

CURRICOLO DI ISTITUTO

SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIME

CURRICOLO di ITALIANO

CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

1. QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ:

L'Italiano come Fondamento di Cittadinanza

L'insegnamento della lingua italiana non è solo una materia, ma la **base di ogni apprendimento** e lo strumento principe per l'**inclusione sociale**. Riprendendo il pensiero di Don Milani, la padronanza linguistica è ciò che rende gli studenti realmente uguali, permettendo loro di esercitare una cittadinanza attiva e consapevole.

Le Nuove Indicazioni Nazionali suggeriscono importanti spunti di riflessione per la prima classe della scuola primaria:

1. Recupero della manualità e del corsivo

1. La scrittura a mano (carta e penna) è considerata un esercizio cognitivo, non solo tecnico: esiste un legame diretto tra scrivere e concettualizzare.
2. L'attenzione alla calligrafia e al corsivo favorisce la concentrazione e la lentezza, ponendosi come antidoto all'uso compulsivo del digitale.

2. Potenziamento della memoria

3. L'uso di filastrocche, poesie, conte e indovinelli è fondamentale per consolidare la memoria a lungo termine in modo ludico e strutturato.

3. Educazione al piacere della lettura

4. Il percorso parte dall'ascolto attivo di storie narrate dall'adulto per stimolare curiosità e stupore.
 5. Si segue un'evoluzione graduale: dalla fase logografica e sillabica fino alla lettura automatica e lessicale.
 6. Traguardo finale: Lettura ad alta voce di brevi testi in stampato maiuscolo, con avvio al minuscolo entro la fine del primo anno.
-

2. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi minimi alunni BES
LINGUA E LETTERATURA		
1° ALFABETO	1. Riconoscere, denominare e memorizzare la sequenza dei 26 grafemi dell'alfabeto italiano e internazionale, associandoli ai relativi fonemi e distinguendo visivamente le lettere di uso comune dalle lettere integrate.	1. Riconoscere e denominare le lettere dell'alfabeto nel carattere stampato maiuscolo e le sillabe semplici.
2° SCRITTURA	2.1 Riconoscere e riprodurre le lettere dell'alfabeto in stampatello e in corsivo, rispettando il punto di partenza e la direzione del tratto. 2.2 Riconoscere e discriminare i diversi caratteri tipografici (stampato maiuscolo, minuscolo e corsivo), comprendendo la corrispondenza fonetica e funzionale nei testi d'uso e di studio.	2.1 Riconoscere e riprodurre le lettere dell'alfabeto in stampato maiuscolo.
3° GRAFIA DELL'ITALIANO	3.1 Riconoscere, distinguere e riprodurre correttamente i digrammi e trigrammi della lingua italiana e gestire le ambiguità nel rapporto tra fonema e grafema	3.1 Essere in grado di gestire lo spazio del rigo esercitando la coordinazione oculo-manuale.
4° INTERPUNZIONE, SEGNI GRAFICI E PARAGRAFEMATICI.	4.1 Usare i segni paragrafematici, nella loro funzione sintattica e testuale, in particolare i seguenti: punto, virgola, punto esclamativo, punto interrogativo; funzione dell'apostrofo.	4.1 Conoscere alcuni segni di punteggiatura: punto interrogativo e punto esclamativo.
5° ASCOLTO E DIALOGO	5.1 Essere in grado di comprendere semplici istruzioni 5.2 Saper interagire in una conversazione formulando semplici domande.	5.1 Essere in grado di ascoltare ed eseguire comandi e semplici istruzioni. 5.2 Prestare attenzione ai messaggi orali dell'insegnante.

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi minimi alunni BES
	5.3 Essere in grado di raccontare oralmente un'esperienza personale	
6° LETTURA E INTERPRETAZIONE	6.1 Essere in grado di passare gradualmente dalla lettura sillabica alla lettura di parole intere e brevi frasi in modalità ad alta voce. 6.2 Essere in grado di leggere brevi testi in stampato maiuscolo e minuscolo in modalità ad alta voce. 6.3 Saper rispondere oralmente a semplici domande di comprensione su un breve testo ascoltato e letto 6.4 Saper riordinare tre o quattro sequenze illustrate di una storia ascoltata.	6.1 Saper associare correttamente fonema e grafema in stampato maiuscolo. 6.2 Saper leggere sillabe dirette in stampato maiuscolo. 6.3 Saper leggere parole bisillabe e trisillabe piane in stampato maiuscolo con il supporto di immagini.
7° PRODUZIONE DI TESTI	7.1 Saper produrre brevi e semplici frasi connesse a situazioni note e quotidiane (contesto scolastico e/o familiare e festività). 7.2 Saper scrivere semplici frasi a partire da immagini stimolo.	7.1 Saper scrivere le lettere dell'alfabeto in stampato maiuscolo. 7.2 Saper scrivere sillabe dirette e parole bisillabe e trisillabe piane, con il supporto di immagini in stampato maiuscolo.
8° MEMORIZZAZIONE DI TESTI	8.1 Saper memorizzare filastrocche, poesie e testi di canzoncine.	8.1 Saper memorizzare alcune strofe di filastrocche, poesie e parte di testi di canzoncine.

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

1. NUCLEO TEMATICO: ALFABETO

CONOSCENZE:

- Le 26 lettere dell'alfabeto: le vocali e le consonanti
- Le lettere straniere

ABILITÀ:

L'alunno è in grado di:

- riconoscere le lettere dell'alfabeto, distinguendo tra vocali e consonanti.
- denominare le lettere dell'alfabeto, memorizzando l'ordine di successione.
- riconoscere e denominare le lettere straniere.

2. NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA

CONOSCENZE

- L'alfabeto nel carattere stampato maiuscolo e minuscolo: le vocali e le consonanti
- Le lettere straniere
- Le sillabe e le sillabe inverse
- Le parole bisillabe e trisillabe
- Il carattere corsivo.

ABILITÀ

L'alunno è in grado di:

- discriminare e riprodurre le vocali nel carattere stampato
- discriminare e riprodurre le consonanti nel carattere stampato
- discriminare e riprodurre le lettere straniere nel carattere stampato
- formare e scrivere le sillabe e le sillabe inverse nel carattere stampato
- trasformare le lettere dell'alfabeto e semplici parole dallo stampato al carattere corsivo.

3. NUCLEO TEMATICO: GRAFIA DELL'ITALIANO

CONOSCENZE:

- Le parti del rigo: linea base, interlinea e linea superiore
- Lo spazio del rigo: rigo prato, rigo cielo e rigo terra
- Scrittura in corsivo, orientando il tratto grafico delle diverse lettere nello spazio del rigo appropriato.
- Trasformare parole e brevi frasi dal carattere stampato a quello corsivo

ABILITÀ'

L'alunno è in grado di:

- distinguere il rigo prato, il rigo cielo e il rigo terra
- orientare il tratto grafico nello spazio del rigo
- scrivere in corsivo curando l'ordine e la chiarezza grafica

4. **NUCLEO TEMATICO: INTERPUNZIONE, SEGNI GRAFICI e PARAGRAFEMATICI.**

CONOSCENZE:

- La spaziatura: il concetto di spazio bianco come separatore necessario tra le parole.
- Il punto fermo: riconoscimento del punto come segnale di chiusura di una frase di senso compiuto.
- Il punto interrogativo: associazione del segno ? all'intonazione della domanda.
- La lettera maiuscola: conoscenza della maiuscola dopo il punto fermo e per il proprio nome.
- Convenzioni di direzione: la scrittura procede da sinistra a destra e dall'alto verso il basso.

ABILITA'

L'alunno è in grado di:

- lasciare spazi regolari tra le parole nella scrittura autonoma (evitando la "scrittura a trenino").
- inserire il punto fermo per segnalare la fine di un pensiero semplice.
- modulare la voce in presenza del punto fermo (pausa lunga) e del punto interrogativo (salita di tono).
- distinguere graficamente tra lettere, numeri e segni di punteggiatura nel testo stampato.
- applicare la lettera maiuscola all'inizio della frase e per i nomi propri più familiari (compagni, insegnanti, personaggi).

5. **NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO E DIALOGO**

CONOSCENZE:

- turni di parola: esistenza di regole per l'interazione (quando parlare, quando ascoltare).
- elementi della comunicazione: distinzione tra chi parla (emittente), chi ascolta (ricevente) e il messaggio.
- linguaggio non verbale: Importanza dello sguardo, della postura e dell'espressione del viso nel dialogo.
- scopi dell'ascolto: Capire che si ascolta per divertirsi (storie), per imparare (spiegazioni) o per operare (istruzioni).

ABILITA'

L'alunno è in grado di:

- mantenere l'attenzione - Ascoltare testi letti dall'insegnante o messaggi dei compagni per un tempo adeguato all'età.
- rispettare il turno - Intervenire nelle conversazioni di gruppo alzando la mano e attendendo il proprio momento.
- comprendere messaggi chiave - Individuare l'argomento principale di un discorso o di una fiaba ascoltata.

- formulare domande - Chiedere spiegazioni se un passaggio non è chiaro o per approfondire un tema.
- Raccontare vissuti - Riferire un'esperienza personale seguendo un ordine cronologico lineare (prima, dopo, infine).

6. NUCLEO TEMATICO: LETTURA E INTERPRETAZIONE

CONOSCENZE:

- fonema-grafema - Conoscenza dei suoni associati alle lettere dell'alfabeto (vocali, consonanti, digrammi semplici).
- caratteri grafici - Riconoscimento dei diversi caratteri (stampato maiuscolo, minuscolo e, gradualmente, corsivo).
- struttura del libro - Conoscenza delle parti di un libro (copertina, titolo, autore, illustrazioni) come indizi per il contenuto.
- tipologie testuali primarie - Distinzione intuitiva tra un racconto (storia) e una lista o una regola.

ABILITA'

L'alunno è in grado di:

- leggere parole e frasi note in stampato maiuscolo e minuscolo con correttezza e progressiva fluidità.
- ipotizzare il contenuto di un testo a partire dal titolo o dalle immagini (lettura delle figure).
- individuare i protagonisti, il luogo e il tempo principale in una storia breve.
- trovare informazioni esplicite nel testo per rispondere a domande dirette (Chi? Cosa? Dove?).
- esprimere opinioni personali su un personaggio o un evento (es. "Mi piace perché...", "Mi ha fatto paura quando...").

7. NUCLEO TEMATICO: PRODUZIONE DI TESTI

CONOSCENZE:

- Pianificazione minima - Capire che prima di scrivere bisogna avere un'idea o un'intenzione (cosa voglio dire?).
- Convenzioni grafiche - Rapporto tra lo spazio del foglio (righe, quadretti) e la dimensione dei caratteri.
- Corrispondenza fonema-grafema - Analisi fonetica della parola per tradurre i suoni in segni scritti.
- Funzioni della scrittura - Sapere che si scrive per ricordare (liste), per informare (avvisi) o per raccontare (storie).

ABILITA'

L'alunno è in grado di:

- scrivere sotto dettatura parole e frasi rispettando le convenzioni ortografiche apprese.

- scrivere brevi didascalie o frasi per descrivere un'immagine o un'esperienza vissuta.
- inserire parole mancanti in un testo bucato o terminare una frase iniziata.
- rileggere ciò che si è scritto (anche con l'aiuto dell'insegnante) per verificare se "suona bene" o se mancano delle lettere.
- produrre testi misti (disegno + parola) dove l'immagine supporta il significato dello scritto.

8. NUCLEO TEMATICO: MEMORIZZAZIONE DI TESTI

CONOSCENZE:

- ritmo e rima
- strutture ripetitive che facilitano il ricordo.
- strategie di recupero (associare una parola a un gesto, visualizzare l'immagine corrispondente al verso).
- repertorio minimo di testi della tradizione (feste, stagioni, tradizioni locali).

ABILITA'

L'alunno è in grado di:

- ripetere testi brevi e ritmati (4-8 versi) con correttezza e intonazione adeguata.
- utilizzare la gestualità (mimo) come supporto per richiamare alla mente il contenuto del testo.
- terminare un verso o una rima interrotta dall'insegnante.
- seguire il ritmo del gruppo durante la recitazione collettiva, rispettando le pause e le variazioni di volume.
- disegnare le sequenze principali di una poesia per facilitarne la memorizzazione visiva.

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

- **Educazione Civica / Responsabilità:** riconoscere ed esprimere verbalmente le proprie ed altrui emozioni realizzando le carte illustrate delle emozioni; produrre un cartellone illustrato su diritti e doveri dei bambini; realizzare un cartellone con le regole di classe e la routine della giornata scolastica.
- **STEM / Logica:** premesso che le Linee guida consigliano di evitare l'uso dello smartphone nella fascia d'età della scuola primaria, considerato che il loro utilizzo è di fatto largamente diffuso anche in età prescolare, è necessario partire dal primo anno di questo ordine di scuola a formare i bambini ad un uso responsabile dei dispositivi tecnologici. In questa dimensione, si utilizzeranno video sull'utilizzo consapevole del primo smartphone e dei videogiochi (Play and learn) e conversazioni guidate con domande stimolo; racconto orale sull'uso di videogiochi, smartphone e social.
- **Orientamento e Talento:** Lettura e narrazione consentono al bambino di raccontare la propria storia personale, di scoprire le proprie caratteristiche, inclinazioni e talenti e di costruire la propria identità attraverso la comunicazione verbale con l'altro da sé e con l'esplorazione di mondi diversi e possibili attraverso diversi generi e tipologie testuali.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI

- **Lezione Narrativa:** Storytelling
- **Esercitazione Mnemonica:** Valorizzazione della memoria (poesie, filastrocche, canzoncine, drammatizzazioni).
- **Didattica Laboratoriale:** realizzazione di strisce alfabetiche, ruote dei 4 caratteri, lapbook ortografici.
- **Didattica esperienziale:** compiti di realtà
- **Didattica ludica:** giochi manipolativi (mani in pasta: realizzare letterine con pasta di sale e pongo); la tombola delle sillabe, memory. Giochi interattivi alla LIM su Wordwall
- **Lettura Integrale:** Utilizzo di testi completi per primi lettori in stampatello maiuscolo: favole, fiabe, albi illustrati e fumetti. Audiolibri didattici.
- **Circle time**
- **Cooperative learning**
- **Peer tutoring**

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

- **Tipologia di prove:** Ascolto di un testo narrativo ed individuazione dei personaggi, luoghi e tempo. Dettato ortografico. Lettura e completamento di un testo bucato. Memorizzazione di una poesia.
- **Il "Capolavoro" (Portfolio):** drammatizzazione finale di un testo teatrale a tema valoriale.

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

Le nuove Indicazioni Nazionali 2025 pongono un forte accento sulla personalizzazione, sull'identità personale e sul valore della lettura come strumento di cittadinanza attiva. Per un bambino di classe prima che ha già acquisito le basi della lettura autonoma, il "canone" non deve essere solo un elenco di titoli, ma un percorso che stimoli il pensiero critico e il piacere estetico.

1. Per l'identità e la gestione delle emozioni

"Gastone Musone" di Suzanne Lang (Ed. Il Castoro)

- **Perché sceglierlo:** Coerente con la dimensione "emotivo-relazionale" delle Indicazioni 2025.
- **Trama:** Gastone è uno scimpanzé che si è svegliato di pessimo umore senza un motivo apparente. I suoi amici cercano di "aggiustarlo", ma lui ha solo bisogno di vivere la sua emozione.
- **Livello di lettura:** Testo breve, font chiaro e dialoghi semplici, perfetto per chi inizia a leggere autonomamente.

2. Per lo sviluppo del pensiero critico e l'amicizia

"Groléfante & Topolino. Che amicizia bestiale!" di Pierre Delye e Ronan Badel (Ed. Terre di Mezzo)

- **Perché sceglierlo:** Le nuove linee guida incentivano l'approccio laboratoriale e il dialogo tra "diversi".
- **Trama:** Una serie di brevi storie a fumetti su un elefante enorme e un topo minuscolo. Esplora il concetto di prospettiva e di aiuto reciproco.
- **Livello di lettura:** La struttura a fumetti aiuta il bambino a segmentare la lettura, rendendola meno faticosa ma molto gratificante.

