

CURRICOLO VERTICALE DI ISTITUTO

Applicazione Graduale delle Nuove Indicazioni Nazionali (NIN) 2025

Documento Unico di Progettazione Curricolare • Scuola dell'Infanzia (3-5 Anni) • Scuola Primaria (Classe Prima) • Scuola Secondaria I Grado (Classe Prima)

Sommario Indicizzato del Curricolo

Il presente Sommario è indicizzato su due livelli per consultare rapidamente la sezione di interesse (Livello 1: Ordini di Scuola; Livello 2: Campi di Esperienza / Discipline). Cliccare su ciascuna voce per accedere direttamente alla trattazione nel documento.

I. SCUOLA DELL'INFANZIA

- [1. Il sé e l'altro](#)
- [2. Il corpo e il movimento](#)
- [3. Immagini, suoni, colori](#)
- [4. I discorsi e le parole](#)
- [5. La conoscenza del mondo](#)

II. SCUOLA PRIMARIA

- [1. Italiano](#)
- [2. Inglese](#)
- [3. Storia](#)
- [4. Geografia](#)
- [5. Matematica \(STEM\)](#)
- [6. Scienze \(STEM\)](#)
- [7. Tecnologia \(STEM\)](#)
- [8. Musica](#)
- [9. Arte e Immagine](#)
- [10. Educazione Motoria](#)

III. SCUOLA SECONDARIA I°

- [1. Italiano](#)
- [2. Inglese](#)
- [3. Seconda Lingua](#)
- [4. Storia](#)
- [5. Matematica](#)
- [6. Scienze](#)
- [7. Tecnologia](#)
- [8. Musica](#)
- [9. Arte e Immagine](#)
- [10. Educazione Fisica](#)

Documento Unico di Progettazione Curricolare

- Scuola dell'Infanzia (3, 4, 5 Anni)
- Scuola Primaria (Classe Prima)
- Scuola Secondaria di Primo Grado (Classe Prima)

SEZIONE I – SCUOLA DELL'INFANZIA (3 - 5 ANNI)

La Scuola dell'Infanzia organizza il percorso formativo attorno a 5 Campi di Esperienza. Di seguito si riportano per ciascun campo le Abilità, le Conoscenze e la progressione triennale degli Indicatori di Competenza (3, 4 e 5 Anni).

1. IL SÉ E L'ALTRO

ABILITÀ	CONOSCENZE
• Riconoscere e confrontare le proprie caratteristiche e quelle degli altri • Riconoscere bisogni ed emozioni in sé stessi e negli altri • Esprimere bisogni ed emozioni in modo socialmente adeguato • Dimostrare fiducia nelle proprie capacità nell'affrontare compiti e attività nuove • Conoscere e rispettare le principali regole di vita sociale • Giocare e lavorare in gruppo condividendo spazi, materiali e regole	• Emozioni di base • Identità personale • Bisogni fondamentali • Regole sociali e degli ambienti scolastici • Regole di vari ambienti extrascolastici (es. regole stradali)

Indicatori di Competenza (Progressione Triennale)

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
• Esprime bisogni primari • Si separa serenamente dalla famiglia	• Esprime emozioni semplici • Si relaziona con i pari	• Riconosce e verbalizza emozioni complesse • Gestisce relazioni e piccoli conflitti

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
• Partecipa al gioco iniziando a condividere spazi e giochi • Impara a riconoscere e rispettare le prime semplici regole della vita scolastica • Riconosce la figura dell'agente di polizia locale • Inizia a riconoscere e a rispettare le prime semplici regole di sicurezza stradale	• Partecipa al gioco in modo propositivo, condividendo spazi e materiali • Riconosce e rispetta le principali regole • Conosce il ruolo e alcuni strumenti di lavoro dell'agente di polizia locale • Impara a riconoscere e rispettare alcune semplici regole di sicurezza stradale	• Gioca con gli altri in modo costruttivo e creativo • Interiorizza e rispetta le principali regole, facendo le prime valutazioni dei rischi e delle conseguenze • Comprende l'importanza della figura dell'agente di polizia locale e conosce alcuni suoi strumenti di lavoro • Conosce e rispetta alcune semplici regole di sicurezza stradale, comprendendone l'importanza

2. IL CORPO E IL MOVIMENTO

ABILITÀ	CONOSCENZE
• Riconoscere parti del corpo • Controllare movimenti, tenendo presenti spazi e persone presenti • Sapersi orientare nello spazio • Eseguire schemi motori statici e dinamici • Controllare la motricità fine • Autonomia nel mangiare, nel vestirsi e nell'osservare semplici norme igieniche • Gestire routine	• Schema corporeo • Schemi motori di base • Concetti spaziali • Norme igieniche • Abitudini quotidiane

Indicatori di Competenza (Progressione Triennale)

3 ANNI

- Riconosce, nomina e rappresenta le parti principali del viso
- Esegue movimenti semplici
- Si muove nello spazio in modo globale
- Gestisce con supporto dell'adulto alcune semplici routine legate all'acquisizione di autonomie di vita scolastica

4 ANNI

- Denomina e rappresenta le principali parti dello schema corporeo
- Coordina movimenti
- Si orienta nello spazio
- Gestisce in autonomia alcune routine di vita scolastica

5 ANNI

- Rappresenta lo schema corporeo in modo completo
- Controlla movimenti con precisione
- Si orienta nello spazio con sicurezza e intenzionalità
- Gestisce in autonomia le routine di vita scolastica comprendendone il significato e il valore

3. IMMAGINI, SUONI, COLORI**ABILITÀ**

- Disegnare e dipingere utilizzando diverse tecniche
- Manipolare materiali
- Leggere, interpretare e apprezzare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti
- Realizzare piccole produzioni artistiche
- Ascoltare e produrre suoni ritmi e musiche con strumenti di vario tipo
- Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo eseguendo semplici danze
- Drammatizzare storie, racconti e narrazioni anche inventate
- Partecipare a canti, balli e bans di gruppo
- Memorizzare la melodia e il testo dei canti proposti
- Trasformare materiali in semplici costruzioni plastiche

CONOSCENZE

- Tecniche espressive
- Modalità per esprimere la propria creatività e originalità
- Materiali artistici
- Colori- Forme
- Elementi visivi
- Suoni e rumori
- Ritmo e musica
- Utilizzo di semplici strumenti tecnologici: macchinetta fotografica digitale, giochi al pc, fotocopiatore, scanner, lavagna luminosa
- Diverse modalità espressive, verbali e non verbali
- Elementi essenziali per la produzione di elementi plastici
- Inno d'Italia e inno europeo

Indicatori di Competenza (Progressione Triennale)

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
• Sperimenta materiali • Si esprime attraverso scarabocchi • Ascolta suoni e musiche • Partecipa ad attività artistiche • Inizia a sperimentare qualche semplice travestimento • Manipola materiali di recupero con curiosità	• Usa tecniche semplici • Rappresenta elementi riconoscibili • Riproduce ritmi semplici • Mostra interesse creativo • Accetta facilmente di travestirsi • Utilizza materiale di recupero per creare semplici oggetti	• Usa tecniche con intenzionalità • Produce elaborati significativi • Crea sequenze ritmiche • Esprime preferenze e scelte • Inventa e realizza nuovi tipi di travestimenti • Esprime la propria creatività realizzando oggetti e decorazioni con materiale di recupero

4. I DISCORSI E LE PAROLE

ABILITÀ	CONOSCENZE
• Esprimersi verbalmente in modo appropriato • Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni • Ascoltare e comprendere i discorsi altrui • Comprendere narrazioni e testi letti da altri • Sperimentare e familiarizzare con la lingua scritta • Ampliare il vocabolario, acquisendo un patrimonio lessicale più ricco ed esteso • Partecipare ad una conversazione • Saper rispondere a semplici domande riguardanti un racconto appena ascoltato • Ripete correttamente una parola appena ascoltata • Sillabare una parola per valutarne la lunghezza • Riconoscere la sillaba e il fonema iniziale e finale di una parola	• Lessico di base • Significato delle parole • Fonemi • Rime • Parole nuove • Esistenza di lingue e culture differenti • Patrimonio lessicale di base e significato delle parole • Struttura fonologica della lingua (suoni, fonemi e rime) • Somiglianze e analogie tra suoni e significati delle parole • Pluralità linguistica e culturale • Regole fondamentali della comunicazione e dello scambio verbale (es. alternanza dei turni, ascolto attivo)

ABILITÀ	CONOSCENZE
---------	------------

- Condividere e confrontare parole, canti o storie appartenenti alle diverse lingue d'origine del gruppo classe

Indicatori di Competenza (Progressione Triennale)

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
• Usa parole/frasi minime • Comprende ed esegue una semplice consegna composta da una singola azione • Comprende racconti • Inizia ad ascoltare brevi racconti • Esprime i propri bisogni primari • Ripete una parola semplice appena ascoltata pronunciandola correttamente	• Inizia a formulare frasi semplici • Comprende ed esegue consegne composte da almeno due azioni • Comprende e rielabora racconti • Allunga i propri tempi di attenzione e di ascolto • Esprime bisogni ed esigenze • Ripete una parola complessa appena ascoltata pronunciandola correttamente	• Manifesta curiosità metafonologica • Si esprime in modo chiaro usando frasi corrette • Comprende ed esegue consegne composte da più azioni • Comprende, rielabora e inventa racconti e storie • Riesce ad ascoltare racconti complessi, ponendo domande pertinenti • Esprime e comunica agli altri bisogni, emozioni e sentimenti • Si esprime pronunciando correttamente le parole • Sillaba una parola per valutarne la lunghezza • Riconosce la sillaba e il fonema iniziale e finale di una parola

