alimentazione e stili di vita salutari in modo consapevole. Riconoscere gli effetti dell'attività motoria sul benessere psicofisico. Applicare procedure di intervento di base in caso di infortuni o emergenze. Gestire il movimento in modo sicuro per sé e per gli altri.	Riconosce e assume comportamenti finalizzati allo «star bene» e all'acquisizione di un sano stile di vita. Conosce e rispetta le norme di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi.
--	--	---	---	--

Metodologia

L'insegnamento dell'Educazione Fisica nella scuola secondaria di primo grado si fonda su una metodologia **attiva, laboratoriale e partecipativa**, che valorizza il movimento come esperienza globale di crescita personale, relazionale e sociale.

Approccio didattico

- privilegia il **fare motorio** come strumento primario di apprendimento;
- promuove la **partecipazione attiva** di tutti gli studenti, nel rispetto dei diversi ritmi e delle diverse potenzialità;
- sostiene la **progressione verticale** delle competenze, dagli schemi motori di base alla gestione autonoma del movimento in contesti vari e complessi.

Strategie metodologiche

- **Attività pratiche** individuali, a coppie e in gruppo, per sviluppare consapevolezza corporea, coordinazione, equilibrio e controllo motorio.
- **Situazioni di gioco** strutturate e non strutturate, per favorire collaborazione, rispetto delle regole, fair play e gestione delle emozioni.
- **Percorsi motori** graduati, che permettono agli studenti di sperimentare, adattare e consolidare abilità in relazione allo spazio, al tempo e agli oggetti.
- **Esercitazioni espressive** basate su mimica, ritmo, gestualità e linguaggio del corpo, per sviluppare capacità comunicative e relazionali.
- **Attività di consapevolezza corporea**, per riconoscere i cambiamenti del proprio corpo, accettarli e viverli serenamente.
- **Educazione alla salute**, attraverso momenti di riflessione guidata su igiene, alimentazione, prevenzione, sicurezza e stili di vita attivi.

Organizzazione del lavoro

- alternanza di **attività individuali**, per sviluppare autonomia e autocontrollo,
- **attività cooperative**, per favorire inclusione, responsabilità e rispetto reciproco,
- **attività competitive regolamentate**, per imparare a gestire la vittoria, la sconfitta e il confronto.

Inclusione e personalizzazione

La metodologia è orientata a garantire la partecipazione di tutti gli studenti:

- adattando esercizi, intensità e spazi;
- valorizzando le potenzialità individuali;
- promuovendo un clima sereno, sicuro e motivante;
- sostenendo gli studenti nel riconoscere i propri limiti e nel migliorare progressivamente le proprie capacità.

CURRICOLO VERTICALE EDUCAZIONE CIVICA

Premessa

Il presente curriculum è elaborato in coerenza con le **Indicazioni Nazionali 2025** e le **Linee Guida per l'Insegnamento dell'Educazione Civica**. Esso mira a formare cittadini consapevoli, responsabili e partecipativi attraverso la conoscenza della **Costituzione**, il rispetto della **legalità** e l'esercizio della **cittadinanza attiva**.

Le ore di Educazione Civica (minimo 33 annue) sono distribuite trasversalmente tra le diverse discipline.

ASSI PORTANTI	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	TRAGUARDI
COSTITUZIONE, LEGALITÀ E CITTADINANZA ATTIVA	Costituzione e diritti fondamentali Legalità e rispetto delle regole Cittadinanza attiva e partecipazione Istituzioni locali, nazionali ed europee Convivenza civile e inclusione	· Competenza in materia di cittadinanza · Competenza personale e sociale · Competenza alfabetica funzionale · Competenza digitale	SCUOLA DELL'INFANZIA	
			- Rispettare regole condivise - Sviluppare senso di appartenenza; Riconoscere sé e gli altri - Partecipare alla vita della sezione - Riconoscere simboli di appartenenza (bandiera, comunità) - Sviluppare empatia.	- Rispetta semplici regole di convivenza; Collabora con i pari; Riconosce il valore della comunità scolastica.
			SCUOLA PRIMARIA	
			- Comprendere diritti e doveri - Conoscere i principi base della Costituzione - Partecipare alla vita della classe - Riconoscere comportamenti corretti e scorretti.	Rispetta regole e persone; Partecipa in modo responsabile alle attività comuni; Comprende il valore della legalità nel quotidiano.
			SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	

			- Conoscere la Costituzione italiana - Comprendere il funzionamento delle istituzioni - Analizzare situazioni di legalità/illegalità - Sviluppare pensiero critico e partecipazione attiva	- Esercita consapevolmente diritti e doveri; - Analizza criticamente la realtà sociale; - Partecipa attivamente alla vita democratica della scuola e del territorio.
SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE E SALUTE	Relazione uomo-ambiente Cambiamenti climatici Cittadinanza attiva	· Competenza in materia di cittadinanza · Competenza scientifica e STEM · Competenza personale e sociale	SCUOLA DELL'INFANZIA	
			- Osservare la natura e i suoi cicli; - Rispettare l'ambiente circostante - Adottare semplici comportamenti di cura (es. riciclo, risparmio acqua).	Mostra rispetto per l'ambiente naturale Partecipa attivamente alla cura degli spazi comuni.
			SCUOLA PRIMARIA	
			- Comprendere il concetto di sostenibilità - Adottare comportamenti responsabili verso le risorse - Conoscere l'importanza della salute e del benessere personale.	Agisce responsabilmente nell'ambiente Inizia a comprendere l'impatto delle azioni umane sull'ecosistema.
			SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	

			- Analizzare problemi ambientali globali - Conoscere e approfondire gli obiettivi dell'Agenda 2030 - Promuovere stili di vita sani e sostenibili.	Analizza criticamente le questioni ambientali. Assume comportamenti consapevoli e propone soluzioni per la tutela del pianeta.
CITTADINANZA DIGITALE	Alfabetizzazione su informazioni e dati (Information and data literacy) Comunicazione e collaborazione (Communication and collaboration) Creazione di contenuti digitali (Digital content creation): Sicurezza (Safety) Risoluzione di problemi (Problem solving)	· Competenza in materia di cittadinanza · Competenza alfabetica funzionale · Competenza digitale	SCUOLA DELL'INFANZIA	
			- Utilizzare in modo guidato e ludico strumenti digitali (LIM, tablet) - Iniziare a distinguere tra mondo reale e virtuale.	Utilizza strumenti tecnologici per fini creativi e di apprendimento sotto la guida del docente.
			SCUOLA PRIMARIA	
			- Conoscere le potenzialità e i rischi della rete; - Utilizzare i media digitali per la ricerca e la comunicazione; Riconoscere il valore della privacy.	Naviga in rete con prudenza; Utilizza i dispositivi digitali nel rispetto delle regole di comportamento e della sicurezza.
			SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	

			- Analizzare criticamente le fonti di informazione (fake news); - Conoscere i rischi del cyberbullismo; - Utilizzare consapevolmente i social network.	Gestisce la propria identità digitale Comunica correttamente negli ambienti virtuali Riconosce e contrasta fenomeni di illegalità online.
--	--	--	--	--