3. Per l'approccio interdisciplinare (Scienze e Narrazione)

"La gallina" di Tatsu Nagata (Ed. Nomos)

- **Perché sceglierlo:** Risponde all'esigenza di collegare le "scienze" con la "lingua italiana" attraverso la saggistica per l'infanzia (non-fiction).
- **Trama:** Uno scienziato bizzarro guida il lettore alla scoperta del mondo naturale con rigore scientifico ma molta ironia.
- **Livello di lettura:** Frasi minime, quasi degli "slogan" scientifici, ideali per chi cerca una lettura rapida ma informativa.

4. Per la valorizzazione della creatività (Ambito Artistico)

"Ciao" di Antonella Abbatiello (Ed. Topipittori)

- **Perché sceglierlo:** Valorizza la "competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale".
- **Trama:** Due forme geometriche si incontrano e, attraverso il gioco delle trasformazioni, costruiscono un mondo e un'amicizia.
- **Livello di lettura:** Altissima leggibilità. È un libro che insegna che con poche parole si possono dire cose grandissime.

5. Un "classico contemporaneo" per la cittadinanza

"I Truffoletti" di Anne-Marie Chapouton e Gerda Müller (Ed. Babalibri)

- **Perché sceglierlo:** Le Indicazioni 2025 richiamano il rispetto per il patrimonio e l'ambiente.
- **Trama:** Piccoli folletti che vivono in armonia con la natura, lontano dagli umani maldestri. È un inno all'ecologia e all'attenzione verso il "piccolo".
- **Livello di lettura:** Leggermente più ricco nel lessico, è l'ideale per "sfidare" dolcemente il bambino che sa già leggere, magari con una lettura condivisa iniziale.

6. Leggo una storia con Gianni Rodari" (Stampatello Maiuscolo)

Questa collana è progettata specificamente per il passaggio cruciale dalla decodifica alla comprensione del testo, utilizzando lo stampatello maiuscolo come "ponte" facilitatore.

- **Perché sceglierlo:** Le nuove linee guida sottolineano l'importanza dell'accessibilità e dell'inclusione. Il font in stampatello maiuscolo garantisce che nessun bambino resti indietro nella fase di transizione, mentre il contenuto

- “rodariano” promuove la competenza multilinguistica e comunicativa attraverso il gioco di parole e l'ironia.
- **Trama:** Il volume raccoglie brevi storie (spesso tratte dalle *Favole al telefono* o dai *Libri degli errori*) dove la realtà viene ribaltata. Sono racconti che sfidano la logica ordinaria per stimolare il ragionamento logico e la curiosità verso l'insolito.
- **Livello di lettura: alta Leggibilità.** Le frasi sono brevi, i paragrafi ben distanziati e l'uso esclusivo del maiuscolo riduce il carico cognitivo per il lettore principiante, permettendogli di concentrarsi sul significato profondo della storia piuttosto che solo sulla forma delle lettere.

7. "Io leggo da solo - Fiabe per primi lettori" (Stampatello Maiuscolo)

Questa serie rappresenta lo strumento ideale per coniugare l'archetipo della fiaba classica con le moderne esigenze di **autonomia del bambino** nel primo anno della scuola primaria.

- **Perché sceglierlo:** Le nuove linee guida pongono una forte enfasi sulla padronanza della lingua italiana come veicolo di libertà. Offrire fiabe classiche (come *Cappuccetto Rosso*, *I tre porcellini*, ecc.) in un formato accessibile permette al bambino di affrontare testi di cui conosce già la struttura narrativa, aumentando la fiducia nelle proprie capacità (autoefficacia) durante la lettura solitaria.
- **Caratteristiche del testo:** Il volume utilizza lo stampatello maiuscolo e una spaziatura ampia. La particolarità di questa collana De Agostini è l'equilibrio tra testo e immagine: le illustrazioni non sono solo decorative, ma offrono indizi visivi fondamentali per la comprensione delle parole più complesse.
- **Livello di lettura: Prime letture.** È progettato per chi ha appena terminato la fase di sintesi fonemica e ha bisogno di storie brevi, con un lessico controllato ma non banale, per allenare la fluidità.

8. "Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare" (Audiolibro/Risorse Digitali)

Questo capolavoro di Luis Sepúlveda, fruito attraverso l'ascolto, trasforma la classe in una comunità di ascoltatori attivi, lavorando sulla capacità di concentrazione e immaginazione guidata.

- **Perché sceglierlo:** Risponde alla sfida della **didattica digitale integrata** e dello sviluppo della **competenza di ascolto**. Nelle nuove Indicazioni, l'ascolto è considerato il prerequisito fondamentale per la produzione orale e scritta. Inoltre, il tema dell'inquinamento marino (la "marea nera") si collega direttamente agli obiettivi di **Sostenibilità dell'Agenda 2030**.
- **Contenuto narrativo:** La storia dell'amicizia improbabile tra il gatto Zorba e la gabbianella Fortunata. È un inno alla tolleranza: "È molto facile accettare chi è uguale a noi, ma difficile accettare chi è diverso".
- **Vantaggio della Risorsa Digitale:** L'audiolibro permette l'**accessibilità universale**. Anche i bambini con difficoltà di letto-scrittura o che non conoscono ancora bene l'italiano (alunni NAI) possono immergersi nella storia, comprendere le sfumature emotive della voce narrante e partecipare attivamente alle discussioni di classe.

CURRICOLO di LINGUA INGLESE

CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

1. QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

In base alle *Nuove Indicazioni 2025*, l'insegnamento della *lingua inglese* in prima mira a sviluppare il talento comunicativo e l'identità dell'alunno attraverso l'incontro con l'*altro*. L'apprendimento della lingua inglese, oltre alla lingua materna e di scolarizzazione, permette all'alunno di acquisire una competenza plurilingue e pluriculturale ed i primi strumenti utili ad esercitare la cittadinanza attiva nel contesto in cui vive, anche oltre i confini del territorio nazionale.

La disciplina valorizza infatti la musicalità della lingua e la capacità di ascolto, fornendo le prime chiavi di accesso a una cittadinanza europea consapevole, partendo dal piacere di scoprire suoni nuovi e strutture logiche differenti. Nella scuola primaria, il bambino possiede una maggiore capacità di appropriarsi spontaneamente di modelli di pronuncia e intonazione per attivare più naturalmente un sistema plurilingue. Tale processo consentirà l'integrazione di elementi della nuova lingua nel sistema della lingua madre, della lingua di scolarizzazione e di eventuali altre lingue in possesso dell'alunno, ampliandone e differenziandone implicitamente le varie componenti linguistiche (aspetti fonico-acustici, articolatori, sintattici e semantici).

Nell'apprendimento delle lingue la motivazione nasce dalla naturale attitudine degli alunni a comunicare, socializzare, interagire e dalla loro naturale propensione a "fare con la lingua".

L'alunno potrà così passare progressivamente nel percorso scolastico, da una interazione centrata essenzialmente sui propri bisogni a una comunicazione attenta all'interlocutore, fino a sviluppare competenze socio-relazionali adeguate a interlocutori e contesti diversi.

La lingua straniera inoltre può essere utilizzata, in luogo della lingua di scolarizzazione, per iniziare a promuovere e veicolare apprendimenti collegati ad ambiti disciplinari diversi, per far riconoscere sia le principali convenzioni in uso in una determinata comunità linguistica, che le somiglianze e le diversità tra lingue e culture diverse, in modo da sviluppare nell'alunno, anche in una prospettiva a lungo termine, una consapevolezza plurilingue e una sensibilità interculturale.

2. NUCLEI TEMATICI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Nuclei Tematici	Obiettivi specifici al termine della classe prima	Obiettivi minimi alunni BES*
Ascolto (Listening)	Individuare i suoni. Comprendere vocaboli, istruzioni e frasi di uso quotidiano relativi a contesti noti.	Riconoscere suoni noti. Comprendere il senso globale di parole e brevi frasi di uso quotidiano in situazioni concrete, con guida e con supporto audio-video.
Parlato (Speaking)	Riprodurre suoni e intonazioni della L2. Interagire in situazioni di gioco con semplici espressioni. Riprodurre canti e filastrocche rispettando l'accento ritmico.	Riprodurre per imitazione alcuni suoni della L2. Partecipare a semplici giochi comunicativi attraverso gesti, parole singole e ripetizioni supportate dalla gestualità. Accompagnare canti e filastrocche attraverso la mimica (Total Physical Response)
Lettura e Scrittura (reading-writing)	Familiarizzare con la forma scritta della parola intesa come "immagine" (approccio globale).	Associare l'immagine grafica di parole familiari al relativo referente iconico o reale con guida e supporto.

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

1. NUCLEO TEMATICO: Ascolto (comprensione orale)

CONOSCENZE: alfabeto, principali fonemi, espressioni e istruzioni semplici in contesti quotidiani. Greetings. Membri della famiglia. Numbers (1-10), colours, school objects, animals.

ABILITÀ: Individuare e produrre suoni. – Abbinare suoni e parole (fonemi-grafemi). – Conoscere e comprendere globalmente vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, relativi a sé stessi, ai compagni, alla famiglia. – Individuare, numerare e classificare gli oggetti. -Saper rispondere a semplici comandi (TPR - Total Physical

Response). Riprodurre suoni e ritmi della L2 tramite canzoni e filastrocche a memoria. Confrontare semplici abitudini quotidiane. (Civilisation). Ascoltare e comprendere fiabe del canone tradizionale con supporto audio-visivo.

2. **NUCLEO TEMATICO: Parlato** (produzione e interazione orale)

CONOSCENZE: suoni, parole e semplici strutture linguistiche, colori, numeri, oggetti di uso comune e di ambienti familiari e scolastici. Formule semplici di presentazione. Festività (Halloween, Christmas, Easter) e canzoni tradizionali. Suoni particolari (es. th, h aspirata).

ABILITÀ: Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando semplici espressioni adatte alla situazione. Nominare oggetti, colori, numeri e membri della famiglia già acquisiti in listening.

3. **NUCLEO TEMATICO: Lettura** (comprensione scritta)

CONOSCENZE: Associazione tra fonemi e grafemi. Decodifica di etichette ambientali e di scritte su cartelloni illustrati per la classe. Lessico appreso oralmente.

ABILITÀ: Lettura per immagini di scritte su cartoline, biglietti augurali, accompagnati da supporti visivi o sonori.

4. **NUCLEO TEMATICO: Scrittura** (produzione scritta)

CONOSCENZE: Lessico appreso in ascolto e parlato

ABILITÀ: Riproduzione su modello di parole e semplici frasi. Coloritura e ricalco di parole chiave associate a icone.

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

Educazione Civica / Responsabilità: Rispetto per il materiale scolastico proprio e altrui; comprensione dell'importanza di comunicare con persone di culture diverse (accoglienza).

STEM / Logica: Sviluppo del pensiero logico attraverso la classificazione di oggetti per colore e numero; riconoscimento di pattern ritmici nelle filastrocche.

Orientamento e Talento: Osservazione delle attitudini mimico-gestuali e canore degli alunni durante le attività di role-play e storytelling per identificare inclinazioni comunicative precoci.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI

Attraverso l'uso di materiali autentici, racconti, giochi ed esercizi interattivi, gli alunni acquisiscono una maggiore consapevolezza delle diversità linguistiche e culturale sviluppando un atteggiamento di apertura e curiosità verso il mondo anglofono.

1. TPR (Total Physical Response): associare movimento e parola.
2. Comunicativo-Ludica: imparare attraverso il gioco e l'interazione.
3. Approccio Globale: lettura come riconoscimento di forme/immagini.
4. Esercitazione Mnemonica: Valorizzazione della memoria (Ripetizione corale di rime, poesie, canzoni, filastrocche).
5. Didattica Laboratoriale: manualità, scrittura a mano.
6. Storytelling Multimodale: Uso di albi illustrati (Picture Books) dove la comprensione è veicolata da immagini, gesti, suoni e non solo dalla traduzione verbale.

7. Role-play con marionette.
8. Esecuzione di comandi fisici.
9. Micro-CLIL: collegamenti con altre discipline.

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

La **verifica d'ingresso** per la classe prima (Lingua Inglese) in coerenza con il **D.M. 221/2025**, è focalizzata esclusivamente sull'*oralità* e sulla *risposta psicomotoria*. In questa fase, non si valutano conoscenze pregresse, ma la capacità di ascoltare e apprendere nuovi stimoli verbali. (Competenze metafonologiche e comportamentali che sosterranno l'apprendimento della lingua straniera.).

Tipologia di prove: Verifiche basate sull'ascolto e la risposta fisica (Listen and colour/circle); colloqui orali brevi mediante l'uso di flashcards per testare la pronuncia e la memorizzazione del lessico.

Il "Capolavoro" (Portfolio): Un disegno prodotto e denominato dall'alunno stesso (Picture Dictionary personale).

7. IL CANONE DELLE LETTURE E RISORSE

Picture books:

- "Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?" (Eric Carle): per i colori e gli animali. La struttura ritmica facilita la memorizzazione naturale.
- "Go Away, Big Green Monster!" (Ed. Emberley): per le parti del viso e i colori. Permette un'attività di TPR in cui i bambini "scacciano" il mostro pezzo dopo pezzo.
- "From Head to Toe" (Eric Carle): per il TPR (Total Physical Response). Invita i bambini a imitare i movimenti degli animali ("I am a penguin and I turn my head. Can you do it?"). The Very Hungry Caterpillar (per i numeri e i cibi).

Selezione di Nursery Rhymes tradizionali (Rain Rain Go Away, Wheels on the Bus)

Risorse cartacee, digitali e fonetica (Phonics)

Il decreto ministeriale n. 221/2025 suggerisce di esporre i bambini a diverse voci (non solo quella dell'insegnante) per affinare la discriminazione dei fonemi.

- *Alphablocks* (BBC): Una serie di brevi episodi animati dove ogni lettera è un personaggio con un suono specifico (per l'approccio Phonics visivo).
- *Super Simple Songs* (YouTube/Sito): canzoni per la classe prima, con un ritmo lento e gestualità chiara (es. "Open Shut Them" per gli opposti).
- *Starfall* (App/Web): per i primi passi nell'associazione suono-simbolo attraverso giochi interattivi.
- *Flashcards* (abbinamento parola-immagine).

* **Note per la personalizzazione PEI/PDP**

Alla luce delle Nuove Indicazioni Nazionali, che ribadiscono la centralità della persona e la personalizzazione come chiave dell'inclusione, il PEI e il PDP rivestono un ruolo fondamentale

nell'insegnamento della lingua inglese in una classe prima della scuola primaria. In questa fase iniziale, l'apprendimento linguistico si fonda su esperienze concrete, gioco, oralità e interazione.

Il **PEI** consente di progettare percorsi di inglese inclusivi per gli alunni con disabilità, in coerenza con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL), prevedendo molteplici modalità di rappresentazione dei contenuti (immagini, suoni, gesti), diverse forme di espressione e partecipazione attiva, e strategie motivazionali personalizzate.

Analogamente, il **PDP** permette di adattare l'insegnamento dell'inglese agli alunni con bisogni educativi speciali attraverso una didattica flessibile e accessibile, che valorizza i diversi stili di apprendimento e riduce le barriere, senza abbassare le aspettative. In linea con le Indicazioni 2025, PEI e PDP diventano così strumenti essenziali per una progettazione dell'inglese ispirata all'UDL, capace di garantire pari opportunità, successo formativo e partecipazione significativa per tutti gli alunni.

CURRICOLO di STORIA

CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

1. QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

Lo studio della storia è importante perché aiuta gli alunni a comprendere il passato e a dare senso al presente. La storia non è solo un insieme di fatti da ricordare, ma un modo per capire cosa è successo, perché è successo e quali conseguenze ha avuto nel tempo.

Attraverso la storia, i bambini imparano che la realtà in cui vivono oggi è il risultato delle azioni e delle scelte degli uomini del passato. Allo stesso tempo, capiscono che anche loro, con le loro azioni, contribuiranno a costruire il futuro.