5. LA CONOSCENZA DEL MONDO

ABILITÀ	CONOSCENZE
• Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale (momenti della giornata, giorni della settimana, stagioni) • Comprendere e riordinare sequenze temporali • Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi • Osservare il proprio corpo e scoprire le funzioni delle varie parti • Osservare, descrivere, individuare differenze e somiglianze di ambienti, persone, oggetti • Porre domande sulle cose e la natura, formulare ipotesi su ciò che si osserva • Mettere in relazione eventi in base al criterio di causa-effetto • Adottare semplici comportamenti e scelte sostenibili per rispettare il pianeta e le sue risorse • Sperimentare e comprendere relazioni topologiche, riferire la posizione di oggetti nello spazio • Interpretare, produrre e seguire simboli, mappe e percorsi • Cercare possibilità per la risoluzione di problemi • Provare curiosità nei confronti di macchine e strumenti tecnologici, immaginare e scoprire il funzionamento • Riconoscere e distinguere i vari dispositivi presenti a casa e a scuola individuando la funzione (telefonare, scattare foto, guardare video, ascoltare musica, ...) • Sviluppare la coordinazione oculo-manuale nell'uso del mouse o nel tocco (touchscreen) per semplici azioni • Programmare una sequenza di azioni o istruzioni semplici per raggiungere un obiettivo • Interagire con piccoli robot-giocattolo programmabili (es. Bee-Bot) • Classificare	• Lessico legato allo scorrere del tempo: indicatori temporali (prima, dopo, mentre, ...), avverbi temporali (ieri, oggi, domani, ...), crononimi (fasi della giornata, giorni della settimana, mesi, stagioni, ...) • Lessico legato alla spazialità (concetti topologici) • Linea del tempo • Alcune caratteristiche e servizi del proprio territorio • Principali caratteristiche delle trasformazioni naturali e fenomeni vari (es. cambiamenti stagionali) • Fasi principali di un semplice esperimento • Lessico appropriato per descrivere eventi osservati • Principali caratteristiche degli oggetti e ambienti naturali, artificiali e tecnologici/digitali • Nome di strumenti tecnologici e digitali presenti a scuola e a casa (lavatrice, frigorifero, televisore, telecomando, computer, cellulare, ...) • Funzione e funzionamento di base di attrezzi di uso comune • La natura dei media: le immagini o i video sullo schermo sono "rappresentazioni della realtà e non la realtà stessa" • Regole di utilizzo e sicurezza: comprendere che l'uso della tecnologia deve avere tempi limitati e deve essere sempre guidata da un adulto • Uso e funzionamento di giochi e strumenti di vario tipo • Strisce di comandi • Coding • Semplici strategie di problem-solving • Categorie • Relazioni logiche • Concetti causa-effetto

ABILITÀ	CONOSCENZE
• Ordinare • Rispettare la corrispondenza biunivoca • Confrontare grandezze e quantità • Contare • Risolvere problemi • Scoprire ed applicare strategie	• Lessico legato al confrontare quantità (maggiore-minore-uguale, di più-di meno, nessuno-tanti-pochi, ...) • Nome dei numeri nella sequenza corretta • Corrispondenza biunivoca • Simbolo arabico dei numeri • Meccanismo del conteggio • Strategie per facilitare il conteggio (es. sistemare gli oggetti da contare in fila)

Indicatori di Competenza (Progressione Triennale)

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
• Conosce le principali azioni quotidiane della giornata • Mette in sequenza fatti utilizzando prima-dopo • Mostra curiosità verso il proprio corpo, gli ambienti, gli organismi viventi, i materiali, macchine e strumenti tecnologici, esplorando con i sensi • Riconosce e denomina oggetti e materiali di uso comune • Individua la posizione di oggetti e persone nello spazio • Preme un tasto per attivare un suono o una luce, reagisce al feedback del dispositivo (es. libretto sonoro) • Raggruppa per somiglianza	• Colloca le azioni quotidiane della giornata • Mette in sequenza fatti utilizzando prima-dopo-alla fine • Mostra curiosità osservando il proprio corpo, gli ambienti e gli organismi viventi, i fenomeni naturali rilevando alcune semplici trasformazioni • Utilizza materiali e strumenti diversi • Sollecitato, mette in atto comportamenti rispettosi dell'ambiente e delle sue risorse • Inizia a distinguere i contenitori per i rifiuti e li utilizza in modo guidato • Utilizza semplici macchine e strumenti tecnologici immaginandone il funzionamento • Individua la posizione di oggetti nello spazio	• Utilizza gli organizzatori temporali per orientarsi nel tempo • Mette in sequenza fino a quattro momenti • Mette in corretta sequenza eventi della propria storia • Coglie relazioni causa-effetto • Osserva il proprio corpo, gli ambienti e gli organismi viventi, i fenomeni naturali rilevando trasformazioni e iniziando ad ipotizzare semplici cause • Osserva e formula ipotesi • Assume semplici iniziative e comportamenti rispettosi dell'ambiente e delle sue risorse • Distingue i contenitori per i rifiuti e li utilizza autonomamente per i materiali di uso

3 ANNI

- Riconosce differenze
- Confronta grandezze (individua il più grande e il più piccolo)
- Confronta quantità: nessuno, uno, pochi, tanti
- Realizza ritmi binari guidato
- Conta fino a 5

4 ANNI

- ed eseguire spostamenti
- Sperimenta prime forme di linguaggio digitale (es. frecce, simboli nei tasti o icone)
- Si muove con il corpo nel reticolo autonomamente per raggiungere una meta o seguendo semplici indicazioni
- Impugna e orienta correttamente il dispositivo
- Condivide lo strumento con gli altri rispettando il proprio turno
- Sperimenta dispositivi digitali compiendo semplici azioni con la guida dell'insegnante
- Osserva e descrive
- Classifica secondo criteri
- Individua relazioni
- Confronta grandezze e le dispone in ordine crescente e decrescente (3 elementi)
- Confronta quantità (di più, di meno, tanti quanti)
- Interpreta simboli ed esegue semplici registrazioni
- Realizza ritmi binari autonomamente
- Conta fino a 10
- Riconosce e denomina semplici forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo

5 ANNI

- quotidiano
- Utilizza semplici oggetti e strumenti tecnologici osservando le parti e provando a descrivere in modo semplice funzione e funzionamento
- Utilizza organizzatori spaziali per orientarsi nello spazio, seguire e dare indicazioni
- Si muove nel reticolo orientandosi nello spazio seguendo un percorso sulla base di istruzioni verbali o simboli convenzionali
- Programma un piccolo robot (es. Bee-Bot) per raggiungere una meta
- Capisce perché il robot ha sbagliato strada e corregge l'istruzione
- Spiega perché non si possono guardare troppi video o che un cartone è una finzione
- Osserva e descrive in modo articolato
- Classifica e ordina in modo complesso
- Confronta e misura grandezze e quantità
- Utilizza semplici tabelle e diagrammi per registrare e ordinare i dati
- Realizza ritmi almeno ternari
- Conta fino a 20
- Riconosce la rappresentazione grafica dei singoli numeri
- Riconosce, denomina e riproduce le più semplici forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo)

SEZIONE II – SCUOLA PRIMARIA (CLASSE PRIMA)

Il Curricolo del primo anno della Scuola Primaria articola le competenze disciplinari nei rispettivi Nuclei Fondanti (Abilità e Conoscenze) corredati dagli Indicatori di Competenza per la valutazione.

1. ITALIANO

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. ASCOLTO E PARLATO	• Comprendere il significato globale di messaggi, racconti e spiegazioni. • Individuare le informazioni essenziali in un testo ascoltato. • Eseguire istruzioni e consegne fornite oralmente. • Rispondere in modo coerente a domande dirette. • Interagire in un dialogo rispettando i tempi di intervento. • Riferire esperienze personali in ordine logico/cronologico.	• Regole della conversazione (turno, ascolto attivo). • Pertinenza comunicativa e coerenza. • Strutture sintattiche per l'interazione. • Elementi costitutivi del testo (personaggi, luoghi, tempi). • Struttura temporale (prima, dopo, infine).
2. LETTURA E COMPrensione	• Decodificare correttamente vocali, consonanti e sillabe. • Leggere e associare immagini a parole e a brevi frasi. • Leggere brevi testi in stampato maiuscolo e minuscolo. • Formulare ipotesi sul contenuto (strategia anticipatoria). • Individuare informazioni principali (chi, dove,	• Codice alfabetico e corrispondenza biunivoca grafema-fonema. • Segni di interpunzione principali. • Stampato maiuscolo e minuscolo. • Significato globale e tema centrale. • Strategie di pre-lettura (titoli e immagini).

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	cosa, quando).	
3. SCRITTURA	• Associare correttamente grafemi e fonemi. • Rispettare le principali convenzioni ortografiche. • Scrivere parole sotto dettatura e autonomamente. • Scrivere semplici frasi sotto dettatura. • Contribuire alla costruzione di testi collettivi.	• Rapporto spazio grafico/segno. • Alfabeto, digrammi e trigrammi. • Struttura sillabica delle parole. • Convenzioni ortografiche (doppie, divisione).
4. GRAMMATICA (RIFLESSIONE SULLA LINGUA)	• Riconoscere e costruire la frase come sequenza ordinata di parole. • Riflettere sul significato delle parole.	• Struttura della frase e ordine logico-sintattico. • Lessico: campi semantici relativi a contesti noti.

Indicatori di Competenza

- **Competenza Comunicativa:** *Comprende messaggi orali e interagisce in modo pertinente, dimostrando di saper gestire i tempi della comunicazione e il rispetto dell'altro.*
- **Padronanza nella Lettura:** *Legge e comprende testi semplici con crescente autonomia, affrontando le difficoltà di decodifica con tenacia e curiosità.*
- **Produzione e Cura dello Scritto:** *Produce parole e frasi ortograficamente corrette, mostrando cura nell'organizzazione grafica e attenzione alla revisione del proprio lavoro.*
- **Consapevolezza Linguistica:** *Riflette sulla forma e sul significato delle parole, riconoscendo la coerenza logica della frase e arricchendo il proprio lessico.*

2. INGLESE

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. ASCOLTO (Listening)	• Comprendere semplici istruzioni relative alla vita di classe. • Comprendere il significato globale di semplici messaggi, canzoni e filastrocche. • Riconoscere parole chiave e semplici informazioni relative alla vita quotidiana in messaggi orali.	• Suoni e intonazione tipici della lingua inglese. • Lessico di base: sé, famiglia, animali, colori, numeri (1-10). • Vocaboli relativi alla routine e agli oggetti scolastici. • Vocaboli relativi a tradizioni e festività. • Saluti e formule di cortesia fondamentali.
2. PARLATO (Speaking)	• Ripetere vocaboli e semplici frasi ascoltate; • Ripetere vocaboli e semplici frasi memorizzate; • Recitare brevi filastrocche o cantare canzoni seguendo intonazione e ritmo; • Rispondere a semplici domande; • Chiedere e dare semplici informazioni personali.	• Lessico delle aree semantiche trattate. • Formule di presentazione e interazione sociale semplice.