Studiare la storia permette inoltre di conoscere le origini della propria cultura e della propria identità, favorendo la consapevolezza di sé e il senso di appartenenza alla comunità.

Questo è particolarmente importante in una società multiculturale, perché aiuta anche a comprendere e rispettare le diverse culture.

2. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi minimi (alunni BES)
Il tempo e la successione	Riconoscere la successione temporale; ordinare eventi; usare prima/dopo	Individuare il prima e il dopo
La durata e la contemporaneità	Distinguere durata; riconoscere contemporaneità	Comprendere breve/lungo
La giornata e il tempo vissuto	Ricostruire la giornata; rappresentare sequenze	Riconoscere momenti principali

Il cambiamento nel tempo

Individuare cambiamenti
personali

Riconoscere semplici
cambiamenti

Le prime fonti

Riconoscere fonti; distinguere
passato/presente

Distinguere oggetti del passato

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

NUCLEO TEMATICO: IL TEMPO E LA SUCCESSIONE

CONOSCENZE: prima, dopo, sequenze, routine

ABILITÀ: ordinare eventi, raccontare esperienze

NUCLEO TEMATICO: LA DURATA E LA CONTEMPORANEITÀ

CONOSCENZE: durata, contemporaneità

ABILITÀ: confrontare durate

NUCLEO TEMATICO: LA GIORNATA

CONOSCENZE: parti della giornata

ABILITÀ: rappresentare attività

NUCLEO TEMATICO: CAMBIAMENTO

CONOSCENZE: crescita

ABILITÀ: confrontare immagini

NUCLEO TEMATICO: LE FONTI

CONOSCENZE: fonti materiali/iconiche

ABILITÀ: riconoscere tracce

4. CONNESSIONI TRASVERSALI

Educazione Civica: rispetto, memoria personale

STEM: pensiero sequenziale

Orientamento: attività narrative e creative

Le attività svolte si collegano tra diverse discipline e aiutano gli alunni a crescere in modo completo. Per quanto riguarda **Educazione Civica**, si lavora sul rispetto e sulla memoria personale. Gli alunni imparano a rispettare gli altri, le regole e l'ambiente che li circonda. Allo stesso tempo, attraverso racconti e semplici attività, riflettono sulle proprie esperienze e imparano a conoscere meglio se stessi e le proprie emozioni.

Nell'ambito **STEM**, si sviluppa il pensiero sequenziale, cioè la capacità di mettere in ordine le azioni. I bambini imparano a seguire una sequenza logica, ad esempio raccontando una storia in ordine, spiegando un procedimento o risolvendo piccoli problemi passo dopo passo.

Per l'**Orientamento**, sono importanti le attività narrative e creative. Attraverso disegni, racconti e giochi, gli alunni esprimono le proprie idee, i loro interessi e la loro fantasia. In questo modo iniziano a conoscere meglio se stessi e a sviluppare le proprie capacità.

In conclusione, queste attività aiutano gli alunni a imparare in modo completo, unendo conoscenze, emozioni e relazioni con gli altri.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI

- Lezione Narrativa o Metodo Autobiografico
- Storytelling Digitale
- Outdoor Learning
- Tinkering Storico
- Esercitazione Mnemonica
- Didattica Laboratoriale
- Lettura Integrale

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

- Prove: osservazioni, schede, racconti orali
- Capolavoro: libretto personale del tempo
- La mia linea del tempo (storia personale)

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

Tempo, successione e routine

- 📖 “La linea del tempo” – Rob Lloyd Jones

Identità e biografia personale

- 📖 “Tutti i miei ricordi” – Jo Witek

Memoria e cambiamento nel tempo

- 📖 Il filo della memoria” – Anna Llenas

Racconti fondativi semplificati

- 📖 Enea per bambini” – versioni illustrate semplificate

Storia del territorio e comunità

- 📖 Andiamo a conoscere il quartiere” – Émilie Beaumont

Prime storie dell'Italia

- 📖 L'Italia raccontata ai bambini” – Gianni Rodari

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE

NUCLEO TEMATICO	INDICATORE DI COMPETENZ A	CRITERI E DESCRITTORI DI OSSERVAZION E	SI	IN PARTE	NO

Il tempo e la Successione	Riordinare eventi in ordine cronologico.	Utilizza correttamente i connettori temporali (prima, dopo, infine).			
		Ricostruisce sequenze logiche di storie o azioni quotidiane.			
Contemporaneità	Comprendere il concetto di simultaneità.	Comprende che diverse azioni accedono nello stesso momento (mentre, intanto).			
Ciclicità	Riconoscere la scansione del tempo ciclico.	Identifica correttamente parti della giornata (giorni, mesi e stagioni).			
Durata	Percepire la diversa durata delle azioni.	Distingue tra azioni di lunga o breve durata nel vissuto quotidiano.			
Cambiamento	Rilevare trasformazioni nel tempo	Osserva mutamenti in sé (crescita) e nell'ambiente (stagioni, tracce del passato).			
Fonti e memoria	Identificare e utilizzare tracce del passato	Comprende che oggetti e foto sono fonti che raccontano una storia.			

CURRICOLO di GEOGRAFIA

CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

1. QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

Secondo le Nuove Indicazioni 2025, la Geografia favorisce la costruzione della consapevolezza di sé in relazione agli ambienti quotidiani, aiutando il bambino a orientarsi, a riconoscere punti di riferimento e a sentirsi parte di un contesto. Valorizza inoltre i diversi stili di apprendimento e le potenzialità individuali, stimolando capacità di osservazione, descrizione e rappresentazione. In questo modo, sostiene lo sviluppo del talento personale, promuovendo autonomia, curiosità e partecipazione attiva alla vita degli ambienti vissuti.

La Geografia nella classe prima della scuola primaria si fonda sull'esperienza diretta e sul rapporto corporeo con lo spazio. In questa fase iniziale del percorso scolastico, gli alunni imparano a conoscere, esplorare e descrivere gli ambienti a loro familiari, come la casa, la scuola e gli spazi del quotidiano.

Attraverso attività ludiche, motorie e rappresentative, i bambini sviluppano i primi concetti topologici e acquisiscono la capacità di orientarsi nello spazio vissuto. La disciplina favorisce inoltre l'osservazione, la curiosità e la capacità di riconoscere relazioni tra persone, oggetti e ambienti.

In questo modo, la geografia contribuisce alla costruzione dell'identità personale, promuove l'autonomia e pone le basi per una consapevole educazione alla cittadinanza, attraverso il rispetto degli spazi e delle regole condivise.

2. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi minimi alunni BES
ORIENTAMENTO	Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi scolastici di uso frequente	Riconoscere alcuni spazi scolastici di uso frequente (aula, bagno, mensa).

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi minimi alunni BES
	Orientarsi nello spazio noto utilizzando punti di riferimento personali e comunicando percorsi verbalmente o attraverso il disegno Dare semplici istruzioni di spostamento usando ordinatori spaziali o topologici Conoscere e seguire il percorso in caso di evacuazione, riconoscendo i simboli di fuga	Utilizzare gli spazi con il supporto dell'insegnante rispettando semplici regole. Muoversi in ambienti conosciuti seguendo punti di riferimento concreti (es. porta, banco, corridoio). Seguire il percorso di evacuazione con guida.
LINGUAGGIO	Descrivere oralmente e rappresentare luoghi noti attraverso disegni e discorsi Usare ordinatori spaziali o topologici per leggere semplici rappresentazioni dello spazio	Riconoscere e nominare luoghi familiari (es. aula, casa, bagno, cortile). Indicare elementi principali del luogo (es. banco, porta, finestra). Comprendere e usare alcuni indicatori spaziali di base
PAESAGGIO E TERRITORIO	Raccontare un'esperienza personale-familiare in un ambiente nuovo, descrivendone sommariamente le caratteristiche Nominare e conservare in memoria alcuni elementi noti del proprio paesaggio durante una visita reale o virtuale Riconoscere e nominare alcuni siti e monumenti del proprio territorio, disegnandoli in modo soggettivo	Comunicare un'esperienza vissuta con parole chiave, frasi minime o attraverso il disegno Riconoscere e nominare alcuni elementi familiari del paesaggio Associare un elemento a un contesto
RELAZIONI E DINAMICHE	Comprendere il rapporto di produzione alimentare che lega l'essere umano al suolo Riconoscere la necessità di rispettare gli spazi della vita pubblica e sociale Conoscere, comprendere e rispettare le funzioni e le norme d'uso di luoghi scolastici per una corretta convivenza sociale	Distinguere alcuni alimenti di origine vegetale Seguire semplici regole di comportamento Usare gli spazi in modo adeguato con guida dell'insegnante.
ORGANIZZAZIONE TERRITORIALE	Conoscere alcuni elementi fisici peculiare della penisola italiana riconoscendone la sagoma, le isole e i colori tematici (terra-mare) Riconoscere l'aspetto fisico di un ambiente geografico di esperienza diretta, nominandone alcuni elementi principali.	Riconoscere la forma dell'Italia se guidato (anche attraverso immagini, puzzle o sagome). Distinguere terra e mare usando colori diversi Riconoscere un ambiente noto Nominare alcuni elementi principali (es. albero, strada, casa).

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

1. ORIENTAMENTO: concetti topologici e percorsi

CONOSCENZE (Sapere): I principali indicatori spaziali (sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). Il concetto di confine e regione. La lateralità in riferimento al proprio corpo.

ABILITÀ (Saper fare): Muoversi consapevolmente nello spazio seguendo istruzioni verbali. Descrivere la posizione di oggetti e persone utilizzando gli indicatori topologici. Eseguire e descrivere semplici percorsi graficamente o nel cortile della scuola.

2. LINGUAGGIO: mappe e simboli

CONOSCENZE (Sapere): Il concetto di "visione dall'alto". I simboli convenzionali e non (legenda intuitiva). La differenza tra una fotografia e un disegno schematico (pianta).

ABILITÀ (Saper fare): Rappresentare oggetti familiari visti dall'alto (es. il proprio banco). Leggere semplici piante (la propria aula o la cameretta) e individuare elementi specifici tramite una legenda a colori o icone. Tracciare rotte su una griglia o su una mappa semplificata.

3. PAESAGGIO E TERRITORIO: ambienti vissuti

CONOSCENZE (Sapere): Gli elementi costitutivi dello spazio scolastico e domestico. Le funzioni degli spazi (a cosa serve la mensa, la cucina, la palestra). I diversi materiali e profumi che caratterizzano un paesaggio vicino.

ABILITÀ (Saper fare): Riconoscere e denominare gli elementi fisici di un paesaggio vissuto. Descrivere verbalmente un ambiente noto utilizzando i cinque sensi. Distinguere tra spazi pubblici (scuola, parco) e spazi privati (casa).

4. RELAZIONI E DINAMICHE: regole

CONOSCENZE (Sapere): Le norme di comportamento nei diversi ambienti (aula, corridoio, mensa). Il valore degli arredi e degli oggetti comuni come patrimonio di tutti. Il concetto di "confine" come rispetto dello spazio altrui.

ABILITÀ (Saper fare): Rispettare le regole concordate per l'uso collettivo degli spazi. Collaborare al riordino dell'ambiente di lavoro. Adottare comportamenti corretti per la sicurezza propria e dei compagni (es. camminare in fila).

5. ORGANIZZAZIONE TERRITORIALE: elementi principali dell'ambiente

CONOSCENZE (Sapere): Differenza tra elementi naturali (alberi, fiumi, sassi) ed elementi antropici (case, strade, ponti). La funzione degli elementi antropici nell'ambiente vissuto.

ABILITÀ (Saper fare): Classificare elementi di un paesaggio familiare in "naturali" o "costruiti dall'uomo". Individuare le trasformazioni apportate dall'uomo nel territorio circostante per soddisfare i propri bisogni (es. il parchetto giochi). Riconoscere i principali servizi presenti sul territorio vicino (posta, farmacia, fermata bus).

4. CONNESSIONI TRASVERSALI

La geografia, nella classe prima della scuola primaria, si configura come una disciplina fortemente trasversale, in grado di contribuire allo sviluppo delle competenze di educazione civica e delle abilità logico-scientifiche previste dai nuovi pilastri della riforma.

Educazione Civica / Responsabilità:

Attraverso lo studio e l'esperienza degli spazi vissuti, la geografia promuove nei bambini atteggiamenti di responsabilità e rispetto verso l'ambiente e la comunità. Gli alunni vengono guidati a prendersi cura degli spazi comuni, come l'aula e la scuola, sviluppando comportamenti corretti e consapevoli. Si favorisce inoltre il rispetto dei materiali, incluso il libro di testo, inteso come bene condiviso da utilizzare con cura. Le attività di osservazione e descrizione degli ambienti contribuiscono a far comprendere le prime regole della convivenza civile e a riconoscere l'importanza del rispetto reciproco. In una prospettiva iniziale, si può anche introdurre una prima educazione all'uso consapevole delle tecnologie, ad esempio attraverso la lettura di immagini digitali o semplici strumenti multimediali, ponendo le basi per un'etica digitale adeguata all'età.

STEM / Logica:

La geografia contribuisce allo sviluppo del pensiero logico e scientifico attraverso un approccio esperienziale e operativo. Gli alunni sono coinvolti in attività di osservazione diretta dell'ambiente, formulazione di semplici ipotesi e classificazione di elementi (naturali e antropici), avvicinandosi così al metodo scientifico in forma intuitiva. L'uso di rappresentazioni spaziali, come mappe, percorsi e schemi, favorisce lo sviluppo del pensiero logico e spaziale. Inoltre, attraverso giochi di orientamento e attività strutturate, i bambini iniziano a sviluppare il pensiero computazionale, seguendo e costruendo sequenze di azioni (ad esempio, indicazioni per muoversi nello spazio), rafforzando così capacità di problem solving e organizzazione del pensiero.

Orientamento e Talento:

Le attività proposte nell'ambito della geografia offrono numerose opportunità per valorizzare le attitudini individuali degli alunni. Le esperienze di esplorazione dell'ambiente, sia interno che esterno alla scuola, permettono ai bambini di manifestare curiosità e spirito di osservazione. Le attività grafiche e di rappresentazione degli spazi favoriscono l'espressione visiva e creativa, mentre i giochi di orientamento e i percorsi stimolano abilità motorie e logiche. I lavori di gruppo consentono di sviluppare competenze sociali e collaborative, offrendo a ciascun alunno la possibilità di sperimentare ruoli diversi. Le attività manipolative, come la costruzione di semplici plastici o mappe, e le narrazioni di esperienze personali contribuiscono infine a far emergere interessi e inclinazioni, sostenendo un primo percorso di consapevolezza delle proprie potenzialità.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI

1. **Apprendimento esperienziale:** partire dall'esperienza diretta degli alunni (aula, scuola, casa) per costruire i concetti geografici di base.
2. **Didattica attiva e laboratoriale:** attività pratiche, manipolative e di esplorazione dello spazio (percorsi, costruzioni, rappresentazioni).
3. **Osservazione guidata:** lettura dell'ambiente attraverso i sensi e domande stimolo.
4. **Didattica per immagini:** uso di mappe, fotografie, simboli e rappresentazioni semplificate.
5. **Apprendimento ludico:** giochi di orientamento e attività motorie per sviluppare il pensiero spaziale.

6. **Cooperative learning:** piccoli gruppi per favorire confronto, collaborazione e rispetto delle regole.
7. **Lezione narrativa:** uso del racconto per introdurre concetti geografici (es. "viaggio nello spazio vissuto").
8. **Semplificazione e scaffolding:** supporti visivi, modelli e guida costante per facilitare la comprensione.

Strumenti Operativi per la Classe Prima

Strumento	Utilizzo Pratico
Il Quaderno a Righe/Quadretti	Per il disegno a mano libera di mappe mentali e percorsi vissuti.
Materiali non strutturati	Sabbia, pongo o blocchi per costruire modelli tridimensionali dello spazio aula.
Osservazione Diretta	Uscite didattiche nel perimetro scolastico ("Geografi in erba") per distinguere confini e varchi.
Testi d'Autore	Libri di narrativa per l'infanzia che esplorano il concetto di "luogo" e "casa".