Indicatori di Competenza

- **Comprensione di istruzioni:** *Comprende ed esegue correttamente istruzioni e comandi operativi legati alla routine scolastica.*
- **Comprensione lessicale:** *Associa parole ascoltate alle immagini corrispondenti.*
- **Produzione orale:** *Riproduce vocaboli e semplici frasi memorizzate con una pronuncia comprensibile e adeguata intonazione.*
- **Interazione:** *Sostiene semplici scambi comunicativi guidati utilizzando mimica e gesti per integrare il messaggio.*

3. STORIA

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. ORIENTAMENTO TEMPORALE	• Usare gli indicatori temporali; • Riordinare due o più eventi in successione cronologica; • Intuire il concetto di contemporaneità e usarne correttamente gli indicatori; • Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo e la datazione; • Riconoscere eventi che si ripresentano ciclicamente nell'esperienza.	• Gli indicatori di successione: prima/dopo/ora/infine/ieri/oggi/domani... • Gli indicatori di contemporaneità (mentre, intanto...). • Gli indicatori di ciclicità della giornata, della settimana, dell'anno. • Eventi ciclici (Natale, compleanno...) • Gli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo: calendario, agenda personale, linee del tempo e ruote del tempo.
2. METODO STORICO	• Osservare e riferire cambiamenti notati su cose e persone legati all'esperienza personale. • Ricostruire fatti ed esperienze vissute. • Ricavare informazioni usando come fonti diversi materiali: oggetti, immagini, testi.	• Cambiamenti del tempo su di sé, sugli altri, sulle cose e sulla realtà circostante. • Principali eventi della storia personale. • Concetto di traccia e testimonianza (foto, oggetti).
3. ORGANIZZAZIONE SOCIALE E CONTESTO	• Riconoscere spazi e oggetti che appartengono alla comunità (scuola, parco, monumenti). • Osservare tracce del passato nel proprio ambiente. • Descrivere i ruoli e le funzioni delle persone nella scuola.	• La differenza tra 'mio/tuo' e 'di tutti'. • Le trasformazioni nel modo di vivere e negli oggetti quotidiani. • I ruoli e le regole della vita scolastica.

Indicatori di Competenza

- **Organizzazione temporale:** *Ordina eventi in successione cronologica utilizzando correttamente gli indicatori temporali.*
- **Riconoscimento dei cicli:** *Identifica e denomina le sequenze cicliche del tempo (giorni, stagioni) associandole ad attività o eventi specifici.*
- **Analisi del mutamento:** *Individua e descrive le trasformazioni prodotte dal tempo su persone e oggetti della propria esperienza.*
- **Ricostruzione storica:** *Ricostruisce episodi del proprio vissuto utilizzando diversi materiali (immagini, racconti, oggetti).*
- **Senso di appartenenza:** *Identifica i luoghi e gli oggetti comuni all'interno della scuola e ne comprende l'importanza per tutti.*

4. GEOGRAFIA

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. ORIENTAMENTO E LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ	• Orientarsi con sicurezza e autonomia all'interno degli spazi scolastici. • Orientarsi e collocare se stessi, persone e oggetti nello spazio fisico usando gli indicatori topologici adeguati. • Riconoscere, rappresentare e descrivere percorsi servendosi di punti di riferimento (aula-bagno, aula-cortile, ecc.). • Utilizzare alcuni simboli per la rappresentazione dello spazio osservato.	• Termini di relazioni topologiche: davanti/dietro, alto/basso, sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano, destra/sinistra. • Le funzioni e regole d'uso degli spazi scolastici. • Punti di riferimento negli spostamenti e percorsi comuni.
2. PAESAGGIO E TERRITORIO	• Riconoscere la differenza tra spazio interno, esterno e confini. • Identificare la funzione degli spazi circostanti per utilizzarli in modo appropriato. • Distinguere gli elementi naturali da quelli costruiti dall'uomo (antropici) nell'ambiente vicino.	• Concetti di spazio aperto, chiuso e confine. • Elementi fisici e antropici del territorio scolastico e domestico. • Funzioni degli spazi del vissuto quotidiano.

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
-----------------	---------	------------

3. AMBIENTE E CITTADINANZA

- Esprimere attraverso il disegno e la parola le proprie emozioni legate agli spazi vissuti.
- Assumere comportamenti corretti per il rispetto e la cura dell'ambiente scolastico.

- Il legame tra ambiente e affetti personali.
- Semplici norme di comportamento per la tutela e il rispetto del patrimonio comune (aula, giardino, arredi).

Indicatori di Competenza

- **Autonomia nell'orientamento:** *Si muove con sicurezza negli ambienti quotidiani sapendo comunicare correttamente la propria posizione e quella degli oggetti.*
- **Padronanza dei simboli:** *Utilizza e interpreta semplici simboli grafici e punti di riferimento per descrivere o rappresentare spazi vissuti e percorsi.*
- **Analisi dell'ambiente:** *Distingue gli elementi costitutivi di un paesaggio noto, differenziando correttamente ciò che è naturale da ciò che è opera dell'uomo.*
- **Consapevolezza delle funzioni:** *Identifica la funzione degli spazi vissuti e ne rispetta le regole d'uso condivise.*
- **Senso di appartenenza:** *Manifesta interesse e cura per gli spazi comuni, riconoscendoli come parte della propria identità e della comunità scolastica.*

5. MATEMATICA (STEM 5.1)

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
-----------------	---------	------------

1. I NUMERI

- Padroneggiare corrispondenze biunivoche tra elementi di raggruppamenti diversi.
- Confrontare raggruppamenti di oggetti rispetto alla loro quantità (stesso numero, più o meno).
- Leggere e scrivere i numeri entro il 20.
- Confrontare quantità e numeri naturali entro il 20.

- Relazioni biunivoche e corrispondenze di quantità.
- Numeri naturali entro il 20 in cifre.
- Numeri cardinali e ordinali.
- Coppie dei numeri naturali fino al 10.
- Concetto di unità e decina.
- Simboli: >, <, =, +, -.
- Precedente e successivo.

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	• Riconoscere numeri ordinali e cardinali. • Contare in senso progressivo e regressivo. • Conoscere le coppie di numeri per formare il 10. • Comporre e scomporre numeri. • Riconoscere il valore posizionale delle cifre (base 10). • Rappresentare i numeri entro il 20 con materiali strutturati e non. • Ordinare oggetti e numeri (regola $>$ o $<$). • Eseguire calcoli mentali (addizioni e sottrazioni). • Utilizzare termini specifici.	• Relazioni di uguaglianza e disuguaglianza. • Addizioni e sottrazioni entro il 20.
2. SPAZIO E FIGURE	• Riconoscere, denominare, raggruppare e confrontare le principali figure geometriche nell'ambiente. • Individuare, denominare e disegnare linee aperte/chiusure, confini, regioni interne ed esterne. • Effettuare spostamenti autonomi negli spazi scolastici con indicatori spaziali. • Ordinare elementi in base a una determinata grandezza. • Localizzare oggetti nello spazio rispetto a sé, agli altri e agli oggetti.	• Grandezze e unità di misura non convenzionali. • Tabelle e grafici (ideogrammi, istogrammi). • Connettivi e quantificatori. • Elementi di una situazione problematica. • L'operazione come strumento di risoluzione.
3. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	• Classificare numeri, figure e oggetti in base	• Riprodurre e rappresentare ritmi e sequenze.

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	alle proprietà. • Rappresentare e interpretare dati raccolti (tabelle, grafici, diagrammi). • Confrontare, seriare e misurare con unità non convenzionali. • Utilizzare connettivi logici adeguati. • Risolvere semplici problemi in situazioni concrete e rappresentarli.	• Grandezze e unità di misura non convenzionali. • Tabelle e grafici (ideogrammi, istogrammi). • Connettivi e quantificatori. • Elementi di una situazione problematica. • L'operazione come strumento di risoluzione.

Indicatori di Competenza

- **Padronanza del numero:** Legge, scrive e ordina i numeri naturali entro il 20, comprendendo il valore posizionale delle cifre e le relazioni di confronto.
- **Calcolo:** Esegue calcoli mentali e scritti (addizioni e sottrazioni entro il 20) utilizzando strategie appropriate e supporti materiali.
- **Orientamento Spaziale:** Si muove e localizza elementi nello spazio utilizzando correttamente gli indicatori spaziali rispetto a diversi punti di riferimento.
- **Geometria:** Identifica e descrive figure geometriche e proprietà spaziali (confini, regioni) in contesti reali e grafici.
- **Classificazione e rappresentazione:** Raggruppa dati e oggetti secondo criteri logici, utilizzando strumenti di registrazione (tabelle, grafici).
- **Problem solving:** Risolve situazioni problematiche concrete individuando l'operazione corretta e/o rappresentando il procedimento.

6. SCIENZE (STEM 5.2)

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. ESPLORAZIONE E OSSERVAZIONE DELLA NATURA	• Distinguere gli esseri viventi dai non viventi in base a criteri osservabili. • Riconoscere e denominare le principali parti di una pianta. • Riconoscere e descrivere le caratteristiche	• Concetto di vivente e non vivente (ciclo vitale). • Classificazione elementare dei viventi. • Parti della pianta (radici, fusto, foglie). • Abitudini e caratteristiche degli animali vicini.

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	principali di animali noti. • Registrare i cambiamenti stagionali negli esseri viventi e nell'ambiente circostante.	
2. MATERIA E TRASFORMAZIONI	• Identificare e classificare oggetti e materiali in base a proprietà percepite (colore, durezza, trasparenza). • Rilevare informazioni da esperienze concrete e piccoli esperimenti. • Seguire lo sviluppo di un fenomeno nel tempo (es. semina o allevamenti).	• Proprietà fisiche degli oggetti (forma, materiale, consistenza). • Condizioni di sviluppo di un fenomeno (acqua, luce, calore). • L'importanza dell'esperimento per comprendere la realtà.
3. ESSERI VIVENTI E CORPO UMANO	• Utilizzare i 5 sensi per analizzare e scoprire le proprietà degli oggetti. • Riconoscere e denominare le parti dello schema corporeo. • Descrivere le sensazioni corporee fondamentali (fame, sete, freddo/caldo).	• I 5 sensi e gli organi deputati. • Lo schema corporeo e la percezione di sé. • Primi elementi di igiene e cura della salute.
4. SCIENZA E AMBIENTE	• Riconoscere l'importanza del riciclo e del risparmio delle risorse. • Mettere in atto comportamenti corretti per la salvaguardia dell'ambiente scolastico e domestico.	• Il concetto di inquinamento e rispetto della natura. • Regole per la raccolta differenziata.