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

- **Prove pratiche e operative:** riconoscimento di elementi in immagini, mappe semplici, percorsi (indicare, colorare, abbinare).
- **Test a risposta chiusa:** scelta multipla o vero/falso su concetti base (terra/mare, elementi dell'ambiente).
- **Prove orali guidate:** descrizione semplice di ambienti noti e denominazione di elementi principali.
- **Osservazione sistematica:** durante attività, giochi di orientamento e lavori di gruppo.
- **Compiti autentici:** realizzazione di semplici mappe o rappresentazioni di spazi vissuti (aula, casa, percorso).

Il "Capolavoro": Quale prodotto significativo dell'alunno verrà scelto ogni anno per testimoniare il suo progresso?

- **Disegno/mappa di un ambiente noto** (es. aula, casa, quartiere) con inserimento di elementi principali.
- **Semplice rappresentazione dell'Italia** (sagoma colorata con distinzione terra/mare).
- **Breve descrizione orale o registrata** dell'elaborato (anche guidata).

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

TITOLO	AUTORE/EDITORE	TRAGUARDO DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ
Un barattolo di stelle	D. Marcero (Terre di Mezzo)	Riconoscere il valore affettivo e identitario dei luoghi.	Il concetto di “Luogo” come spazio vissuto ed emozionale.	Esplorare il territorio attraverso l’uso consapevole dei sensi
La nostra terra	A. Papini (Uovonero)	Comprendere di far parte di un sistema mondo interconnesso.	Elementi fisici e antropici come “Casa comune”	Riconoscere la propria posizione e il legame di appartenenza all’ambiente.
Il nostro mondo (libro animato)	E. Bone (Usborne)	Descrivere un paesaggio individuando relazioni tra elementi.	La struttura del territorio: cosa c’è “dentro” e “sotto” la superficie	Utilizzare correttamente gli indicatori topologici
Il leone in biblioteca	M. Knudsen (Nord-Sud)	Muoversi consapevolmente negli spazi pubblici regolati.	Funzioni degli spazi comuni e valore sociale delle regole di convivenza.	Rappresentare graficamente uno spazio noto e i percorsi al suo interno.
Prima di tagliare un albero	A. Papini (Camelozampa)	Esercitare la cura e la responsabilità verso il patrimonio naturale.	Concetto di biodiversità e interdipendenza tra viventi e ambiente.	Prevedere l’impatto delle azioni umane sul paesaggio naturale.
Capretti e caproni	F. Terzi (Lapis)	Riconoscere le trasformazioni del paesaggio nel tempo.	Caratteristiche del paesaggio montano e cicli stagionali e rurali.	Osservare e descrivere il rapporto tra attività umane (pascolo) e natura.

CURRICOLO di MATEMATICA

CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

"L'insegnamento della matematica in classe prima mira a trasformare l'intuizione numerica naturale del bambino in un pensiero logico strutturato. La disciplina favorisce lo sviluppo dell'identità aiutando l'alunno a percepire se stesso come "risolutore di problemi", aumentando l'autostima attraverso la conquista di algoritmi e strategie di calcolo. Il talento viene stimolato attraverso sfide logiche che valorizzano diversi stili cognitivi, permettendo a ciascuno di scoprire le proprie attitudini analitiche o spaziali."

2. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Tematici Fondamentali	Traguardi di Competenza/Obiettivi generali
Numeri	Muoversi con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali entro il 20.
Spazio e Figure	Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche elementari nel piano e nello spazio.
Relazioni, Dati e Previsioni	Classificare oggetti in base a proprietà, leggere e rappresentare semplici dati in tabelle. Affrontare situazioni problematiche legate all'esperienza quotidiana formulando ipotesi risolutive.

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

NUCLEO TEMATICO: NUMERI

CONOSCENZE (Sapere):

1. I numeri naturali entro il 20 nel loro aspetto cardinale e ordinale.
2. Il valore posizionale delle cifre (unità e decine).
3. I simboli della matematica: $<$, $>$, $=$, $+$, $-$

ABILITÀ (Saper fare):

1. Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo.
2. Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 20 utilizzando strategie diverse (linea dei numeri, dita, calcolo mentale).
3. Confrontare e ordinare quantità e numeri utilizzando la simbologia specifica.

NUCLEO TEMATICO: SPAZIO E FIGURE

CONOSCENZE (Sapere):

1. Indicatori topologici (sopra/sotto, destra/sinistra, dentro/fuori).
2. Le principali figure geometriche piane e solide (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo).
3. Il concetto di confine e regione.

ABILITÀ (Saper fare):

1. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico sia rispetto a se stessi sia rispetto ad altre persone o oggetti.
2. Eseguire percorsi seguendo indicazioni verbali o grafiche.
3. Riconoscere e disegnare figure geometriche partendo da modelli reali.

NUCLEO TEMATICO: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

1. CONOSCENZE (Sapere):

1. Criteri di classificazione (colore, forma, dimensione).
2. Semplici rappresentazioni grafiche (istogrammi, tabelle a doppia entrata).
3. Linguaggio della probabilità (certo, possibile, impossibile).
4. Struttura di un problema: testo, dati, domanda.
5. Situazioni problematiche legate all'addizione (unire, aggiungere) e alla sottrazione (togliere, restare, differenza).

2. ABILITÀ (Saper fare):

1. Classificare oggetti e figure in base a una o più proprietà assegnate.
2. Raccogliere dati su contesti di esperienza e rappresentarli graficamente.
3. Compiere semplici previsioni su eventi quotidiani.
4. Individuare i dati utili per risolvere un problema tratto dal contesto reale.
5. Rappresentare graficamente la situazione problematica e risolverla con un'operazione numerica.
6. Argomentare il procedimento seguito per arrivare alla soluzione.

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

Educazione Civica / Responsabilità:

1. La matematica è intesa come strumento fondamentale per "leggere, interpretare e modellizzare la realtà".
2. Contribuisce allo sviluppo della cittadinanza attiva attraverso attività che promuovono responsabilità, rispetto e partecipazione.
3. In classe prima, si avvia la **Cittadinanza Economica** attraverso situazioni didattiche contestualizzate sul valore del denaro e la gestione delle risorse, come l'uso del sistema monetario per piccoli calcoli entro il 20.
4. La disciplina educa alla **Responsabilità individuale** attraverso il rigore logico e il rispetto delle regole del "gioco matematico", inclusi i turni, le consegne e l'uso corretto e consapevole dei materiali condivisi.
5. Promuove un approccio consapevole alle scelte quotidiane, al consumo e al risparmio.

STEM / Logica:

1. **Informatica e algoritmi:** L'informatica è integrata per "descrivere attività e automatizzare compiti".
2. Si sviluppa il **pensiero computazionale** tramite la creazione di algoritmi semplici (sequenze di istruzioni precise e non ambigue) per muoversi nello spazio o risolvere problemi logici, sviluppando processi per classificare, ordinare e confrontare quantità.
3. **Metodo Scientifico:** La matematica fornisce il linguaggio per descrivere i fenomeni, per osservare, fare ipotesi e verificare con materiali concreti.

4. Si allena l'alunno a porre domande, formulare congetture e giustificare le proprie conclusioni attraverso l'osservazione e la manipolazione di oggetti (Spazio e Figure) e l'uso di materiali strutturati come abaco e regoli.
5. Utilizzo del **Coding unplugged** attraverso sequenze, istruzioni e percorsi.

Orientamento e Talento:

1. La disciplina svolge una funzione "strumentale essenziale" per la scoperta di sé.
 2. **Contrasto agli Stereotipi:** L'insegnamento è orientato a scardinare il pregiudizio che la matematica sia una materia "ostica" o legata al genere, valorizzando invece l'intuizione e la creatività di ogni alunno.
 3. **Potenziale Individuale:** Attraverso il *problem solving*, si stimola lo studente a "pensare fuori dagli schemi" e a riconoscere la propria capacità di astrazione e modellizzazione.
 4. Si aiuta l'alunno a percepire la matematica come un campo in cui poter esprimere il proprio talento e la propria immaginazione.
-

5. METODOLOGIE E STRUMENTI

Si adotta una **metodologia di tipo elicoidale**, che consente di consolidare e ampliare progressivamente le competenze partendo dal vissuto concreto dell'alunno. L'apprendimento muove sempre dall'esplorazione di situazioni reali e domande significative per approdare alla formulazione di strategie e modelli astratti.

1. **Lezione Narrativa:** Ripristino della spiegazione strutturata e coinvolgente. La matematica non è presentata solo come mera utilità, ma attraverso una prospettiva storica che mostra l'evoluzione del sapere. La narrazione e l'ispirazione allo sviluppo storico delle idee svelano la bellezza e l'armonia del mondo, stimolando creatività e immaginazione.
2. **Esercitazione Mnemonica:** Valorizzazione della memoria come strumento di base. In coerenza con gli obiettivi del primo ciclo (da consolidare entro la terza), si avvia il potenziamento mnemonico attraverso le prime numerazioni e le coppie amiche del dieci, basi per il futuro studio delle tabelline.
3. **Didattica Laboratoriale:** Enfasi su esperimenti, manualità e scrittura a mano. Si privilegia la costruzione di modelli materiali (nel piano e nello spazio) e l'uso di oggetti concreti per il conteggio e la classificazione.
4. **Lettura Integrale:** Uso di fonti diverse, incluse quelle letterarie e fonti di dati reali. In ambito matematico, la lettura critica di grafici e testi serve a verificare l'attendibilità delle informazioni e a sviluppare il pensiero critico fin dalla prima primaria.

Integrazioni Metodologiche 2025:

1. **Metodologia STEM Integrata:** La matematica fornisce gli strumenti teorici per modellizzare, argomentare e giustificare scelte all'interno di una rete integrata di competenze scientifiche e tecnologiche.
2. **Verbalizzazione e Argomentazione:** È centrale la richiesta agli alunni di verbalizzare le procedure di calcolo utilizzate e di argomentare oralmente per giustificare le proprie strategie risolutive (perché ho scelto l'operazione di addizione?).
3. **Coding e Informatica:** Introduzione dell'informatica per descrivere attività quotidiane tramite sequenze di passi precisi (algoritmi) e scrittura di semplici programmi attraverso il gioco e il movimento (coding unplugged).

4. **Educazione Finanziaria:** Utilizzo di contesti reali e quotidiani, come l'uso di monete (simulazione di compravendita), per eseguire le prime operazioni di addizione e sottrazione in modo contestualizzato.

Strumenti previsti:

1. **Materiali Strutturati e Concreti:** Regoli, abaco, blocchi logici, linea dei numeri, righello, strumenti di misura.
2. **Supporti Digitali:** LIM, contenuti multimediali, software e applicazioni didattiche per il calcolo e la logica, piattaforme educative digitali.
3. **Risorse Cartacee:** Libri di testo, quaderni operativi, schede strutturate e semi-strutturate.
4. **Strumenti per l'Inclusione:** Tabelle, formulari e mappe per il calcolo facilitato (strumenti compensativi) e organizzazione di setting di apprendimento flessibili.

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

1. **Tipologia di prove:**
 1. **Prove d'ingresso (Requisiti):** Somministrazione di prove standardizzate per accertare i prerequisiti cognitivi (organizzazione spaziale, concetti topologici, discriminazione di forme e colori, seriazione).
 2. **Test a risposta chiusa/scelta multipla:** Utilizzati periodicamente per verificare le conoscenze immediate (riconoscimento di numeri, simboli e figure geometriche).
 3. **Prove Pratico-Operative:** Osservazione dell'alunno durante l'uso di materiali strutturati (abaco, regoli) per valutare la competenza nel calcolo.
 4. **Esposizione Orale e Argomentazione:** Momenti di verifica in cui l'alunno deve spiegare "a parole proprie" il procedimento seguito per risolvere un calcolo o un piccolo problema, per valutare la consapevolezza del processo logico.
 5. **Compiti di Realtà:** Simulazioni di compravendita (Uso dell'Euro) o attività di misurazione della classe per valutare la capacità di applicare la matematica al contesto reale.
2. **Il "Capolavoro" (Portfolio):**
 1. **Prodotto scelto:** *"Il Mio Diario della Scoperta Logica"*.
 2. **Descrizione:** Non una semplice raccolta di schede, ma un elaborato (anche grafico o fotografico) che documenti un momento in cui l'alunno ha superato un'ostacolo cognitivo. Può essere la prima decodifica del valore posizionale (la decina) o la strategia personale inventata per risolvere un problema. Testimonia il passaggio dall'intuizione al rigore logico, mostrando l'evoluzione del suo talento analitico.

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

In linea con il richiamo alla **Lezione Narrativa** e alla **Lettura Integrale**, le risorse non si limitano al libro di testo ministeriale, ma includono:

1. **Narrativa Didattica (Fonti Letterarie):**
 1. *"Il Mago dei Numeri"* (H.M. Enzensberger) – brani scelti adattati per introdurre il concetto di infinito e di zero.
 2. *"Tutto è numero"* – letture tratte dalla storia della matematica (es. la nascita dei numeri presso i popoli antichi) per mostrare l'evoluzione storica del sapere.
 3. Fiabe matematiche focalizzate sul *problem solving* (es. albi illustrati di Anna Cerasoli).
2. **Risorse per lo sviluppo del Calcolo e della Logica:**

1. **Software e App:** Utilizzo di piattaforme per il *coding unplugged* e digitale (es. Bee-Bot o piccoli algoritmi su ScratchJr).
2. **Strumenti Analogici:** La "Linea del 20" (metodo analogico di Camillo Bortolato) per il calcolo mentale rapido e l'interiorizzazione della quantità.
3. **Risorse per l'Educazione Finanziaria:**
 1. Kit di banconote e monete fac-simile (Euro) per attività di simulazione di scambi commerciali in classe.
4. **Fonti di Dati Reali:**
 1. Uso di calendari, tabelle meteorologiche della classe e volantini di spesa per l'analisi dei dati e l'avviamento alla statistica descrittiva.

CURRICOLO DI TECNOLOGIA

CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

Nelle Nuove Indicazioni Nazionali 2025, la Tecnologia è vista come una materia chiave per scoprire e valorizzare il talento, unendo teoria e pratica. L'approccio "fare per capire" trasforma le idee in progetti, sviluppando intelligenza creativa e manuale e formando cittadini consapevoli. La tecnologia non sostituisce il docente o la manualità, ma funge da **officina di possibilità**. Permette all'alunno di sperimentare "versioni diverse di sé", scoprendo inclinazioni che altrimenti resterebbero latenti, trasformando l'aula in un ambiente dove l'identità si costruisce attraverso la scoperta e il fare.

2. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Tematici Fondamentali	Traguardi di Competenza/Obiettivi generali	Obiettivi minimi alunni con BES
Vedere e Osservare	L'alunno analizza oggetti e processi per comprenderne la funzione e la struttura. Identifica i materiali e ne valuta l'impatto ambientale (riciclo/riuso).	Saper riconoscere e nominare oggetti comuni (come quelli scolastici) e distinguere materiali semplici (es. carta, plastica) con i sensi.
Prevedere e immaginare	L'alunno progetta soluzioni per problemi pratici. Utilizza il disegno e semplici schemi per rappresentare oggetti o pianificare la costruzione di un manufatto.	Essere in grado di disegnare un oggetto conosciuto e seguire semplici istruzioni visive per creare un piccolo manufatto.
Intervenire e trasformare	L'alunno utilizza strumenti e materiali in modo sicuro e creativo. Segue istruzioni per montare/smontare oggetti o per realizzare prodotti finiti partendo da materie prime.	Usare con sicurezza strumenti, come forbici e colla, e seguire indicazioni per costruire piccoli oggetti.
Informatica	L'alunno utilizza le TIC per comunicare e produrre contenuti. Sviluppa il pensiero computazionale tramite il coding e comprende le basi della cittadinanza digitale.	Saper accendere e spegnere un computer o tablet e usare il mouse/touchscreen per attività semplici.