Indicatori di Competenza

- **Osservazione:** *Identifica gli elementi fondamentali del mondo naturale (viventi/non viventi) e ne descrive le trasformazioni stagionali.*
- **Classificazione elementare:** *Confronta e raggruppa organismi animali e vegetali in base a caratteristiche morfologiche evidenti.*
- **Metodo di indagine:** *Descrive le fasi di un semplice esperimento o un'esperienza di osservazione.*
- **Analisi dei materiali:** *Riconosce e classifica materiali diversi correlando le loro proprietà all'uso comune.*
- **Consapevolezza percettiva:** *Utilizza consapevolmente i sensi come strumenti di conoscenza per raccogliere dati sull'ambiente circostante.*
- **Responsabilità ambientale:** *Assume comportamenti eco-attivi e comprende la necessità di tutelare l'ambiente e le risorse comuni.*
- **Schema corporeo:** *Rappresenta e descrive il corpo umano in modo completo, riconoscendo le funzioni vitali di base e le sensazioni correlate.*

7. TECNOLOGIA (STEM 5.3)

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. VEDERE E OSSERVARE	• Osservare e descrivere oggetti d'uso comune individuandone la funzione. • Riconoscere e identificare materiali di uso comune e descriverne le principali caratteristiche. • Leggere e interpretare le informazioni essenziali (simboli, semplici icone) su oggetti di uso quotidiano.	• Differenza tra ambiente naturale e artificiale. • Funzionamento e scopo di semplici strumenti comuni (materiale scolastico, utensili). • Proprietà dei materiali comuni (carta, plastica, legno, metallo). • Simboli e segnali nel contesto scolastico.
2. PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	• Elencare strumenti e materiali necessari per la costruzione di un semplice manufatto. • Collaborare in piccoli gruppi per un obiettivo comune.	• Fasi di una sequenza operativa semplice.
3. INTERVENIRE E TRASFORMARE	• Produrre semplici modelli o rappresentazioni	• Regole di sicurezza nell'uso di strumenti e

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	grafiche del proprio operato. • Utilizzare materiali e strumenti comuni (forbici, colle, colori) con precisione e sicurezza.	attrezzi. • Tecniche di base di trasformazione dei materiali (ritaglio, piegatura, incollaggio).
4. INFORMATICA E CITTADINANZA DIGITALE		
	• Decodificare sequenze di istruzioni elementari per orientarsi nello spazio, utilizzando il corpo. • Conoscere le principali componenti hardware dei dispositivi usati in classe (touch-screen, monitor, mouse, tastiera...). • Riconoscere l'importanza di rispettare le regole nell'uso dei dispositivi informatici.	• Coding unplugged e/o con semplici software. • Funzioni base dei dispositivi tecnologici scolastici. • Concetto di sicurezza e protezione dei dati (a chi rivolgersi).

Indicatori di Competenza

- **Analisi funzionale:** *Identifica e spiega correttamente l'uso dei principali oggetti dell'ambiente scolastico e domestico.*
- **Classificazione:** *Distingue con chiarezza tra elementi naturali ed elementi costruiti dall'uomo nel proprio contesto di vita.*
- **Pianificazione:** *Sa elencare gli strumenti e i passaggi logici necessari per portare a termine un compito pratico o una costruzione manuale.*
- **Realizzazione pratica:** *Utilizza strumenti e materiali in modo appropriato e sicuro per creare manufatti coerenti con l'idea iniziale.*
- **Linguaggio di programmazione:** *Esegue e progetta semplici percorsi su una scacchiera, utilizzando correttamente simboli direzionali (freccette) per raggiungere una meta definita.*
- **Uso del dispositivo:** *Utilizza i dispositivi tecnologici scolastici per finalità didattiche, riconoscendone le parti principali.*

8. MUSICA

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
-----------------	---------	------------

1. PERCEZIONE, ASCOLTO E ANALISI

- | | |
|--|---|
| • Ascoltare e riconoscere suoni e rumori diversi | • Le caratteristiche del suono (alto/basso, |
|--|---|

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	presenti nell'ambiente. • Riconoscere e descrivere le caratteristiche dei suoni (altezza, intensità, durata, timbro). • Mantenere il silenzio durante l'ascolto. • Identificare la fonte sonora.	lungo/corto, forte/piano, veloce/lento). • Il silenzio come assenza di suono e come condizione per l'ascolto (pausa). • Paesaggi sonori noti.
2. ALFABETIZZAZIONE E GRAMMATICA MUSICALE	• Interpretare e leggere semplici partiture non convenzionali (segni, icone, colori). • Utilizzare simboli grafici per rappresentare la durata o l'intensità di un suono.	• Codici grafici elementari associati ai parametri del suono. • Semplici forme di notazione analogica.
3. CREATIVITÀ, ESECUZIONE E INTERPRETAZIONE	• Eseguire per imitazione semplici canti corali e filastrocche. • Utilizzare consapevolmente la voce (intonazione e controllo del tono). • Utilizzare piccoli strumenti o oggetti di recupero per accompagnare l'esecuzione. • Memorizzare brevi testi cantati.	• Repertorio di canti, filastrocche e balli appartenenti a diverse culture. • Possibilità sonore della voce e del corpo.
4. RITMO, MOVIMENTO ED ESPRESSIONE CORPOREA	• Seguire il ritmo di un brano attraverso il movimento del corpo. • Coordinare il movimento corporeo con l'inizio e la fine di uno stimolo sonoro. • Interpretare attraverso il corpo gli elementi musicali (es. camminare veloci/lenti).	• Relazione tra suono, ritmo e movimento. • Semplici strutture ritmiche.

Indicatori di Competenza

- **Attenzione all'ascolto:** *Dimostra capacità di concentrazione e rispetto del silenzio durante l'ascolto di brani o fenomeni sonori.*
- **Utilizzo di codici:** *Interpreta e riproduce sequenze sonore leggendo simboli e segni grafici non convenzionali.*
- **Esecuzione vocale:** *Partecipa attivamente al canto corale curando l'intonazione e la memorizzazione del testo.*
- **Sincronia ritmica:** *Sincronizza il movimento del proprio corpo al ritmo e alle variazioni di velocità/intensità dei brani ascoltati.*

9. ARTE E IMMAGINE

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. ESPRESSIVITÀ E PRODUZIONE	• Utilizzare tecniche e strumenti di base con una corretta impugnatura. • Distribuire uniformemente il colore nel rispetto dei contorni. • Rappresentare figure con uno schema corporeo strutturato. • Sperimentare la tridimensionalità attraverso la manipolazione di materiali plastici. • Utilizzare i colori per caratterizzare e particolareggiare le figure.	• Colori primari e secondari. • Forme geometriche e naturali di base. • Materiali, tecniche e strumenti principali della produzione artistica. • Elementi della composizione (punto, linea, superficie).
2. OSSERVAZIONE E LETTURA	• Osservare un'immagine, un oggetto e/o un breve audiovisivo identificandone gli elementi principali (chi, dove, cosa, quando). • Ricavare semplici informazioni dall'osservazione di elaborati artistici (es. colori caldi/freddi, stagioni). • Riconoscere semplici relazioni spaziali nelle immagini (vicino/lontano, sopra/sotto).	• Codice comunicativo delle immagini (linee, colori, forme). • Relazioni spaziali e orientamento sul foglio. • Concetto di immagine come racconto.

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
3. ANALISI, INTERPRETAZIONE E COMPrensIONE	• Esprimere attraverso il disegno e le parole le emozioni suscitate dall'ascolto di un racconto o dall'osservazione di un quadro. • Identificare semplici temi in opere d'arte famose o locali.	• Esempi di opere d'arte locali o di grandi maestri (es. colori di Kandinsky, forme di Mirò).

Indicatori di Competenza

- **Controllo del gesto grafico:** *Utilizza con precisione crescente gli strumenti rispettando confini e spazi.*
- **Lettura dell'immagine:** *Descrive ciò che vede in un'immagine o in un'opera, individuando i colori prevalenti, i soggetti e la disposizione spaziale.*
- **Risposta emotiva:** *Manifesta curiosità e interesse verso l'arte esprimendo le sensazioni provate.*

10. EDUCAZIONE MOTORIA

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PERCETTIVE	• Riconoscere e denominare le parti del corpo su di sé e sugli altri. • Utilizzare le percezioni visive, uditive e tattili per orientarsi e reagire a stimoli. • Esprimere stati d'animo ed emozioni attraverso la mimica e la gestualità.	• Lo schema corporeo (segmenti corporei e loro funzioni). • I sensi come strumenti di esplorazione. • Linguaggio non verbale di base.
2. IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	• Eseguire correttamente gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare).	• Gli schemi motori di base e la loro combinazione. • Concetti topologici e indicatori spaziali.

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	• Muoversi nello spazio rispettando concetti topologici (sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra). • Coordinare i movimenti in base a ritmi o stimoli sonori semplici.	• Ritmo e coordinazione elementare.
3. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	• Comunicare messaggi semplici e stati d'animo attraverso la postura e la mimica. • Manifestare ed elaborare le proprie emozioni durante il gioco (gioia, rabbia, paura). • Mostrare empatia verso le reazioni emotive dei compagni.	• Differenza tra gesti volontari ed espressivi. • Le emozioni primarie nel contesto motorio. • Il concetto di rispetto ed empatia nel gioco.
4. IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	• Comprendere e rispettare le regole dei giochi collettivi proposti. • Collaborare con i compagni per un obiettivo comune. • Accettare il risultato del gioco (vittoria/sconfitta) con equilibrio.	• Regole fondamentali dei giochi proposti. • Valore del rispetto dell'avversario e dell'insegnante. • Strategie elementari di cooperazione.
5. SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	• Assumere comportamenti corretti per prevenire infortuni (uso corretto degli attrezzi, allacciarsi le scarpe). • Identificare abitudini alimentari sane.	• Norme di sicurezza in palestra e negli spazi aperti. • Basi di una sana alimentazione.