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

NUCLEO TEMATICO: VEDERE E OSSERVARE

CONOSCENZE (Sapere)

1. **I materiali comuni:** Riconoscere carta, legno, metallo, plastica, vetro e tessuti nell'ambiente scolastico e domestico.
2. **Parti di un oggetto:** Comprendere che un oggetto complesso è formato da più componenti (es. la matita ha il legno, la mina, la gommina).
3. **La funzione degli oggetti:** Sapere a cosa serve un oggetto e perché è stato costruito in un certo modo (forma e funzione).
4. **Elementi naturali vs artificiali:** Distinguere tra ciò che si trova in natura e ciò che è stato costruito dall'uomo.

ABILITÀ (Saper fare):

5. **Esplorazione sensoriale:** Toccare, guardare e descrivere le proprietà semplici dei materiali (morbido/duro, liscio/ruvido, trasparente/opaco).
6. **Scomposizione visiva:** Identificare e nominare le singole parti che compongono oggetti d'uso quotidiano (astuccio, zaino, sedia).
7. **Classificazione:** Raggruppare oggetti diversi in base al materiale di cui sono fatti o alla loro funzione d'uso.
8. **Confronto:** Analizzare coppie di oggetti (es. un sasso e un mattone) evidenziando analogie e differenze.

NUCLEO TEMATICO: PREVEDERE E IMMAGINARE

CONOSCENZE (sapere)

1. **Il concetto di idea-progetto:** Capire che ogni manufatto (fisico o digitale) nasce da un'intenzione e da un disegno preliminare.
2. **Sequenze logiche e algoritmi:** Comprendere che per raggiungere un obiettivo serve una serie ordinata di azioni (concetto di "prima, dopo, infine")
3. **Proprietà e funzioni:** Sapere che la forma e il materiale di un oggetto sono scelti in base a ciò che l'oggetto deve fare (es. il cucchiaino è concavo per raccogliere).
4. **Sostenibilità e riuso:** Conoscere la possibilità di dare "nuova vita" agli oggetti immaginando funzioni diverse da quella originale.

ABILITÀ (Saper fare):

1. **Rappresentazione iconica:** Disegnare oggetti d'uso comune mettendone in evidenza le parti essenziali (es. il manico di una tazza, le ruote di un'auto)
2. **Pianificazione di procedure:** Elencare (a voce o con icone) i passaggi necessari per compiere un'operazione (es. piantare un seme, preparare lo zaino).
3. **Ipotizzare varianti:** Immaginare come cambierebbe un oggetto se fosse fatto di un altro materiale (es. "Cosa succederebbe se questo bicchiere fosse di carta anziché di plastica?").
4. **Problem solving creativo:** Proporre soluzioni semplici a problemi quotidiani (es. "Come possiamo costruire un portapenne usando un rotolo di cartone esausto?").

NUCLEO TEMATICO: INTERVENIRE E TRASFORMARE

CONOSCENZE(Sapere):

1. **Proprietà dei materiali da lavorazione:** Conoscere le caratteristiche di base di materiali poveri o di recupero (carta, cartone, plastilina, foglie, stoffa).
2. **Strumenti di uso quotidiano:** Riconoscere e nominare strumenti semplici (forbici a punta arrotondata, colla stick, pennelli, righello).
3. **Regole di sicurezza e igiene:** Comprendere che ogni lavoro manuale richiede attenzione per sé e per gli altri e la pulizia dello spazio di lavoro.
4. **Il concetto di riciclo creativo:** Sapere che un rifiuto pulito può diventare materia prima per un nuovo oggetto.

ABILITÀ (Saper fare):

5. **Manipolazione e trasformazione:** Piegare, strappare, appallottolare, stropicciare e intrecciare materiali diversi per modificarne la forma originale.
6. **Uso appropriato degli attrezzi:** Impugnare e utilizzare correttamente le forbici per tagli lineari e la colla per unire parti diverse in modo pulito.
7. **Organizzazione del lavoro:** Preparare il piano di lavoro con il materiale necessario e riordinare al termine dell'attività.
8. **Realizzazione di manufatti:** Seguire una semplice sequenza di istruzioni (algoritmo d'uso) per costruire un oggetto finito (es. un burattino di carta).

NUCLEO TEMATICO:INFORMATICA

CONOSCENZE (Sapere):

9. **Componenti hardware di base:** Riconoscere e nominare le parti principali (monitor, tastiera, mouse/touchpad, tablet).
10. **Il concetto di algoritmo (passo dopo passo):** Capire che un computer ha bisogno di istruzioni precise, semplici e ordinate per funzionare.
11. **Simboli e icone digitali:** Riconoscere i simboli universali (Play, Stop, Home, Cestino) all'interno di interfacce semplificate.
12. **Benessere digitale e sicurezza:** Comprendere che l'uso degli schermi deve essere limitato nel tempo e svolto con la supervisione di un adulto.

ABILITÀ (Saper fare):

13. **Interazione uomo-macchina:** Accendere/spegnere correttamente un dispositivo e utilizzare il puntatore (mouse o dito) per selezionare oggetti.
14. **Coding Unplugged:** Eseguire e fornire istruzioni spaziali (avanti, indietro, gira a destra/sinistra) per muoversi su una scacchiera o far muovere un compagno.
15. **Utilizzo di software didattici:** Esplorare ambienti digitali protetti per svolgere attività di disegno, scrittura o piccoli giochi di logica.
16. **Identificazione dei rischi semplici:** Distinguere tra contenuti adatti (giochi per bambini) e situazioni in cui è necessario chiedere aiuto (pubblicità, messaggi estranei).

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

Educazione Civica e Responsabilità

La tecnologia educa al valore delle cose e al rispetto degli ambienti, fisici e virtuali.

1. **Rispetto dei Beni Comuni:** L'alunno impara che il libro di testo, il tablet o il banco sono "strumenti tecnologici" frutto del lavoro umano. La cura dell'oggetto (non spiegazzare le pagine, rimettere in carica il dispositivo) è il primo passo verso la **responsabilità civile**.
2. **Etica Digitale:** Si introducono le prime regole della convivenza online: non si usano i dispositivi per offendere e si capisce che dietro ogni schermo c'è una persona (Netiquette semplificata).
3. **Educazione Finanziaria (Consumo Consapevole):** Attraverso il riciclo, il bambino comprende che "riparare" o "riutilizzare" ha un valore economico e ambientale. Si impara la differenza tra un bisogno (mi serve la matita per scrivere) e un desiderio (voglio l'ultimo gadget tecnologico).

STEM e Logica

La tecnologia è il braccio pratico della scienza e della matematica.

1. **Il Metodo Scientifico Applicato:** In classe prima, la tecnologia insegna l'osservazione dei fenomeni. Se una costruzione di cartone crolla, il bambino non "fallisce", ma formula un'ipotesi sul perché sia successo e sperimenta una nuova soluzione (Approccio Trial & Error).
2. **Pensiero Computazionale:** Il coding unplugged (senza computer) sviluppa la logica sequenziale. Programmare un compagno per raggiungere un obiettivo insegna che i problemi complessi possono essere scomposti in piccoli passi eseguibili.
3. **Geometria Dinamica:** Manipolare materiali per trasformarli da piani (2D) a solidi (3D) aiuta la comprensione intuitiva delle forme e dello spazio.

Orientamento e Talento

La Tecnologia alla primaria è una delle materie "elettive" per scoprire le attitudini precoci.

1. **L'Officina del Fare (Talent Pratico):** Le attività di manipolazione e costruzione permettono ai bambini con una spiccata **intelligenza spaziale e manuale** di emergere, spesso anche laddove hanno difficoltà nella scrittura o nella lettura.
 2. **Il Problem Solver (Talent Logico):** Le sfide di progettazione ("Come costruiamo un ponte che regga tre macchinine?") aiutano a individuare gli alunni portati per la leadership e la risoluzione di problemi complessi.
 3. **Digital Creator (Talent Artistico/Digitale):** L'uso di software di disegno o narrazione digitale permette a chi ha difficoltà grafomotorie di esprimere la propria creatività senza il limite della penna sul foglio.
-

5. METODOLOGIE E STRUMENTI

1. **Lezione Narrativa:** Ripristino della spiegazione strutturata e coinvolgente.
2. **Esercitazione Mnemonica:** Valorizzazione della memoria (poesie, date, formule).
3. **Didattica Laboratoriale:** Esperimenti, manualità, scrittura a mano.
4. **Lettura Integrale:** Utilizzo di testi completi (non solo antologie).
5. **Didattica Laboratoriale:** Si impara facendo, manipolando materiali e sperimentando.
6. **Learning by Doing:** L'apprendimento avviene attraverso l'azione e la riprova.
7. **Problem Solving e Tinkering:** Si affrontano sfide pratiche per stimolare creatività e pensiero critico.
8. **Manualità:** Si valorizza la scrittura a mano e il disegno manuale per lo sviluppo cognitivo.

STRUMENTI E RISORSE

1. Materiali di Recupero: per educare alla sostenibilità.
 2. Strumenti di Precisione: righelli, forbici, ecc., per sviluppare manualità.
 3. Coding "Unplugged": attività logiche senza computer.
 4. Dispositivi Digitali: usati come strumenti creativi.
-

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

1. Nucleo: Vedere e Osservare (Analisi)

Obiettivo: Riconoscere materiali e funzioni.

1. **Tipologia:** Scheda strutturata con stimoli visivi.
2. **Prova Standard:** "La carta d'identità dell'oggetto".
 1. *Compito:* Dato il disegno di tre oggetti comuni (es. cucchiaino di metallo, matita di legno, bottiglia di plastica), l'alunno deve collegare l'oggetto al materiale corrispondente e barrare la funzione corretta (es. serve per mangiare/scrivere/bere).
 2. *Criterio di valutazione:* Capacità di associazione corretta oggetto-materiale.

2. Nucleo: Prevedere e Immaginare (Progettazione)

Obiettivo: Organizzare una sequenza logica.

1. **Tipologia:** Riordino di sequenze temporali.
2. **Prova Standard:** "Il piccolo inventore".
 1. *Compito:* Mettere in ordine (numerando da 1 a 4) le fasi di costruzione di un oggetto semplice, come un aeroplanino di carta o la preparazione di una merenda.
 2. *Criterio di valutazione:* Rispetto della successione logica e temporale.

3. Nucleo: Intervenire e Trasformare (Manufatti)

Obiettivo: Uso sicuro e preciso degli strumenti.

1. **Tipologia:** Prova pratica di laboratorio (Compito di realtà).
2. **Prova Standard:** "La sagoma perfetta".
 1. *Compito:* Ritagliare lungo una linea tratteggiata complessa (curva o spezzata) e incollare gli elementi per comporre una figura geometrica sul quaderno.
 2. *Criterio di valutazione:* Precisione del tratto di taglio e pulizia nell'incollaggio (motricità fine).

4. Nucleo: Informatica (Digitale/Coding)

Obiettivo: Applicare algoritmi spaziali elementari.

1. **Tipologia:** Esercizio di Coding Unplugged.
2. **Prova Standard:** "Il percorso dell'ape".
 1. *Compito:* Data una griglia con una partenza e un arrivo (es. l'ape deve raggiungere il fiore evitando un ostacolo), l'alunno deve disegnare la sequenza di frecce (avanti, destra, sinistra) corretta.
 2. *Criterio di valutazione:* Capacità di trasformare un movimento spaziale in un codice di simboli.

IL "Capolavoro"

1. Il Prototype-Maker (Area: Intervenire e Trasformare)

È il prodotto fisico che testimonia la manualità fine e la capacità di trasformare la materia.

1. **Il Prodotto:** Un manufatto realizzato interamente con materiali di recupero (es. "La città di cartone" o "Il robot portapenne").
2. **Perché è un Capolavoro:** Dimostra la capacità di passare dall'idea (astratta) all'oggetto (reale).
3. **Documentazione:** Una foto dell'oggetto finito accanto al disegno preparatorio originale, per mostrare il processo progettuale.

2. L'Algoritmo Spaziale (Area: Informatica)

Testimonia lo sviluppo del pensiero logico e computazionale.

1. **Il Prodotto:** La "Mappa del Tesoro" codificata.
2. **Perché è un Capolavoro:** L'alunno crea un percorso su una griglia e scrive il "codice" (la sequenza di frecce) per percorrerlo. Testimonia la capacità di astrazione e di scomposizione di un problema.
3. **Documentazione:** Il foglio del reticolo con le istruzioni scritte dal bambino, magari accompagnato da un breve video del bambino che "esegue" il codice camminando sulla griglia a terra.

3. L'Analista del Mondo (Area: Vedere e Osservare)

Testimonia la curiosità scientifica e l'attenzione alla sostenibilità.

1. **Il Prodotto:** "Il mio Erbario dei Materiali".
2. **Perché è un Capolavoro:** Una raccolta di campioni (stoffa, metallo, plastica, legno) classificati per proprietà (morbido, duro, trasparente). Dimostra lo sviluppo dello spirito critico e dell'osservazione analitica.
3. **Documentazione:** Una scansione delle pagine del quaderno o un piccolo "campionario" tattile creato dall'alunno.

CURRICOLO di SCIENZE

CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

Lo studio delle Scienze costituisce il fondamento per la conoscenza del mondo naturale e un pilastro per il progresso tecnologico e culturale. La disciplina mira a sviluppare il pensiero critico e la curiosità, fornendo un metodo rigoroso (osservazione, ipotesi, verifica) per interpretare la realtà. In linea con la riforma, le Scienze non sono solo un insieme di nozioni, ma un'area che promuove l'identità e il talento dell'alunno, preparandolo a essere un cittadino consapevole su temi globali come il cambiamento climatico e la sostenibilità. La disciplina si integra nel quadro STEM, superando la frammentazione dei saperi attraverso un approccio unitario e laboratoriale.

2. NUCLEI TEMATICI

Compilare la tabella definendo i nuclei tematici irrinunciabili

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1 ^a	Obiettivi minimi alunni con BES
Osservazione e Fenomeni	Osservare organismi viventi, habitat e fenomeni naturali per riconoscerne i cambiamenti.	Identificare i principali cambiamenti stagionali negli esseri viventi.
Il Corpo Umano	Imparare ad osservare con attenzione il proprio corpo e le sue funzioni basilari.	Riconoscere e denominare le parti esterne del proprio corpo.
Spazio e Tempo Naturali	Conoscere il ritmo delle fasi della giornata e orientarsi nello spazio strutturato.	Distinguere i momenti della giornata (giorno/notte) e la posizione di oggetti.
Coding e Logica	Eseguire percorsi spaziali avvalendosi del coding con mediazione corporea.	Eseguire semplici istruzioni di movimento in un percorso dato.

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

NUCLEO TEMATICO 1: Osservazione e Fenomeni

Corrisponde all'approccio metodologico e alle prime scoperte sperimentali.

CONOSCENZE (Sapere):

1. I cinque sensi come strumenti di raccolta dati.
2. Proprietà fisiche degli oggetti: forma, colore, durezza, dimensione.
3. Il concetto di "variabile" in un fenomeno semplice (cosa cambia e cosa resta uguale).

ABILITÀ (Saper fare):

4. Utilizzare i sensi in modo consapevole per esplorare la realtà circostante.
5. Riferire con un linguaggio descrittivo appropriato (proprietà degli oggetti).
6. Formulare ipotesi semplici su "cosa accadrà" durante un'osservazione guidata

NUCLEO TEMATICO 2: Il Corpo Umano

Corrisponde alla conoscenza di sé e alla salute (pilastro dell'identità 2025).

CONOSCENZE (Sapere):

7. Morfologia esterna del corpo: testa, tronco, arti.
8. Funzioni fondamentali degli organi di senso (vista, udito, tatto, gusto, olfatto).
9. Basi dell'igiene personale e dell'alimentazione sana.

ABILITÀ (Saper fare):

10. Rappresentare lo schema corporeo (disegno della figura umana).
11. Associare ogni senso alla parte del corpo corrispondente.
12. Identificare azioni quotidiane che favoriscono il benessere fisico.

NUCLEO TEMATICO 3: Spazio e Tempo Naturali

Focus sul mondo vivente e i suoi ritmi ciclici (Biologia ed Ecologia).

CONOSCENZE (Sapere):

13. La distinzione tra esseri viventi (animali/piante) e non viventi.
14. Il ciclo delle stagioni e i cambiamenti nel mondo naturale (flora e fauna).
15. Il ritmo circadiano (alternanza giorno/notte) e le attività degli organismi.

ABILITÀ (Saper fare):

16. Classificare elementi della realtà in viventi e non viventi secondo criteri osservabili.
17. Documentare (tramite disegno o foto) i cambiamenti di una pianta o di un paesaggio nel tempo.
18. Riconoscere le trasformazioni che la natura subisce durante l'anno scolastico.

NUCLEO TEMATICO 4: Coding e Logica

Focus sul pensiero computazionale e le STEM.

CONOSCENZE (Sapere):

19. Concetto di sequenza logica (prima, dopo, infine).
20. Il significato di istruzione o "comando" per muoversi nello spazio.
21. Semplici simboli grafici per rappresentare un percorso (freccie, icone).

ABILITÀ (Saper fare):

22. Eseguire e descrivere istruzioni di movimento in uno spazio strutturato (es. la palestra).
23. Pianificare un semplice percorso per raggiungere un obiettivo (coding unplugged).

24. Individuare un errore in una sequenza di azioni (debugging elementare).
-

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

1. **Educazione Civica / Responsabilità:** Promozione della sostenibilità ambientale attraverso comportamenti responsabili e tutela della biodiversità. Rispetto per gli esseri viventi e per l'ambiente scolastico come bene comune.
 2. **STEM / Logica:** Integrazione della matematica per misurare grandezze e raccogliere dati. Uso del metodo laboratoriale che parte dall'esperienza concreta per arrivare alla riflessione astratta.
 3. **Orientamento e Talento:** Attività di esplorazione libera e scoperta che permettono all'alunno di scoprire le proprie attitudini scientifiche e la propria realizzazione personale.
-

5. METODOLOGIE E STRUMENTI

Lezione Narrativa: Spiegazione coinvolgente che svela i "tesori" del sapere scientifico.

Didattica Laboratoriale: Esperimenti diretti e manipolazione di materiali per stimolare la curiosità naturale.

Metodo Sperimentale e di Ricerca: Valorizzazione del porre domande e della ricerca di soluzioni attraverso l'indagine diretta.

Integrazione Digitale: Uso prudente dell'IA e di simulazioni scientifiche per rappresentare la realtà.

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

Al termine del percorso di Scienze in classe prima, l'alunno dimostra di aver acquisito i primi elementi del metodo scientifico: sa osservare, porsi domande e descrivere fenomeni semplici. Tali competenze concorrono alla formazione del profilo dello studente come cittadino consapevole delle sfide ambientali e tecnologiche.

1. **Tipologia di prove:** Compiti di realtà e compiti autentici che valutino non solo la memorizzazione, ma la capacità di applicare il pensiero logico a situazioni quotidiane. Osservazioni sistematiche durante le attività di laboratorio.
2. **Il "Capolavoro" (Portfolio):** Prodotto significativo (es. un diario delle osservazioni di una pianta o un piccolo esperimento documentato) che rappresenti il talento e il progresso dell'alunno durante l'anno. La valutazione dovrà evidenziare non solo il sapere acquisito, ma l'evoluzione delle attitudini personali e la scoperta dei propri talenti scientifici.

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

Con l'obiettivo di coniugare la competenza alfabetica con quella scientifica, in linea con la riforma, si privilegia l'adozione di testi illustrati, l'utilizzo di brevi video-documentari selezionati per raccontare e rappresentare habitat non raggiungibili direttamente.

CURRICOLO di MUSICA

CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

1. QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

Le Nuove Indicazioni 2025–2026 promuovono un’educazione musicale inclusiva e accessibile a tutti, organizzata in modo continuo lungo il percorso scolastico. In un’ottica interdisciplinare, la musica dialoga con le altre materie, stimolando creatività e pensiero critico. Centrale è l’esperienza pratica e consapevole della musica, attraverso ascolto attivo, interpretazione, attività laboratoriali e scoperta di diverse tradizioni culturali, per sviluppare competenze musicali ed educare al dialogo interculturale.

DISCIPLINA

Lo studio della musica è fondamentale per conoscere e valorizzare il patrimonio culturale italiano, riconosciuto a livello mondiale. La musica svolge molteplici funzioni formative interconnesse: sviluppa capacità cognitive e culturali, affina il senso estetico e il giudizio critico, favorisce la comunicazione attraverso un linguaggio espressivo, aiuta a comprendere e gestire le emozioni, promuove le relazioni sociali, rafforza l’identità culturale e stimola la dimensione corporea e motoria. Le ricerche delle neuroscienze dimostrano che la musica coinvolge diverse aree del cervello, contribuendo allo sviluppo globale della persona e al benessere psicofisico. Per questo è importante iniziare l’educazione musicale fin dalla prima infanzia, quando essa favorisce anche lo sviluppo del linguaggio e dell’espressione emotiva. La pratica e l’ascolto della musica aiutano a sviluppare capacità cognitive, espressive ed estetiche, oltre a prevenire il disagio scolastico e a promuovere collaborazione e rispetto delle regole, soprattutto nelle attività corali e di gruppo. La scuola deve quindi offrire esperienze dirette come canto, uso degli strumenti, incontri con musicisti e partecipazione a eventi musicali.

2. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Tematici	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi minimi alunni BES
Percezione, ascolto e analisi	• Ascoltare suoni e silenzi nell’ambiente circostante. • Distinguere suoni diversi (forte/piano, lungo/breve). • Riconoscere semplici suoni e rumori della realtà quotidiana.	Riconoscere suono/silenzio e suoni principali con supporto visivo e guidato
Alfabetizzazione e primi elementi musicali	• Rappresentare i suoni con disegni, segni e simboli semplici. • Iniziare a comprendere che la musica può essere “scritta” in modo intuitivo.	Riprodurre sequenze ritmiche semplici in contesto guidato
Creatività, esecuzione e interpretazione	• Riprodurre semplici ritmi con il corpo (mani, piedi) e la voce. • Cantare semplici canzoni da soli e in gruppo.	Partecipare al canto collettivo anche attraverso imitazione

Nuclei Tematici	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi minimi alunni BES
	• Utilizzare piccoli strumenti didattici in modo libero e guidato.	
Ritmo, movimento ed espressione corporea	• Muoversi seguendo semplici ritmi e musiche. • Esprimere emozioni attraverso il corpo e il movimento.	Partecipare all'attività sonora con guida costante

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

NUCLEO TEMATICO: Percezione, ascolto e analisi

CONOSCENZE (Sapere)

- Suoni e silenzi dell'ambiente (casa, scuola, natura).
- Differenza tra suono e rumore (in modo semplice).
- Caratteristiche base del suono:
 1. forte / piano
 2. lungo / breve
 3. acuto / grave (in modo intuitivo)
 - Semplici ritmi e sequenze sonore.
 - Ascolto di brevi brani musicali e riconoscimento di contrasti (veloce/lento, forte/piano).

ABILITÀ (Saper fare):

- Ascoltare con attenzione suoni e silenzi dell'ambiente.
- Distinguere suoni diversi (forte/piano, lungo/breve).
- Riconoscere semplici suoni e rumori della vita quotidiana.
- Riprodurre semplici sequenze sonore con la voce o il corpo.
- Seguire brevi brani musicali individuando cambiamenti (veloce/lento, forte/piano).
- Esprimere con parole semplici o gesti ciò che si ascolta.

NUCLEO TEMATICO: Alfabetizzazione e primi elementi musicali

CONOSCENZE (Sapere)

- Segni, simboli e disegni in ambito musicale.
- Semplici forme di notazione spontanea (linee, punti, colori).
- Relazione tra suono e segno grafico.
- Concetti base di ritmo (successione di suoni e pause).

ABILITÀ (Saper fare)

- Rappresentare i suoni con disegni e simboli semplici.
- Inventare e utilizzare segni personali per indicare suoni e ritmi.
- Leggere e interpretare semplici sequenze grafiche sonore.
- Riprodurre semplici ritmi seguendo simboli o schemi visivi.

NUCLEO TEMATICO: Creatività, esecuzione e interpretazione
CONOSCENZE (Sapere)

- La voce, il corpo e gli oggetti come strumenti per fare musica.
- Semplici canti e filastrocche.
- Ritmi e sequenze sonore di base.
- Modalità espressive della musica (gioiosa, calma, veloce, lenta).

ABILITÀ (Saper fare)

- Utilizzare la voce per cantare semplici canzoni.
- Riprodurre semplici ritmi con il corpo (mani, piedi) e con piccoli strumenti.
- Partecipare ad attività musicali di gruppo (canto, giochi musicali).
- Inventare semplici sequenze sonore e ritmiche.
- Esprimere emozioni attraverso suoni, voce e movimento.

NUCLEO TEMATICO: Ritmo, movimento ed espressione corporea

CONOSCENZE (Sapere)

- Il corpo come mezzo per esprimere la musica.
- Concetti base di ritmo (veloce/lento, regolare/irregolare).
- Relazione tra musica e movimento.
- Semplici schemi motori legati al ritmo (battere le mani, camminare a tempo).

ABILITÀ (Saper fare)

- Muoversi seguendo il ritmo di semplici brani musicali.
- Coordinare movimenti del corpo con la musica (battere le mani, marciare, saltare).
- Imitare semplici sequenze ritmiche attraverso il movimento.
- Partecipare a giochi musicali che prevedono movimento e coordinazione.
- Esprimere emozioni e stati d'animo attraverso il corpo e il gesto.

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

Educazione Civica / Responsabilità

- Ascoltare gli altri durante le attività musicali.
- Rispettare le regole del gruppo e i turni di partecipazione.
- Collaborare con i compagni nei giochi e nelle attività musicali.
- Usare con cura strumenti e materiali condivisi.

STEM / Logica

- Riconoscere semplici sequenze di suoni (ritmi).
- Ripetere e organizzare suoni secondo schemi semplici.
- Distinguere suoni lunghi/brevi e forti/piani.
- Collegare musica, movimento e tempo in modo intuitivo.

Orientamento e Talento

- Scoprire il piacere di cantare, suonare e muoversi con la musica.
- Sperimentare diverse attività musicali per conoscere le proprie preferenze.
- Esprimersi liberamente con voce, corpo e piccoli strumenti.
- Acquisire fiducia nelle proprie capacità attraverso la musica.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI

METODOLOGIE

L'insegnamento della musica nella classe prima primaria si basa su un approccio attivo, esperienziale e ludico, che valorizza il gioco, l'ascolto e il fare musica insieme. Le attività sono pensate per favorire la scoperta dei suoni attraverso l'esperienza diretta, il movimento e la partecipazione, in un clima sereno e inclusivo. L'apprendimento avviene principalmente "facendo", attraverso il corpo, la voce e l'uso di semplici strumenti, stimolando la creatività e la collaborazione tra gli alunni.

- Apprendimento ludico (giochi musicali e attività divertenti).
- Didattica laboratoriale (fare musica attraverso esperienza diretta).
- Learning by doing (imparare facendo).
- Ascolto guidato di suoni e brevi brani musicali.
- Attività di gruppo (coro, giochi ritmici, musica d'insieme).
- Imitazione e riproduzione di ritmi e suoni.
- Esplorazione sonora dell'ambiente circostante.
- Movimento libero e guidato in relazione alla musica.

STRUMENTI E RISORSE

- Voce (canto, filastrocche, giochi vocali).
- Corpo (battito delle mani, piedi, gesti ritmici).
- Piccoli strumenti didattici (tamburelli, sonagli, legnetti, maracas).
- Materiali non strutturati (oggetti quotidiani per produrre suoni).
- Brani musicali registrati.
- Lettore audio o LIM.
- Schede, immagini e simboli per attività ritmiche e di ascolto.

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

Le prove di valutazione nella classe prima primaria di musica sono di tipo pratico e osservativo e mirano a verificare le capacità di ascolto, riproduzione e partecipazione degli alunni attraverso attività semplici e ludiche.

Tipologia di prove

- Ascolto guidato e riconoscimento di suoni e silenzi
- Esercizi sulle caratteristiche del suono (forte/piano, lungo/breve).
- Riproduzione di semplici ritmi con voce e corpo.
- Partecipazione a canti collettivi rispettando ritmo e gruppo.
- Riconoscimento di cambiamenti musicali (veloce/lento, forte/piano).
- Semplici compiti di realtà come imitare suoni dell'ambiente o creare ritmi.

Il "Capolavoro" (Portfolio):

Documentazione del percorso musicale dell'alunno attraverso raccolta di produzioni sonore, registrazioni audio/video e osservazioni strutturate delle competenze acquisite.

7. IL CANONE DELLE RISORSE

Si farà riferimento al libro di testo adottato, utilizzato come supporto alle attività pratiche, di ascolto e di produzione musicale, integrato con materiali digitali, schede operative e attività laboratoriali.

Questi strumenti (digitali e cartacei) permettono di:

1. sviluppare ascolto e percezione sonora
2. imparare ritmo, canto e movimento
3. lavorare in modo creativo e collaborativo
4. favorire inclusione e apprendimento attivo

Piattaforme e risorse digitali

<https://www.allascopertadellamusica.it/>

Giochi, ascolti e percorsi interattivi per la scuola primaria.

<https://www.maestroalejandro.it/>

Canzoni, attività sul ritmo, ascolto e giochi musicali.

Testi con contenuti metodologici inclusivi (suggeriti)

1. <https://www.erickson.it/it/scuola/primaria/educazione-musicale>
Libri, quaderni operativi e materiali per un'educazione musicale inclusiva e laboratoriale.
2. <https://www.erickson.it/it/musicalmente>
Percorso strutturato per sviluppare ascolto, ritmo e creatività musicale.

CURRICOLO di ARTE E IMMAGINE

CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

1. QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

Il valore della disciplina per lo sviluppo del talento e dell'identità: La disciplina di Arte e Immagine pone l'alunno al centro del processo formativo, promuovendo lo sviluppo dei suoi **talenti** intesi non come doti innate, ma come espressione attiva delle proprie potenzialità in un contesto educativo "capacitante". Attraverso l'arte, l'allievo della classe prima inizia a scoprire la propria **identità**, imparando a unire il mondo visibile (realtà esterna) con quello invisibile (emozioni e pensieri). L'immaginazione creativa diventa così uno strumento per dare senso al proprio mondo e costruire una memoria condivisa.

Introduzione discorsiva alla disciplina: L'insegnamento artistico si distingue dai linguaggi logico-razionali per la valorizzazione del **simbolico**, della metafora e dell'intuizione poetica. Nella scuola primaria, esso mira a sviluppare la **manualità fine** e la sensibilità estetica, educando il gesto attraverso il gioco simbolico e il racconto visivo. Arte e Immagine non è solo produzione, ma anche educazione al "piacere del bello" e al rispetto del patrimonio culturale, inteso come cuore dell'identità nazionale e locale.

2. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi minimi alunni BES
1. Espressività e Produzione	Sperimentare l'uso di pastelli, tempere e materiali plastici (es. pasta di sale) per creare elaborati personali.	Utilizzare materiali manipolabili per esprimere stati d'animo, supportati da strumenti facilitatori.
2. Comunicazione	Usare colori, linee e forme per esprimere emozioni e raccontare storie semplici.	Comunicare bisogni o emozioni elementari attraverso il colore o il disegno spontaneo.
3. Osservazione e Lettura	Riconoscere e descrivere gli elementi base di un'immagine (forme, colori, soggetti) in testi visivi semplici.	Identificare i soggetti principali in un'illustrazione o in una fotografia.
4. Analisi e Comprensione	Identificare oggetti artistici o artigianali presenti nel proprio ambiente di vita.	Riconoscere monumenti o elementi estetici familiari nel contesto scolastico o locale.

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

1. NUCLEO TEMATICO: Espressività e Produzione

CONOSCENZE (Sapere): Conoscere i colori primari; distinguere tra materiali naturali e artificiali per l'arte; conoscere le regole base per l'uso dei pastelli e della tempera.