Indicatori di Competenza

- **Consapevolezza corporea:** *Identifica correttamente le parti del proprio corpo e ne controlla i movimenti segmentari in risposta a indicazioni specifiche.*
- **Coordinazione motoria:** *Esegue con controllo e continuità gli schemi motori di base in diverse situazioni di gioco.*
- **Orientamento spazio-temporale:** *Si muove con sicurezza nello spazio di gioco rispettando distanze, direzioni e tempi d'esecuzione.*
- **Espressività corporea:** *Utilizza il corpo e il volto in modo pertinente per comunicare emozioni o interpretare ruoli/situazioni.*
- **Gestione emotiva:** *Controlla le proprie reazioni emotive di fronte a successi o insuccessi, mantenendo un atteggiamento positivo.*
- **Rispetto delle regole:** *Osserva le regole stabilite e accetta le decisioni dell'arbitro/insegnante con correttezza.*
- **Cooperazione:** *Partecipa attivamente al gioco di squadra aiutando i compagni e agendo per il bene del gruppo.*
- **Comportamento sicuro:** *Si muove nell'ambiente scolastico e utilizza gli attrezzi rispettando le norme di sicurezza condivise.*

SEZIONE III – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (CLASSE PRIMA)

Il Curricolo del primo anno della Scuola Secondaria di Primo Grado definisce gli obiettivi di apprendimento disciplinari suddivisi per Nuclei Fondanti e i relativi Indicatori di Competenza per la valutazione finale.

1. ITALIANO

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Ascoltare e parlare	• Riconoscere, all'ascolto, gli elementi sonori caratteristici dei testi poetici. • Saper raccontare oralmente esperienze personali o fatti noti, selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro adoperando un registro adeguato all'argomento e alla situazione. • Saper intervenire in una discussione rispettando tempi e turni di parola, tenendo	• Le principali relazioni fra i significati delle parole: sinonimi e contrari; iponimi e iperonimi, significato proprio e figurato. • Famiglie lessicali. • Regole di consultazione di un dizionario (anche in formato digitale). • Lessici di base delle singole discipline e dei principali generi testuali. • Principali caratteristiche ritmiche e sonore del linguaggio poetico.

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	conto del destinatario.	• Connettivi logico-temporali della narrazione. • Caratteristiche di base del linguaggio formale ed informale. • Regole di comportamento e del regolamento scolastico.
2. Lettura e comprensione	• Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti, adoperando l'intonazione e le pause in maniera tale da permettere a chi ascolta di capire. • Leggere silenziosamente testi di varia natura e provenienza adottando semplici tecniche di aiuto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti). • Saper ricavare informazioni da un testo per documentarsi su uno specifico argomento. • Essere in grado di confrontare, su un medesimo argomento, informazioni ricavabili da più fonti, anche digitali, selezionando quelle ritenute più significative e referenziate. • Comprendere testi letterari di vario tipo e forma (racconti - favola, fiaba, fantasy, avventura - novelle, poesie...), letti per brani ma anche integralmente, e riflettere sulle caratteristiche dei vari personaggi, sull'ambientazione spaziale e temporale, sul genere cui appartiene il testo e sulle tecniche impiegate dall'autore.	• Elementi predittivi di significato in un testo informativo, regolativo e narrativo (titoli, divisione in paragrafi, immagini, parole chiave...). • Informazioni principali e secondarie. • Distinzione di base fra fonte attendibile e non. • Alcuni siti accreditati e autorevoli. • Caratteristiche generali del testo regolativo, informativo, narrativo per i generi affrontati in classe. • Conoscenze digitali di base come da curriculum di educazione civica.

3. Scrivere

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	• Saper organizzare con la guida dell'insegnante le informazioni su un dato argomento in liste, mappe, scalette. • Rispettare le convenzioni grafiche correnti nella redazione di testi scritti (rispetto dei margini, dell'impaginazione, dei titoli). • Scrivere semplici testi regolativi, narrativi e informativi in maniera corretta sotto il profilo ortografico, morfosintattico e lessicale, anche con programmi di videoscrittura.	• Divisione in sequenze e titolazione dei sottoparagrafi. • Caratteristiche e diverse funzionalità rappresentative di una mappa, di una scaletta, di una lista... • Elementi predittivi di significato in un testo informativo, regolativo e narrativo. • Informazioni principali e secondarie. • Caratteristiche generali del testo regolativo, informativo, narrativo. • Le sequenze e le loro tipologie.
4. Riflessione sulla lingua (La frase e la sua struttura)	• Esaminare e conoscere struttura e funzioni delle varie parti di una frase, il discorso diretto in indiretto. • Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e le loro funzioni. • Saper riflettere sui propri errori tipici e sugli errori comuni, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta ed orale.	• Le parti variabili ed invariabili di un discorso e la funzione delle parti grammaticale affrontate. • Il discorso diretto e il discorso indiretto. • I connettivi logici e logici-cronologici (di tempo e di causa ed effetto). • I segni interpuntivi e le loro funzioni. • Le regole ortografiche di base.

Indicatori di Competenza

- **Lessico:** Riconosce le relazioni tra situazione di comunicazione, interlocutori e registri linguistici e realizza scelte lessicali adeguate. Comprende le principali relazioni di significato fra le parole appartenenti allo stesso campo semantico e consulta correttamente il dizionario.
- **Ascoltare, rielaborare, parlare:** Ascolta testi individuando l'argomento generale e le informazioni esplicite; interviene in una discussione in modo pertinente e ordinato; racconta oralmente esperienze personali ed argomenti di studio.
- **Leggere ed interpretare:** Legge testi ad alta voce rispettando pause e intonazioni; applica tecniche di supporto alla comprensione; individua informazioni esplicite e implicite ed esprime semplici opinioni personali.
- **Scrivere:** Produce testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, regolativo) rispettando le convenzioni grafiche e ortografiche, anche con programmi di videoscrittura.
- **La frase e la sua struttura:** Riconosce le parti variabili e invariabili del discorso, comprende la struttura del discorso diretto e indiretto, utilizza correttamente i segni interpuntivi, le regole ortografiche e i connettivi logico-cronologici.

2. INGLESE

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Listening	• Comprendere e seguire semplici istruzioni, comandi da classroom language e indicazioni di lavoro. • Comprendere domande semplici e individuare l'informazione principale (gist) o specifica (scanning) in dialoghi guidati. • Individuare parole chiave e senso generale da brevi contenuti multimediali ed elementi audio/video adattati (es. brevi podcast o video didattici).	• Fonologia e Ortografia: Alfabeto, spelling e intonazione delle frasi. • Morfosintassi: Pronomi personali, to be, have got, there is/are, genitivo sassone, aggettivi possessivi/dimostrativi, present simple, present continuous, verbo modale can, preposizioni di tempo/luogo. • Lessico ricettivo ad alta frequenza: Nazioni/nazionalità, oggetti scolastici, famiglia, casa, routine, tempo libero, sport, abbigliamento.
2. Reading	• Comprendere testi brevi e semplici (cartacei e	• Lessico e sintassi: Lessico ricettivo ad alta

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	digitali) cogliendo parole di uso quotidiano e frasi basilari. • Ricavare informazioni specifiche da semplici materiali informativi (orari, menu, e-mail, schede) applicando strategie di skimming e scanning. • Consultare in modo guidato il dizionario bilingue (cartaceo o digitale) per individuare la traduzione o il significato di termini non noti in brevi contesti d'uso. • Utilizzare in modo guidato risorse interattive e strumenti digitali (dizionari online, app didattiche) per facilitare la comprensione del testo.	frequenza e strutture morfosintattiche di base della frase semplice. • Connettivi e Strategie: Connettivi di base (and, but, because, or); strategie di lettura essenziali (skimming e scanning). • Strumenti di consultazione: Organizzazione, struttura della voce e tecniche di consultazione del dizionario bilingue (cartaceo e digitale).
3. Speaking	• Presentare se stesso e gli altri, fornendo informazioni personali di base. • Esprimere i propri gusti, preferenze e abilità (likes/dislikes, can/can't). • Descrivere in modo semplice persone, oggetti, luoghi, abitudini e azioni in corso (present continuous). • Interagire in scambi di routine tramite Wh-questions e chiedere chiarimenti. • Esprimere semplici opinioni e partecipare a brevi attività comunicative o collaborative legate a contesti reali o interdisciplinari.	• Formule comunicative: Saluti, introduzione e congedo (formali e informali); strutture interrogative Wh- questions (Who, What, Where, When, Why, How). • Interazione: Formule per chiedere aiuto o chiarimenti ('Can you repeat, please?'). • Fonetica: Pronuncia e intonazione corretta delle strutture studiate.
4. Writing		• Lessico produttivo: Lessico produttivo

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	• Compilare moduli con dati personali. • Scrivere brevi testi strutturati o e-mail informali su di sé, famiglia, casa, scuola e tempo libero. • Consultare il dizionario per verificare l'ortografia e selezionare i termini appropriati nella stesura di brevi messaggi. • Applicare le convenzioni di scrittura e ortografia anche in brevi scambi guidati in ambienti digitali didattici.	essenziale relativo alla sfera personale e alla vita quotidiana (identità, famiglia, scuola, casa, hobby, routine). • Ortografia e Punteggiatura: Regole ortografiche di base, uso delle maiuscole (giorni, mesi, nazioni, pronomi 'I') e punteggiatura essenziale. • Testualità: Layout e convenzioni di base della lettera/e-mail informale.
5. Riflessione sulla lingua e Cittadinanza	• Osservare le parole nei contesti d'uso, riconoscerne le funzioni grammaticali e confrontare elementi tra lingua inglese e italiana. • Utilizzare semplici strategie di autovalutazione e autoregolazione nello studio. • Consultare con crescente consapevolezza il vocabolario bilingue e risorse digitali per verificare le proprie produzioni e ampliare il patrimonio lessicale. • Riconoscere aspetti culturali e valori di cittadinanza globale, confrontando le tradizioni anglofone con le proprie e riflettendo su regole condivise di convivenza e rispetto dell'ambiente (Classroom & Eco Rules).	• Cultura e Società: Principali festività e tradizioni dei Paesi di lingua inglese (Halloween, Christmas, Thanksgiving). • Cittadinanza: Norme fondamentali di convivenza scolastica e civile (Classroom Rules) ed elementi base di sostenibilità ambientale. • Linguistica e Metodo: Strutture grammaticali di contrasto inglese/italiano e strategie di autovalutazione.

Indicatori di Competenza

- **Listening:** *Comprende i punti essenziali ed estrae informazioni specifiche da messaggi e istruzioni orali semplici relativi ad ambiti familiari e scolastici. Riconosce il significato generale e gli elementi chiave in dialoghi chiari e guidati.*
- **Reading:** *Comprende testi scritti brevi e semplici ricavandone il senso globale e dati specifici. Legge e interpreta materiali informativi e messaggi personali strutturati.*
- **Speaking:** *Descrive in termini semplici aspetti del proprio vissuto, preferenze, routine ed elementi dell'ambiente circostante. Interagisce in scambi comunicativi di routine per rispondere a bisogni concreti.*
- **Writing:** *Produce brevi testi scritti e messaggi guidati o strutturati per descrivere la propria sfera personale, la routine e gli interessi. Compila moduli informativi e applica le regole ortografiche essenziali.*
- **Riflessione sulla lingua e Cittadinanza:** *Riconosce le strutture morfosintattiche di base mettendole in relazione con le intenzioni comunicative. Individua somiglianze e differenze tra la lingua/cultura inglese e la propria.*

3. SECONDA LINGUA (FRANCESE/TEDESCO)

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Ascolto (comprensione orale)	• Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e lentamente. • Identificare il tema generale di brevi messaggi orali in cui si parla di argomenti conosciuti. • Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave e il senso generale.	• Lessico di base e funzioni comunicative sugli argomenti di vita quotidiana incontrati nei contesti comunicativi (con riflessione sulle specifiche strutture: genere, numero, ...). • Regole fonetiche. • Struttura della frase affermativa, interrogativa, negativa (elementi che compongono la frase e loro posizione: soggetto, predicato, ...). • Coniugazione presente indicativo dei verbi incontrati nei contesti comunicativi (ausiliari, regolari, alcuni irregolari). • Approfondimenti socio-culturali relativi alla civiltà dei paesi delle lingue di studio.

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
2. Parlato (produzione e interazione orale)	• Presentarsi e nominare oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando o leggendo. • Riferire informazioni di base in prima e in terza persona. • Interagire in modo comprensibile utilizzando espressioni e frasi relative ad argomenti noti.	• Formule di presentazione e interazione di base. • Lessico e strutture morfosintattiche di uso frequente.
3. Lettura (comprensione scritta)	• Leggere ad alta voce parole e frasi con crescente consapevolezza delle specificità fonetiche. • Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto.	• Corrispondenza grafema-fonema della lingua di studio. • Lessico e strutture dei testi letti.
4. Scrittura (produzione scritta) e riflessione sulla lingua	• Copiare correttamente brevi testi e trascrivere semplici frasi apprese oralmente. • Identificare gli elementi strutturali di base della frase e confrontarli con l'italiano (analogie e differenze).	• Ortografia di base della lingua di studio. • Strutture grammaticali elementari e confronto con l'italiano.

Indicatori di Competenza

- **Comprensione orale e scritta:** *L'alunno comprende i punti essenziali di semplici messaggi orali e scritti. Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative agli ambiti di vita quotidiana considerati.*
- **Produzione e interazione:** *Interagisce in modo semplice su aspetti relativi ai medesimi ambiti e descrive in termini semplici aspetti del proprio vissuto.*

4. STORIA

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Collocazione spazio-temporale	• Leggere e costruire linee del tempo. • Utilizzare carte storiche.	• La nuova situazione geopolitica dell'Europa e del Mediterraneo dal V secolo. • I Longobardi. • Carlo Magno. • Il feudalesimo: signori e vassalli. • L'Italia motore del cambiamento: le città e i mercanti. • La lotta per le investiture. • Le Repubbliche marinare, le crociate e i commerci internazionali (il viaggio di Marco Polo in Oriente). • Tre Italie: Comuni, Stato della Chiesa, la monarchia nel Mezzogiorno. • Signorie e stati nazionali. • La crisi del Trecento. • Umanesimo e Rinascimento. • L'inizio della dominazione straniera in Italia. • Le esplorazioni geografiche e la scoperta dell'America. • Le civiltà extraeuropee. • Riforma e Controriforma. • La Rivoluzione scientifica. • La guerra dei trent'anni e la nascita del sistema europeo degli Stati.
2. Conoscenza storica	• Comprendere e analizzare i principali fatti ed	• Quadri di civiltà medievali e moderne.

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	eventi storici. • Indicare la specificità e le differenze dei principali fatti storici rispetto all'attualità europea e mondiale. • Evidenziare nessi interni tra i principali fatti storici.	• Processi di trasformazione sociale, politica ed economica.
3. Uso e analisi delle fonti	• Interrogare una fonte individuandone autore, scopo e contesto. • Riconoscere e distinguere i segni del passato nel proprio contesto urbano e paesistico.	• Tipologie di fonti storiche (materiali, scritte, iconografiche, digitali). • Metodo di analisi critica della fonte.
4. Orientamento nel presente e cittadinanza attiva	• Individuare le cause politiche, economiche e sociali di un fenomeno. • Comprendere il concetto di 'trasformazione' di un'istituzione (es. l'Impero). • Mettere in relazione mutamenti ambientali e insediamenti umani, evidenziando i tempi, i modi e le forme attraverso cui il presente si lega al passato.	• Concetti di causa-effetto, continuità e cambiamento in storia. • Istituzioni storiche e loro evoluzione.
5. Lessico specifico e comunicazione	• Conoscere termini tecnici della storiografia. • Saper esporre oralmente le proprie conoscenze storiche, utilizzando linguaggio e terminologia appropriati.	• Lessico specifico della disciplina storica. • Strutture espositive per la narrazione e argomentazione storica.

Indicatori di Competenza

- **Collocazione spaziale e temporale:** *Lo studente colloca eventi e processi storici secondo le coordinate spaziali e temporali, utilizzando correttamente cronologie e carte storiche.*
- **Consapevolezza e interesse storico:** *Lo studente manifesta interesse per il passato come chiave di lettura della complessità del presente.*
- **Analisi delle fonti:** *Lo studente identifica, analizza e confronta diversi tipi di fonti (materiali, scritte, iconografiche, digitali) per ricavare informazioni sul passato.*
- **Relazioni causa-effetto e continuità:** *Lo studente comprende le relazioni di causa-effetto e riconosce gli elementi di continuità e discontinuità tra i diversi periodi storici; acquisisce una prima consapevolezza delle diversità culturali.*
- **Linguaggio disciplinare:** *Lo studente utilizza un linguaggio appropriato alla disciplina per esporre i fatti storici in modo chiaro e coerente.*

5. MATEMATICA

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Numeri	• Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri naturali e razionali sotto forma di numeri decimali, quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e software specifici, valutando quale strumento possa essere più opportuno. • Operare con diversi sistemi di numerazione. • Fornire stime di misure di grandezze e di risultati di operazioni, giustificando le stime effettuate. • Rappresentare i numeri naturali, interi e razionali (sotto forma di frazioni e numeri decimali) sulla retta. Utilizzare scale graduate anche in contesti significativi per le scienze e per la tecnica per effettuare misure di grandezze,	• Numeri naturali, interi, razionali sotto forma di frazioni e decimali e loro rappresentazione sulla retta. • Operazioni con i numeri naturali e razionali sotto forma di decimali: addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri, e loro proprietà. • Rapporto fra numeri o misure e loro rappresentazione in forma decimale e mediante frazione; frazioni equivalenti. • Numeri primi e scomposizione di numeri naturali in fattori primi. • Divisibilità: multipli e divisori di un numero naturale, multipli e divisori comuni a più numeri, minimo comune multiplo e massimo comune divisore.

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	stimare misure. • Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimere sia nella forma decimale, sia mediante frazione. Cogliere l'invarianza di rapporti fra numeri o misure. Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, spiegando vantaggi e svantaggi dell'uso di rappresentazioni diverse. • Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri, in particolare calcolare il multiplo comune più piccolo e il divisore comune più grande. • Utilizzare frazioni, percentuali, rapporti per descrivere situazioni quotidiane. • In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini. Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. • Applicare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, sia per iscritto che mentalmente, operazioni ed espressioni numeriche. Rappresentare con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. • Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri naturali e razionali sotto forma di frazioni, tenendo conto della convenzionalità	• Potenze, proprietà e operazioni con le potenze. • Scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. • Sistemi di numerazione.

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	dell'uso delle parentesi e della precedenza delle operazioni. • Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.	
2. Spazio e figure	• Costruire figure del piano e dello spazio utilizzando diverse modalità (ad esempio carta, spago, riga, squadra, compasso, goniometro, software, ...). • Riprodurre oggetti, figure del piano e dello spazio in base a una descrizione fatta da altri e comunicare la costruzione ad altri, in modo che possano riprodurle. • Rappresentare punti, segmenti e figure nel piano cartesiano. • Descrivere le principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio). Riconoscere, descrivere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche (isometrie) e i loro invarianti.	• Figure geometriche nel piano e nello spazio; • Definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio); • Punti, segmenti e figure nel piano cartesiano; • Trasformazioni geometriche (isometrie) e i loro invarianti.
3. Relazioni e funzioni	• Estendere e generalizzare sequenze numeriche e geometriche, costruendo rappresentazioni in linguaggio simbolico per esprimere la generalizzazione individuata. • Rappresentare relazioni e funzioni in diversi linguaggi (numerico, simbolico, grafico, verbale) e passare da uno all'altro.	• Introduzione al linguaggio algebrico.

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
4. Dati e previsioni	• Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di software. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative. • Conoscere, saper scegliere e utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione. Valutare la variabilità di un insieme di dati.	• Rappresentazione di insiemi di dati; • Valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione; • Variabilità di un insieme di dati.
5. Informatica	• Riconoscere esempi di procedure. • Comprendere un semplice algoritmo: saper individuare errori e correggerli. • Scrivere una procedura per risolvere una classe generale di problemi.	• L'algoritmo é una procedura precisa e non ambigua eseguita da una macchina. • L'algoritmo permette di risolvere una classe generale di problemi.