ABILITÀ (Saper fare): Saper impugnare correttamente la matita; saper utilizzare correttamente i pennelli; tracciare segni chiari e leggibili; modellare forme semplici con plastilina o argilla; realizzare semplici collage con carte colorate di vari spessori e con materiali di risulta.

2. NUCLEO TEMATICO: Calligrafia e Segno

CONOSCENZE (Sapere): Conoscere le forme delle lettere del corsivo italiano come elementi visivi e decorativi. Per gli alunni con disturbi specifici di apprendimento, l'insegnamento del **corsivo** deve tenere conto delle linee guida specifiche per il diritto allo studio, utilizzando materiali accessibili come pennarelli a punta calligrafica o tavolette digitali.

ABILITÀ (Saper fare): Esercitare la motricità fine tracciando lettere e segni fluidi; integrare motivi decorativi semplici nella scrittura. Valorizzazione del disegno e della manipolazione come canali comunicativi alternativi per chi ha difficoltà nel linguaggio verbale. La manipolazione di materiali (argilla, sabbia, tessuti) bilancia la smaterializzazione del digitale e supporta gli alunni che apprendono meglio attraverso il canale tattile-cinestetico.

4. CONNESSIONI TRASVERSALI

1. **Educazione Civica / Responsabilità:** Sviluppare il rispetto per i beni artistici della scuola e del territorio. Comprendere che l'arte è un linguaggio universale che favorisce il dialogo tra culture diverse.
2. **STEM / Logica:** Esplorare le simmetrie presenti nelle forme naturali e nei motivi decorativi. Osservare gli effetti della luce sugli oggetti per individuare ombre proprie e portate (approccio intuitivo alla fisica ottica).
3. **Orientamento e Talento:** Attività di laboratorio basate sul "fare artistico" che permettono all'alunno di scoprire precocemente le proprie attitudini espressive e manuali, valorizzando il processo creativo rispetto al solo risultato finale.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI

1. **Lezione Narrativa:** Presentazione di opere d'arte o monumenti locali come racconti vivi che intrecciano emozione e storia.
2. **Esercitazione Mnemonica:** (Non prioritaria per Arte, se non per i nomi dei colori o degli strumenti).
3. **Didattica Laboratoriale:** Centralità dell'esperienza pratica, della manualità (modellazione, pittura) e della scrittura a mano per affinare la coordinazione oculo-manuale.
4. **Lettura Integrale:** Utilizzo di libri illustrati con opere di artisti moderni – **MONDRIAN - POLLOCK** - come repertorio iconografico per stimolare l'ispirazione.
5. **Laboratori inclusivi:** La pratica creativa deve avvenire in laboratori che accolgano diversi stili di apprendimento, valorizzando il **processo creativo** più che il risultato finale.
6. **Tecnologie digitali come ausilio:** L'uso di strumenti digitali accessibili (es. app con **comandi vocali**, software di disegno gratuiti o realtà aumentata) arricchisce il percorso creativo e compensa eventuali difficoltà motorie o sensoriali.

7. **Materialità del fare:** La manipolazione di materiali (argilla, sabbia, tessuti) bilancia la smaterializzazione del digitale e supporta gli alunni che apprendono meglio attraverso il canale tattile-cinestetico.
-

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

1. **Tipologia di prove:**
 - **Prove pratiche:** Realizzazione di elaborati individuali per verificare l'acquisizione delle tecniche.
 - **Osservazione sistematica:** Monitoraggio dell'impegno, della curiosità e della capacità di collaborare in laboratorio.
 - **Conversazioni guidate:** Valutazione della capacità di leggere e commentare un'immagine usando un lessico appropriato.
 - **Feedback e orientamento:** La valutazione per gli alunni BES deve essere un **atto pedagogico e regolativo** che mira a far emergere progressi e potenzialità inesprese, evitando di generare ansia. L'uso di rubriche e griglie di osservazione aiuta a costruire criteri trasparenti e condivisi con le famiglie, promuovendo una cultura della **corresponsabilità**.
 2. **Il "Capolavoro" (Portfolio):** La scelta di un prodotto artistico (un disegno, una scultura o un collage) che l'alunno ritiene più significativo per documentare il suo progresso espressivo e la maturazione della propria identità durante l'anno.
-

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

- **Testi illustrati di letteratura per l'infanzia** (scelti per l'alta qualità iconografica) come viatico per l'alfabetizzazione estetica.
- **Cataloghi e guide del patrimonio artistico locale** per collegare lo studio in aula con la realtà territoriale.
- **Applicazioni di disegno accessibili e tablet** per sperimentare l'integrazione tra tecniche analogiche e digitali.
- **Software e App inclusive:** Strumenti per l'animazione in *stop-motion* o l'editing d'immagine che permettano una fruizione semplificata.

CURRICOLO

di

EDUCAZIONE MOTORIA

CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

L'Educazione motoria nella classe prima della scuola primaria rappresenta un ambito fondamentale per lo sviluppo globale dell'alunno, in quanto contribuisce alla costruzione dell'identità corporea, alla scoperta di sé e alla relazione con l'ambiente e con gli altri.

In coerenza con le Indicazioni Nazionali 2025, la disciplina si configura come esperienza educativa prevalentemente laboratoriale ed esperienziale, attraverso la quale il bambino apprende muovendosi. Il movimento si configura come strumento integrato di conoscenza, comunicazione, relazione ed espressione, all'interno di un approccio sistemico allo sviluppo della persona.

Nella classe prima l'obiettivo principale è l'alfabetizzazione motoria, ovvero lo sviluppo degli schemi motori di base e della consapevolezza corporea, in continuità con la scuola dell'infanzia. Le attività favoriscono inoltre la motivazione, il piacere del movimento e la partecipazione attiva, promuovendo inclusione, collaborazione e rispetto delle regole.

In coerenza con le Indicazioni Nazionali 2025, il curricolo di Educazione motoria si sviluppa attraverso cinque dimensioni interconnesse che guidano l'apprendimento:

1. **Dimensione degli stili di vita attivi e sani:** promozione del movimento quotidiano e del benessere psicofisico
2. **Dimensione motoria:** acquisizione delle abilità motorie fondamentali ed esplorazione e scoperta graduale delle modalità espressive e comunicative del corpo
3. **Dimensione cognitiva:** comprensione delle regole, organizzazione del movimento e primi processi decisionali
4. **Dimensione sociale:** collaborazione, rispetto delle regole e interazione con i pari
5. **Dimensione emotivo-relazionale:** riconoscimento e gestione delle emozioni attraverso il movimento

La disciplina promuove uno stile di vita attivo attraverso:

6. il movimento quotidiano anche al di fuori delle ore di educazione motoria
7. la valorizzazione delle pause attive durante la giornata scolastica
8. l'utilizzo degli spazi esterni e dell'ambiente naturale
9. la sensibilizzazione al benessere psicofisico

1. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi minimi alunni BES
1. Dimensione Motoria	1. Riconoscere e denominare le principali parti del corpo; 2. Muoversi nello spazio in modo libero e guidato; 3. Approcciare schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare).	4. Riconoscere alcune parti del corpo; 5. Eseguire movimenti semplici su imitazione; 6. Partecipare alle attività motorie guidate con il supporto dell'insegnante con i pari.
2. Dimensione Emotivo - Relazionale	7. Utilizzare il corpo per esprimere emozioni e stati d'animo; 8. Imitare movimenti e gesti proposti; 9. Partecipare a giochi simbolici.	10. Riprodurre semplici movimenti su modello; 11. Partecipare a giochi espressivi con il supporto dell'insegnante e con i pari.
3. Dimensione Cognitiva e Sociale	12. Partecipare a giochi individuali e di gruppo; 13. Comprendere semplici regole; 14. Rispettare turni e consegne.	15. Partecipare al gioco; 16. Rispettare regole essenziali con guida del docente e dei pari.
4. Dimensione degli stili di vita attivi e sani	17. Riconoscere comportamenti idonei all'utilizzo dell'attrezzatura sportiva; 18. Muoversi in modo adeguato negli spazi; 19. Comprendere l'importanza del movimento.	20. Seguire indicazioni per il corretto utilizzo degli attrezzi sportivi; 21. Muoversi negli spazi in modo guidato.

2. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

NUCLEO TEMATICO: DIMENSIONE MOTORIA

- **CONOSCENZE (Sapere):** parti del corpo, schemi motori di base, concetti spaziali (sopra/ sotto, vicino/lontano), concetti temporali (prima/dopo, lento/veloce).
- **ABILITÀ (Saper fare):** muoversi nello spazio in modo libero e guidato, coordinare movimenti semplici, orientarsi in percorsi motori, eseguire schemi motori di base.

NUCLEO TEMATICO: DIMENSIONE EMOTIVO-RELAZIONALE

- **CONOSCENZE (Sapere):** il corpo come strumento di espressione, emozioni di base (gioia, tristezza, paura, rabbia), gesti e movimenti espressivi, ritmo e movimento.
- **ABILITÀ (Saper fare):** utilizzare il corpo per esprimere emozioni e stati d'animo, imitare movimenti e sequenze motorie, partecipare a giochi simbolici ed espressivi, muoversi seguendo un ritmo o una musica.

NUCLEO TEMATICO: DIMENSIONE COGNITIVA E SOCIALE

- **CONOSCENZE (Sapere):** regole semplici dei giochi, concetto di turno, ruoli elementari nel gioco, significato di collaborazione.
- **ABILITÀ (Saper fare):** partecipare a giochi individuali e di gruppo, rispettare semplici regole, attendere il proprio turno, collaborare con i compagni durante il gioco.

NUCLEO TEMATICO: DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA ATTIVI E SANI

- **CONOSCENZE (Sapere):** regole di sicurezza negli spazi scolastici, comportamenti corretti durante l'attività motoria, importanza del movimento per il benessere, prime nozioni di igiene personale.
- **ABILITÀ (Saper fare):** muoversi in sicurezza negli spazi, utilizzare correttamente gli attrezzi, riconoscere comportamenti corretti e scorretti, adottare semplici comportamenti per il benessere.

3. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

- **Educazione Civica / Responsabilità:** rispetto delle regole, rispetto degli altri, condivisione degli spazi
- **STEM / Logica:** orientamento nello spazio, sequenze motorie, relazione causa-effetto nel movimento
- **Orientamento e Talento:** scoperta delle proprie capacità motorie e prime esperienze di coordinazione e controllo

Le attività motorie contribuiscono allo sviluppo di competenze personali e trasversali, in particolare:

- capacità di attenzione e concentrazione
- sviluppo delle funzioni esecutive (memoria, flessibilità cognitiva, controllo dell'azione)
- capacità di adattamento a situazioni nuove
- sviluppo dell'autoefficacia e della fiducia in sé
- gestione delle emozioni e delle relazioni

4. METODOLOGIE E STRUMENTI

- **Lezione Narrativa:** spiegazione e dimostrazione del movimento;
- **Didattica laboratoriale:** percorsi, giochi, attività pratiche;
- **Esercitazione mnemonica:** sequenze motorie, ritmi;
- **Attività ludiche strutturate:** le attività sono basate su apprendimento per esperienza, imitazione e gioco.

5. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

- **Tipologia di prove:** osservazione sistematica, prove pratiche motorie, semplici verifiche orali, eventuali verifiche scritte su parti del corpo o regole.
- **Il "Capolavoro" (Portfolio):** rappresentazione grafica di un percorso motorio o descrizione semplice delle attività svolte.

La valutazione tiene conto non solo della prestazione motoria, ma anche del processo di apprendimento, della partecipazione, dell'impegno e dello sviluppo delle competenze trasversali.

6. RISORSE

- Attrezzature motorie di base;
- Piccoli e grandi attrezzi;
- Spazi interni ed esterni;
- Giochi strutturati e attività ludiche;
- Attività con musica e ritmo;
- Giochi interattivi e materiali digitali;
- Video di approfondimento e dimostrativi;
- Attività outdoor e percorsi motori in ambiente naturale;
- Incontri con esperti e atleti del territorio.

CURRICOLO di RELIGIONE CATTOLICA (IRC)

Classe Prima Scuola Primaria

L'obiettivo del primo anno è accompagnare il bambino nella scoperta del mondo come dono, nell'accoglienza dell'altro e nell'accostamento iniziale alla figura di Gesù e ai segni cristiani presenti nell'ambiente.

1. Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno riflette sulla propria identità e scopre con stupore il mondo come dono di Dio.
- Riconosce i segni della presenza cristiana nel proprio territorio e nelle feste (Natale, Pasqua).
- Impara a conoscere la figura di Gesù di Nazaret attraverso i racconti evangelici.
- Inizia a cogliere il valore dell'amicizia, del rispetto e della condivisione come basi del vivere comune.

2. Prospetto Curricolare

Nuclei Fondanti	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti e Attività
Dio e l'uomo	• Rilevare i segni della vita e del creato come dono di Dio. • Scoprire che per i cristiani Dio è Padre di tutti gli uomini.	• Lo stupore e la meraviglia di fronte alla natura. • Il racconto della Creazione (Genesi). • Dio come Padre che ama e cura le sue creature.
La Bibbia e le fonti	• Ascoltare e comprendere i racconti dell'infanzia di Gesù. • Identificare la Bibbia come il libro sacro dei cristiani.	• La nascita di Gesù: l'annuncio e la grotta di Betlemme (Natale). • La fanciullezza di Gesù a Nazaret: famiglia, amici e tradizioni. • Primo approccio al "Libro Speciale": la Bibbia.
Il linguaggio religioso	• Riconoscere i simboli principali del Cristianesimo nell'ambiente. • Conoscere il significato delle feste cristiane (Natale e Pasqua).	• I segni cristiani: la Croce, la Chiesa (edificio), il presepe. • La Pasqua: dalla tristezza della morte alla gioia della Risurrezione. • Canti, preghiere semplici e gesti (il segno della Croce).
I valori etici e religiosi	• Riconoscere l'importanza di volersi bene e rispettare gli altri. • Cogliere il valore del dono e della solidarietà.	• Il gruppo classe come "piccola comunità". • Le regole dello stare insieme: amicizia e perdono. • Gesù che accoglie i bambini e i più fragili.

3. Attività Interdisciplinari

- Italiano: Ascolto di racconti biblici; arricchimento del lessico dei sentimenti; primi esercizi di prescrittura.
- Arte e Immagine: Rappresentazione creativa del creato e dei simboli religiosi; analisi di immagini sacre.
- Musica: Canti per il Natale e la Pasqua; esplorazione dei suoni della natura e del silenzio.
- Scienze: Osservazione dei cicli stagionali e della biodiversità; educazione al rispetto dell'ambiente.

- Educazione Civica: Educazione al rispetto dell'altro, alla condivisione e alle regole del gruppo.
- Geografia: Orientamento negli spazi vissuti e riconoscimento degli edifici religiosi nel territorio.

4. Metodologie e Suggerimenti Didattici

- Metodo Narrativo: Racconti biblici adattati supportati da immagini, video o burattini.
- Circle Time: Momenti di dialogo per favorire l'ascolto e l'espressione delle proprie emozioni.
- Apprendimento Esperienziale: Utilizzo di elementi naturali o oggetti simbolici per attivare i sensi.
- Laboratorialità: Attività manuali (disegno, collage, manipolazione) per concretizzare i concetti.
- Uscita sul territorio: Visita alla chiesa locale per osservare dal vivo segni e architettura.

5. Strumenti e Materiali

- Testi: Libro di testo ministeriale, Bibbia illustrata per bambini, albi illustrati.
- Tecnologia: Lavagna Interattiva (LIM) per video, canzoni e contenuti digitali.
- Materiali Pratici: Schede operative, colori, cartoncini e materiali di recupero.

6. Valutazione

- Formativa (in itinere): Osservazione della partecipazione, della curiosità e del comportamento sociale.
- Analisi dei prodotti: Revisione dei lavori grafici e delle schede per verificare la comprensione.
- Sommativa: Verifiche periodiche sull'acquisizione dei contenuti minimi (racconti e simboli).
- Criteri: Riconoscimento dei segni cristiani, capacità di riesporre una storia sacra, rispetto verso i compagni.