Indicatori di Competenza

- **Stima e verifica del calcolo:** *Sceglie le strategie opportune per stimare il risultato di un calcolo e lo esegue per verificarne la correttezza.*
- **Argomentazione logica:** *Giustifica a parole o per iscritto il procedimento logico seguito per risolvere un quesito.*
- **Geometria e rappresentazione:** *Riconosce, descrive e rappresenta punti, rette, segmenti, angoli e le principali figure piane.*
- **Linguaggio simbolico e sequenze:** *Individua, estende e generalizza sequenze numeriche e geometriche traducendole in linguaggio simbolico.*
- **Analisi di dati e statistica:** *Raccoglie dati relativi a un fenomeno, li organizza in tabelle e li rappresenta tramite grafici.*
- **Pensiero computazionale e algoritmi:** *Riconosce e comprende la struttura di un algoritmo inteso come procedura precisa, non ambigua ed eseguibile.*

6. SCIENZE

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. La materia e le sue interazioni	• Misurare sperimentalmente la massa di un corpo. • Determinare il volume di corpi solidi e liquidi di forme diverse (utilizzando cilindri graduati o formule geometriche). • Calcolare la densità di un corpo e utilizzarla come proprietà caratteristica per identificare la sostanza di cui è fatto. • Interpretare esperienze di laboratorio alla luce della teoria atomica. • Rappresentare graficamente o tramite modelli analogici la natura discontinua della materia (particelle separate da spazio vuoto). • Utilizzare il modello particellare per spiegare l'identità di una sostanza pura rispetto a un'altra. • Mettere in relazione la temperatura di un corpo con il moto delle sue particelle. • Confrontare i tre stati della materia a livello macroscopico (analizzando le variazioni di forma e volume) e spiegarne il motivo a livello microscopico (forze, distanze e movimenti particellari). • Prevedere e spiegare il comportamento delle particelle durante un passaggio di stato causato dal calore.	• La materia, a livello macroscopico, è caratterizzata da due grandezze fondamentali: la massa e il volume. • La densità è una grandezza derivata che mette in relazione la massa e il volume di un corpo. • La densità è una proprietà caratteristica di ogni sostanza (corpi diversi dello stesso materiale hanno la stessa densità). • Le sostanze sono formate da particelle piccolissime, invisibili al microscopio ottico. • Sostanze diverse sono formate da particelle di tipo diverso e ciò spiega le loro proprietà specifiche. • Gli elementi sono formati da atomi dello stesso tipo; atomi diversi si combinano per formare composti. • Le particelle si muovono in direzioni casuali e la loro velocità determina la temperatura del materiale. • Le differenze tra gli stati solido, liquido e aeriforme dipendono dal movimento delle particelle, dalla loro distanza e dalla forza di attrazione tra particelle vicine. Ciò influenza la forma, il volume e la densità. • L'energia (calore) necessaria a separare le particelle durante un cambiamento di stato dipende dalla forza di attrazione tra le particelle. Ciò spiega la diversità dei punti di fusione ed

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
2. Energia	• Descrivere l'effetto del calore sulla materia in termini di temperatura, cambiamento di stato della materia, cambiamento di volume e densità. • Riconoscere i fattori che influiscono sulla temperatura quando viene raggiunto l'equilibrio termico. • Descrivere le modalità di trasmissione del calore. • Spiegare la diversità dei punti di fusione e di ebollizione di diverse sostanze in termini di energia.	ebollizione delle sostanze. • L'energia termica si trasmette da un corpo a temperatura maggiore a uno a temperatura minore fino al raggiungimento dell'equilibrio termico. • L'energia termica può essere usata per provocare un cambiamento di stato della materia senza cambiare la temperatura. • L'energia necessaria a separare le particelle durante un cambiamento di stato dipende dalla forza di attrazione tra le particelle. Ciò spiega la diversità dei punti di fusione ed ebollizione delle sostanze. • Il riscaldamento o il raffreddamento di un corpo ha effetti sul suo volume e quindi sulla sua densità. • L'energia termica viene trasferita per conduzione, convezione o irraggiamento.
3. Scienze della terra	• Mettere in relazione le caratteristiche microscopiche o chimico-fisiche dell'acqua con i fenomeni macroscopici visibili (es. l'acqua ghiacciata galleggia). • Rilevare e/o riconoscere le impronte delle attività umane in uno dei quattro sistemi terrestri (es. deforestazione, inquinamento dei fiumi, cementificazione, emissioni in atmosfera). • Descrivere e modellizzare il funzionamento	• La Terra è un sistema complesso di sottoinsiemi interagenti: la geosfera, l'idrosfera, l'atmosfera e la biosfera. • Tutti i processi della Terra sono il risultato del flusso di energia e del ciclo della materia all'interno e tra i sottoinsiemi del pianeta. Questa energia deriva dal Sole e dal calore interno della Terra. • L'attività umana influenza geosfera, idrosfera,

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	dell'effetto serra naturale, distinguendolo chiaramente dall'effetto serra 'aumentato' dall'uomo. • Proporre e argomentare buone pratiche e comportamenti sostenibili a livello personale e scolastico per ridurre l'impatto negativo dell'uomo sull'ambiente.	atmosfera e biosfera. • La Terra è chiamata pianeta blu perché la sua superficie è ricca di acqua liquida. L'acqua possiede proprietà chimiche e fisiche uniche che regolano la vita, determinano i fenomeni atmosferici e modellano la superficie del pianeta. • L'effetto serra è un fenomeno fondamentale in cui alcuni gas dell'atmosfera (vapore acqueo, anidride carbonica, metano) trattengono il calore che la Terra emette. Senza di esso la Terra sarebbe troppo fredda per ospitare la vita. Se aumentano i gas serra, il pianeta si surriscalda.
4. Scienze della vita	• Utilizzare strumenti d'ingrandimento (lente, microscopio) per osservare e descrivere campioni di tessuto o organismi microscopici. • Rappresentare la struttura della cellula (tramite schemi grafici, disegni o modellini 3D) identificando le componenti principali (membrana, citoplasma, nucleo, organuli). • Confrontare le caratteristiche fondamentali della cellula animale e di quella vegetale (es. presenza di parete cellulare e cloroplasti). • Costruire e interpretare semplici catene e reti alimentari per illustrare il flusso di materia ed energia in un ecosistema. • Distinguere e classificare gli organismi in base al loro ruolo trofico (produttori, consumatori,	• Tutti gli organismi sono costituiti da una o più cellule. • Tutti gli organismi hanno bisogno di cibo, acqua, un modo per smaltire i rifiuti e un ambiente in cui vivere. • All'interno delle cellule, strutture speciali sono responsabili di particolari funzioni, e la membrana cellulare forma il confine che controlla ciò che entra e ciò che esce. • Negli organismi pluricellulari, il corpo è un sistema di molteplici sottosistemi interagenti. Questi sottosistemi sono gruppi di cellule che lavorano insieme per formare tessuti o organi specializzati per particolari funzioni corporee. • Le cellule si dividono per sostituire quelle

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	decompositori). • Analizzare ed esemplificare relazioni di cooperazione, dipendenza o competizione tra specie diverse all'interno dello stesso ambiente per la conquista delle risorse (cibo, acqua, spazio).	invecchiate e per produrne nuove durante la crescita e la riproduzione. Gli organismi hanno bisogno di energia e di materia e per esse spesso stabiliscono relazioni di dipendenza o competizione con altri organismi.
5. Natura della scienza e pratiche dell'indagine scientifica	• Osservare fenomeni e raccogliere dati quantitativi e/o qualitativi e organizzarli in tabelle e grafici (es. temperatura, massa e volume). Effettuare misurazioni con diversi strumenti (ad esempio metro, cilindro graduato, termometro). • Interpretare i risultati delle osservazioni o i dati (anche forniti dall'insegnante) sulla base delle conoscenze scientifiche di cui dispone lo studente e proporre spiegazioni coerenti. • Spiegare le proprie idee e accettare di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. • Proporre semplici modelli per i fenomeni naturali osservati. Riconoscere che possono coesistere modelli diversi per uno stesso fenomeno. • Scrivere semplici relazioni delle esperienze svolte in laboratorio in modo da comunicare agli altri il proprio lavoro.	• La scienza si occupa di spiegare i fenomeni naturali. Le spiegazioni di un fenomeno possono essere diverse, ma devono poter essere verificate sperimentalmente e/o devono essere coerenti con le osservazioni (la scienza non è dogmatica). • Le spiegazioni scientifiche sono provvisorie e soggette a cambiamento alla luce di eventuali nuovi esperimenti e nuove osservazioni. • La conoscenza scientifica è anche un prodotto dell'immaginazione, della creatività e delle inferenze umane. Gli scienziati sono creativi e curiosi. • I modelli scientifici servono a spiegare i fenomeni naturali e a prevederne il comportamento; i modelli non sono copie della realtà ed esistono modelli diversi per spiegare lo stesso fenomeno. • Gli scienziati lavorano insieme e condividono le loro idee. • La conoscenza prodotta dalla Scienza trova applicazione nel campo dell'ingegneria e delle tecnologie. Le applicazioni scientifiche hanno

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
-----------------	---------	------------

spesso implicazioni etiche, sociali, economiche e politiche.

Indicatori di Competenza

- **Struttura e funzione:** *Mettere in relazione la struttura microscopica della materia con le proprietà macroscopiche.*
- **Modelli e pattern:** *Sviluppare e utilizzare modelli per spiegare fenomeni considerando la struttura della materia a livello microscopico.*
- **Relazioni causa-effetto:** *Argomentare partendo dalle prove quando attribuisce un fenomeno a una certa causa.*
- **Scala, proporzione e quantità:** *Eseguire misurazioni di lunghezza, temperatura e altre grandezze fisiche ed effettuare una valutazione della ragionevolezza del risultato numerico.*

7. TECNOLOGIA

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
-----------------	---------	------------

1. Vedere, osservare e sperimentare

- Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.
- Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di grafiche geometriche e oggetti.

- Conoscenze di base sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali; la risorsa rifiuti, utilizzo dei rifiuti; sostanze organiche.
- Elementi di base per la comprensione del disegno tecnico; costruzioni grafiche di base con riga e squadra.

2. Prevedere, immaginare e progettare

- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.
- Valutare le conseguenze di scelte progettuali o

- L'applicazione sistematica e organizzata delle tecnologie per le attività produttive per beni e servizi.
- Le risorse materiali e immateriali come

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	tecnologiche in relazione a criteri di sostenibilità, sicurezza o funzionalità. • Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.	materie prime e fattori di trasformazione e produzione; concetto di ciclo di vita di un bene; esempi.
3. Intervenire, trasformare e produrre	• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. • Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.	• Concetti fondamentali sugli oggetti tecnologici come oggetti compositi e risultanti da un processo organizzato di progetto e produzione inserito in una catena del valore. • Uso di semplici strumenti di lavoro per eseguire costruzioni e prove sperimentali.
4. Informatica	• Comprendere i principi fondamentali dell'architettura e del funzionamento di sistemi e dispositivi informatici, nonché di Internet e del Web. • Utilizzare i più comuni dispositivi informatici per organizzare e gestire le informazioni di proprio interesse. • Selezionare e usare i contenuti e gli strumenti digitali più appropriati per i propri obiettivi espressivi, usando ambienti adatti.	• Sistema operativo: principali funzioni e servizi di base, concetto di processo in esecuzione, gestione dei processi e della memoria. • Identità personale in rete; Valutazione critica dei dati reperiti su rete e delle informazioni fornite da sistemi di intelligenza artificiale generativa; creazione e modifica di contenuti digitali multimediali usando ambienti informatici; importanza dell'usabilità e dell'accessibilità di applicazioni informatiche ai fini dell'inclusione e della più ampia partecipazione.

Indicatori di Competenza

- **Processi produttivi:** Riconoscere e descrivere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.
- **Valutazione dei rischi e opportunità:** Imparare a riconoscere in ogni innovazione opportunità e rischi, e saper riconoscere situazioni di rischio nelle attività pratiche e tecnologiche.
- **Uso di oggetti e strumenti:** Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso comune ed essere in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali e saper utilizzare semplici strumenti seguendo procedure e istruzioni tecniche.
- **Pianificazione e realizzazione:** Utilizzare adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la concezione e realizzazione di semplici prodotti.
- **Comunicazione responsabile:** Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
- **Rappresentazione grafica:** Concepire e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche utilizzando elementi del disegno geometrico.
- **Architettura informatica:** Comprendere a level generale l'architettura di principio di un sistema informatico, le sue principali componenti hardware e software e i meccanismi fondamentali di Internet.
- **Cittadinanza digitale:** Agire in modo consapevole e responsabile nell'uso delle tecnologie informatiche anche online.
- **Uso del software:** Selezionare ed utilizzare programmi e servizi software per uno specifico obiettivo e per espressione personale.

8. MUSICA

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Percezione, ascolto e analisi	• Comprendere e riconoscere le caratteristiche acustiche del suono e i suoi parametri fondamentali. • Riconoscere i diversi strumenti musicali, le formazioni strumentali e vocali presenti nei brani ascoltati. • Analizzare e valutare eventi, materiali e opere musicali cogliendone i significati espressivi e i principali generi.	• Il suono e i suoi parametri fisici e percettivi (altezza, intensità, timbro, durata). • Classificazione degli strumenti musicali (aerofoni, cordofoni, membranofoni, idiofoni, elettrofoni). • Classificazione delle voci (femminili, maschili, bianche) e formazioni strumentali.
2. Alfabetizzazione e grammatica musicale		

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	• Utilizzare i principali sistemi di notazione (convenzionali e non convenzionali) per la lettura, l'analisi e la produzione di brani musicali. • Riconoscere e decodificare le strutture fondamentali del linguaggio musicale. • Leggere e decodificare semplici spartiti e partiture.	• Sistemi di notazione tradizionale e codici ritmico-grafici convenzionali e non (elementi di teoria musicale).
3. Creatività, esecuzione e interpretazione	• Eseguire ed interpretare, individualmente e in gruppo, brani strumentali e vocali appartenenti a generi, epoche e culture differenti. • Utilizzare le tecniche esecutive elementari di uno strumento didattico per l'esecuzione di brani ritmici e melodici. • Riprodurre con la voce, con il corpo e/o con strumenti musicali semplici brani sia per imitazione sia decifrando la notazione. • Mantenere un ruolo attivo e coordinato all'interno di un ensemble musicale e del coro.	• Pratica strumentale: fondamenti della tecnica esecutiva di uno strumento didattico (flauto dolce, tastiera, chitarra, ukulele, xilofono, ecc.). • Pratica vocale: tecnica di base del canto (postura, respirazione, intonazione e dizione). • Prassi esecutiva individuale, d'insieme e corale su repertori vari.
4. Conoscenza storico-culturale della musica	• Inquadrare e contestualizzare semplici opere, eventi e repertori musicali all'interno dei rispettivi ambiti storico-culturali e sociali. • Integrare le esperienze musicali con altri saperi, pratiche artistiche e linguaggi disciplinari. • Valutare criticamente il patrimonio musicale in relazione alla propria esperienza e ai diversi	• Contesti storico-culturali di riferimento ed evoluzione dei linguaggi musicali. • Relazioni e interconnessioni tra la musica, la storia e le altre discipline. • Funzione della musica nelle diverse società e culture.

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	contesti storici.	
5. Tecnologie e linguaggi musicali multimediali	• Utilizzare strumenti tecnologici ed applicativi informatici per la ricerca, l'ascolto guidato e la selezione di brani e strumenti musicali. • Affinare e rafforzare l'ascolto critico attraverso l'uso consapevole dei media digitali.	• Strumenti tecnologici e risorse digitali per la fruizione e ricerca musicale.

Indicatori di Competenza

- **Partecipazione ed esecuzione:** *Lo studente partecipa in modo attivo alla realizzazione di semplici esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione, individuale e in gruppo, di brani strumentali, vocali e ritmici.*
- **Notazione musicale:** *Lo studente sa leggere e interpretare il linguaggio musicale utilizzando i diversi sistemi di notazione.*
- **Improvvisazione e creatività:** *Lo studente sviluppa idee e improvvisazioni di semplici sequenze ritmiche individuali e in gruppo, con la voce, il corpo, gli strumenti.*
- **Riconoscimento e contestualizzazione:** *Lo studente comprende e riconosce gli strumenti musicali impiegati nelle musiche ascoltate e comprende/valuta eventi, materiali e opere musicali riconoscendone i significati nei contesti storico-culturali.*
- **Integrazione multidisciplinare:** *Lo studente integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi di appropriati codici e sistemi di codifica.*

9. ARTE E IMMAGINE

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Leggere	• Riconosce in un messaggio visivo alcune tecniche, i materiali e le principali caratteristiche del linguaggio visuale.	• Conosce gli elementi fondamentali del linguaggio visivo. • Conosce le tecniche più idonee alle esigenze

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
		espressive. • Conosce stili e periodi della storia dell'arte esplorati attraverso opere chiave dall'arte della Preistoria all'arte Romana. • Acquisisce il concetto di bene culturale e ambientale.
2. Interpretare	• Riconosce alcuni stili e periodi della storia dell'arte e/o alcune opere chiave.	• Elementi di contestualizzazione storico-artistica. • Linguaggi espressivi e significati dell'opera d'arte.
3. Creare	• Utilizza strumenti e materiali inerenti le tecniche artistiche. • Applica le regole di base del linguaggio visuale in diversi campi espressivi.	• Tecniche artistiche di base (disegno, pittura, manipolazione). • Regole compositive del linguaggio visivo.

Indicatori di Competenza

- **Produzione e rielaborazione:** *Sperimenta, rielabora, crea immagini e/o altri prodotti utilizzando le tecniche espressive apprese.*
- **Osservazione e descrizione:** *Sviluppa maggiore capacità di osservazione e descrizione dell'immagine.*
- **Espressione ed interpretazione:** *Sviluppa maggiore capacità immaginativa ed espressiva, attraverso l'interpretazione personale dei temi proposti.*
- **Riflessione storico-artistica:** *Inizia a porsi in modo riflessivo di fronte ad un'opera d'arte mettendola in relazione con il contesto di appartenenza.*

10. EDUCAZIONE FISICA

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Movimento	• Gestire il proprio corpo in modo funzionale alle personali caratteristiche fisiche. • Eseguire e coordinare gli schemi motori di base secondo parametri spaziali e temporali. • Controllare il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche.	• Schemi motori di base, semplici e combinati. • Elementi di orientamento nello spazio e nel tempo dell'azione motoria, anche in ambiente naturale. • Terminologia tecnica essenziale della disciplina. • Funzioni fisiologiche dell'organismo in relazione al movimento.
2. Espressività	• Utilizzare varie gestualità per comunicare nei diversi contesti. • Eseguire sequenze di movimenti e/o danze e/o coreografie utilizzando basi ritmiche o musicali.	• Principali schemi ritmici applicati al movimento. • Codici e linguaggi non verbali del corpo.
3. Gioco	• Applicare le principali regole delle attività e degli sport individuali e di squadra. • Utilizzare le abilità motorie adattandole alle varie situazioni. • Portare a termine il gioco superando le difficoltà. • Comprendere l'importanza delle regole per una convivenza pacifica sia nella vittoria che nella sconfitta. • Dare il proprio contributo nel creare un clima positivo.	• Principali fondamentali dei giochi e degli sport individuali e di squadra. • Regole-base indispensabili per la realizzazione del gioco e dello sport. • Criteri per l'arbitraggio autogestito e la risoluzione pacifica dei conflitti nel gioco. • Strategie elementari di cooperazione e collaborazione tattica.

NUCLEO FONDANTE	ABILITÀ	CONOSCENZE
4. Salute	• Scegliere di essere attivi praticando con continuità attività motoria. • Partecipare ad iniziative motorie e sportive proposte dall'Istituto. • Adottare autonomamente principi igienici corretti. • Agire rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento, sia nell'uso degli attrezzi. • Strutturare una relazione positiva e di prevenzione degli infortuni con l'ambiente di apprendimento.	• Principi igienici generali legati all'attività fisica e alla cura personale. • Norme generali per la prevenzione degli infortuni e corretto uso degli attrezzi. • Tecniche essenziali di assistenza al compagno e regole di base del primo soccorso. • Effetti benefici del movimento sul benessere psicofisico e sullo stile di vita sano.

Indicatori di Competenza

- **Coordinazione e controllo corporeo (Movimento):** *Controlla la postura e coordina il corpo in situazioni statiche e dinamiche, combinando schemi motori di base in modo efficace.*
- **Orientamento dinamico (Movimento):** *Si orienta con precisione nello spazio e nel tempo di gioco, modulando le risposte motorie in contesti diversi e ambienti naturali.*
- **Espressione non verbale (Espressività):** *Comunica messaggi e stati d'animo utilizzando con consapevolezza ed espressività i codici gestuali e posturali non verbali.*
- **Sincronia e ritmo (Espressività):** *Esegue sequenze motorie, danze o coreografie coordinando i propri movimenti in relazione a stimoli sonori o schemi ritmici.*
- **Partecipazione sportiva e fair play (Gioco):** *Partecipa attivamente a giochi e attività sportive applicando le regole-base, i fondamentali tecnici e i sani principi del fair play.*
- **Relazione e cooperazione (Gioco):** *Collabora in modo leale e costruttivo con i compagni per un fine comune, accetta le diversità e gestisce l'emotività sia nella vittoria che nella sconfitta.*
- **Sicurezza e prevenzione (Salute):** *Agire nel rispetto dei criteri di sicurezza e prevenzione infortuni, utilizza correttamente gli attrezzi e adotta autonomamente adeguate pratiche igieniche.*
- **Stile di vita attivo e benessere (Salute):** *Partecipa con continuità alle attività motorie proposte, manifestando consapevolezza del benessere psicofisico derivante da uno stile di vita attivo.*