CURRICOLO DI ISTITUTO

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

CLASSI PRIME

Materia: Italiano

1. QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ (Perché insegniamo questa materia?)

In base alle Nuove Indicazioni 2025, descrivere brevemente il valore della disciplina per lo sviluppo del talento e dell'identità dell'alunno.

Italiano: In riferimento alle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, di cui al Decreto del 9 dicembre 22, n. 221; considerate le loro premesse e il Profilo dello Studente che, in forma essenziale, descrive le competenze, riferite alle varie discipline di insegnamento e al pieno esercizio della cittadinanza, che uno studente/una studentessa dovrebbe dimostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione; in merito alla competenza alfabetico-funzionale, che prevede traguardi di competenza riferibili alla disciplina di Italiano, orizzonte di riferimento verso cui tendere, previsto dal quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea (Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018); il curricolo della disciplina di Italiano della Scuola Secondaria di primo grado del nostro Istituto, porrà al centro la valorizzazione dei **meccanismi strutturali della lingua**, che non è più vista solo come un fenomeno naturale e fluido, ma come un **sistema di regole strutturali** che vanno scoperte e valorizzate.

Far studiare ai ragazzi la struttura della lingua, spiegando l'importanza dell'esistenza di una gerarchia di regole e dimostrando il valore della sintassi, significa far capire come il pensiero si organizza, riuscendo a padroneggiare la frase complessa e la gerarchia delle informazioni. Il linguaggio costituisce il primo strumento di comunicazione e di accesso alla conoscenza; rappresenta un mezzo decisivo per l'esplorazione del mondo, per l'organizzazione e l'affermazione del proprio pensiero e delle proprie idee e per la riflessione sull'esperienza e sul sapere tramandato di generazione in generazione. La scuola dunque ha il compito di porre attenzione al valore e al significato dello strumento linguistico e alla necessità della sua adeguatezza qualitativa, richiesta dalla sua stessa funzione sociale: esprimersi bene non è un vezzo, ma una forma di rispetto verso l'interlocutore e un prerequisito per la partecipazione democratica. L'insegnamento dell'Italiano, inoltre, dà valore ai testi letterari come strumento di **auto-conoscenza**, abbandonando l'approccio puramente critico-storiografico per diventare **esperienziale della conoscenza del sé**. Attraverso lo studio di classici (da Omero a Calvino), l'alunno scopre che le proprie emozioni e paure sono state già vissute e "nominate" da altri, combattendo il senso di isolamento tipico della preadolescenza.. Attraverso la letteratura quindi, l'alunno scopre un'umanità comune, sviluppa il proprio immaginario e costruisce le basi per una **cittadinanza matura** e consapevole.

L'insegnamento dell'Italiano auspica anche una maggiore integrazione tra competenze digitali, comunicazione, valutazione delle fonti e uso consapevole della rete e delle intelligenze artificiali

1. NUCLEI TEMATICI

Compilare la tabella definendo i nuclei tematici irrinunciabili

Nuclei Tematici Fondamentali e loro declinazioni	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe prima <i>Lingua e letteratura</i>	Obiettivi Specifici Minimi
1.1 Lingua <i>(Lessico)</i>	• Riconoscere le principali relazioni fra i significati delle parole (sinonimi e contrari) • Organizzare il lessico in famiglie lessicali; • Consultare il vocabolario della lingua italiana	• Riconoscere le principali relazioni fra i significati delle parole (parole simili e parole opposte) • Avvio alla consultazione del vocabolario della lingua italiana
1.2 Lingua <i>(L'analisi logica)</i>	• Conoscere e riconoscere la struttura della frase semplice • Riconoscere errori e fallacie logiche. • Saper analizzare la struttura semantica di una frase, identificando gli aggettivi attributivi e tutti gli altri elementi morfologici che la compongono	• Riconoscere una frase semplice • Riconoscere alcuni elementi della frase (nome, verbo, aggettivo)
1.3 Lingua <i>(La frase e la sua struttura)</i>	• Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase • Riconoscere le parti del discorso, tutti i segni interpuntivi e la loro funzione per l'articolazione informativa del testo (oltre a quelli già indicati per la scuola primaria, anche, i puntini di sospensione, le parentesi tonde e quadre, i trattini, la varietà delle virgolette)	• Riconoscere le frasi semplici e come sono collegate • Riconoscere le principali parti del discorso, conoscere e saper usare i principali segni interpuntivi
1.4 Lingua <i>(Esaminare le funzioni degli atti linguistici)</i>	• Le funzioni della lingua • I linguaggi settoriali • I registri linguistici	• Saper parlare in modo adeguato al contesto (linguaggio formale e informale)
1.5 Lingua <i>(Ascoltare, rielaborare, parlare)</i>	• 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 • Saper intervenire in una discussione rispettando tempi e turni di parola, tenendo conto del destinatario	• Riconoscere, all'ascolto, gli elementi sonori caratteristici dei testi poetici (rime) • Saper raccontare in modo semplice esperienze personali o fatti noti
1.6 Lingua <i>(Leggere,</i>	• Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti, adoperando	• Leggere ad alta voce • Comprendere semplici testi

<i>interpretare)</i>	l'intonazione e le pause in maniera tale da permettere a chi ascolta di capire; • Leggere silenziosamente semplici testi di varia natura e provenienza adottando semplici tecniche di aiuto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti); • Ricavare semplici informazioni da un testo per documentarsi su uno specifico argomento; • Comprendere semplici testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, testi teatrali), letti per brani ma anche integralmente, e riflettere sulle caratteristiche dei vari personaggi, sull'ambientazione spaziale e temporale	letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, testi teatrali) • Trovare informazioni semplici (protagonista/antagonista)
1. 7 Lingua (Scrivere)	• Organizzare, in via iniziale, le informazioni su un dato argomento in liste, mappe, scalette; rispettare le convenzioni grafiche (rispetto dei margini, dell'impaginazione, dei titoli); • Scrivere testi creativi sotto il profilo ortografico, morfosintattico e lessicale, adoperando sia carta e penna sia i programmi di scrittura; • Riassumere per iscritto un testo, per esempio un articolo di giornale o un paragrafo di un libro	• Saper scrivere brevi e semplici testi guidati, • Saper riassumere per iscritto un testo, riconoscendone le varie parti
2.1 Letteratura	• Saper memorizzare e riferire brevi testi di vario genere • Leggere testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione personale • Riconoscere il significato e l'utilizzo di figure retoriche basilari: similitudine, metafora, personificazione, allitterazione, onomatopea) • Utilizzare in modo intelligente la rete e i database digitali (es. RaiPlay, archivi di audiolibri)	• Saper riferire brevi testi di vario genere • Leggere brevi testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) • Utilizzare i principali rudimenti informatici (tablet, lim e pc)

2. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

NUCLEO TEMATICO	CONOSCENZE (Sapere)	ABILITÀ (Saper fare)
1.1 Lingua (Lessico)	Fonetica e Ortografia • Categorie dell'accento, apostrofo, elisione, troncamento, digrammi, trigrammi, punteggiatura e raddoppiamenti, • La divisione in sillabe; dittongo, trittongo, iato. • Le regole ortografiche	Fonetica e Ortografia • Correttezza formale: sa scrivere testi privi di errori ortografici, rispettando le convenzioni della lingua italiana. • Precisione comunicativa: sa distinguere il significato delle parole attraverso l'uso corretto dell'accento e dell'apostrofo • Controllo del ritmo: sa gestire le pause e l'intonazione del testo scritto tramite la punteggiatura
	Lessico specifico • Sinonimi, contrari • Uso del dizionario, cartaceo e multimediale	Lessico specifico • Proprietà di linguaggio: sa scegliere la parola esatta per il contesto specifico • Flessibilità cognitiva: sa spaziare tra i significati delle parole (sinonimi e contrari) Autonomia nell'apprendimento: sa consultare il dizionario per arricchire il proprio vocabolario
1.2 Lingua (L'analisi logica)	Morfologia (le parti del discorso) • Variabili: Articolo, nome, aggettivo (qualificativo e determinativo), pronomi	Morfologia (Le parti del discorso) • Consapevolezza delle relazioni: sa comprendere come i nomi si legano agli aggettivi. • Riconosce la differenza tra aggettivo e pronomi.
	Padronanza del sistema verbale • Il verbo (modi finiti e indefiniti, coniugazioni, diatesi attiva, passiva, riflessiva propria e impropria, verbi servili e fraseologici).	Padronanza del sistema verbale • Sa collocare gli eventi nel tempo e gestire i rapporti di causa-effetto o dipendenza (uso corretto dei modi e dei tempi) • Sa riconoscere errori e fallacie logiche
1.3 Lingua (La frase e la sua struttura)	Analisi grammaticale Analisi degli elementi morfologici	Analisi grammaticale Sa eseguire l'analisi grammaticale di una frase semplice
1.4 Lingua (Esaminare le funzioni degli atti linguistici)	• Le funzioni della lingua • I linguaggi settoriali • I registri linguistici	Sa riconoscere e utilizzare le diverse funzioni linguistiche, i registri linguistici Inizia ad utilizzare linguaggi specifici e settoriale
1.5 Lingua	Ascolto • Regole dell'ascolto partecipato	Ascolto • Sa attendere prima di arrivare a conclusioni, non interrompendo

<i>(Ascoltare, rielaborare, parlare)</i>	• Costruzione di semplici schemi e mappe concettuali • Le strutture essenziali di un testo ascoltato: avvio della vicenda, svolgimento, fase di scioglimento, coda • Le parole chiave, le sequenze.	l'interlocutore. • Riesce a riformulare con parole proprie ciò che l'altro ha detto per confermare di aver capito ("Quindi, mi stai dicendo che...") ed evitare fraintendimenti. • Utilizza l'ascolto per creare un terreno comune, non solo per ottenere informazioni
	Parlato – Avvio al Debate • la cronaca, il testo informativo • Le mappe concettuali • Comunicazione non Verbale: elementi di prossemica (uso dello spazio), gestione della voce (tono, volume, ritmo) e linguaggio del corpo • Primi elementi di Debate	Parlato - Avvio al Debate • Sa creare semplici mappe concettuali • Inizia ad esporre in pubblico (<i>public speaking</i>), esprimendo pareri, anche utilizzando il digitale con uso di software • Inizia a comprendere la differenza tra un dato oggettivo (dati) e soggettivo (emozioni) • Comincia a controllare la voce, la postura e la scansione dei contenuti per mantenere viva l'attenzione del pubblico
1.6 Lingua <i>(Leggere, interpretare)</i>	Lettura e interpretazione • Le caratteristiche principali e la struttura di testi narrativi descrittivi, (fiaba, favola, mito, leggenda, racconti fantastici) • Semplici tecniche di lettura • Strategie di comprensione del testo: sottolineature, note al margine, appunti • Lettura ad alta voce, silenziosa, mentale • Letture integrali di testi di buona qualità (almeno tre all'anno), appartenenti a generi diversi (classici moderni, letteratura giovanile, graphic novel, poliziesco, fantascienza), manifestando la propria inclinazione personale	Lettura e interpretazione • Legge ad alta voce testi di vario tipo in modo generalmente corretto • Legge in modo silenzioso testi di vario tipo • Legge racconti e poesie, individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore, sequenze, personaggi • Ricava semplici informazioni implicite ed esplicite da testi di vario tipo • Esprime il proprio parere sui libri letti
1.7 Lingua <i>(Scrivere)</i>	Scrittura • Le regole di formazione delle parole • La struttura della frase (concordanze, uso dei tempi verbali, punteggiatura)	Scrittura • Sa sostenere semplici sessioni di scrittura manuale • Applica le conoscenze delle strutture essenziali di testi di vario tipo (narrativo e descrittivo)

	• Lo smontaggio di un testo narrativo: parole chiave, sequenze, fabula e intreccio, sistema dei personaggi e loro caratterizzazione; • La fiaba, la favola, la leggenda, il mito, il racconto d'avventura, il fantasy • Le funzioni della fiaba di Vladimir Propp • Avvio all'analisi di un testo poetico: i versi endecasillabi, il ritmo e gli accenti • Le figure retoriche principali: metafora, similitudine, allitterazione, personificazione, onomatopea	• Sa scrivere email e post creativi sui social media, usando sempre il giusto tono e con coerenza • Realizza forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, racconti di diversa tipologia), anche come supporto all'esposizione orale
	Rielaborazione – riassunto • Le gerarchie delle informazioni (regola delle 5W) e l'oggettività. • Parere personale e dato oggettivo • Le tecniche del riassumere: sintesi breve e riassunto • Le differenze tra le differenti tipologie testuali • La struttura di un testo narrativo	Rielaborazione - riassunto • Sa distinguere ciò che è fondamentale all'interno di un racconto • Raccoglie le idee e fa la scaletta • Progetta semplici mappe concettuali • Struttura sintesi • Struttura riassunti per padroneggiare qualsiasi argomento di studio o lavoro. • Sa riconoscere che riassunto e sintesi breve non sono solo un esercizio, ma una 'conquista fondamentale' per imparare a pensare • Conosce software di presentazione (PowerPoint, Canva)
Letteratura	Letteratura • Analisi di un testo narrativo • Avvio all'analisi di un testo poetico: la rima, l'assonanza, la consonanza, il timbro, il ritmo, il verso • L'epos antico: l'Iliade, l'Odissea, • I miti della creazione, eziologici, del diluvio universale • Esercizi di memoria	Letteratura • Sa rielaborare schede di testi letti e studiati • Manipola e rielabora semplici racconti, con scambi di personaggi o trasposizioni, anche in forme multimediali • Inizia a parafrasare e commentare testi • Conosce la differenza tra mito e leggenda • Riconosce le proprie emozioni attraverso quelle già vissute e partecipate da altri
	Gestione delle emozioni	Gestione delle emozioni

	Definizione delle emozioni proprie e altrui	Sa riconoscere le emozioni proprie e altrui e riesce a definirle e a gestirle
	Le figure retoriche di base La similitudine, la metafora, l'allitterazione, l'onomatopea	Le figure retoriche di base Creatività e stile: sa utilizzare semplici figure retoriche per comunicare

3. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

Come la disciplina contribuisce ai nuovi pilastri della riforma?

Educazione Civica / Responsabilità		
Indicatori	Netiquette	Attività in classe
Patto di Corresponsabilità	Analizzare insieme il regolamento d'istituto, che non è una lista di divieti, ma un manuale per proteggere i diritti di tutti	Role Play Scenario: Si presenta un caso ipotetico (es. un atto di vandalismo in bagno o un commento d'odio in una chat di classe). Ruoli: si divide la classe in: <i>Accusa</i> (chi evidenzia il danno), <i>Difesa</i> (chi cerca le motivazioni, non le scuse), e <i>Giuria</i> (chi deve proporre una sanzione riparativa). Obiettivo: passare dal concetto di "colpa" (chi è stato?) a quello di "responsabilità" (cosa possiamo fare per rimediare).
Gestione del materiale e del tempo	- Rispettare il libro di testo e il materiale didattico - Portare i libri e il materiale didattico - Rispettare le scadenze - Studiare non per il voto ma per la propria crescita	Laboratorio di "Personalizzazione Sostenibile" - Si creano dei segnalibri personalizzati o si usano i post-it colorati per creare un "indice visuale" personale dei capitoli più difficili. Obiettivo: far percepire il libro di testo non come un oggetto estraneo, ma come un imprescindibile compagno di viaggio Tecnica del Pomodoro di Gruppo - Durante le fasi di studio individuale o di gruppo in classe, si utilizza un timer per scandire cicli di lavoro (es.

		25 minuti di focus, 5 di pausa). • Obiettivo: insegnare il valore del tempo di qualità Il Diario dell'Evoluzione • Prima di segnare i voti, si chiedi agli studenti di scrivere a fine settimana una cosa che sanno fare oggi e che non sapevano fare lunedì • Obiettivo: consapevolezza delle proprie capacità di miglioramento
Consapevolezza delle scelte	• Capire che dire "no" in situazioni di rischio (bullismo, uso di sostanze) è un atto di responsabilità e di rispetto verso la propria salute	La Scatola dei "Perché No" • Ogni studente scrive su un biglietto anonimo una situazione in cui ha detto "sì" pur volendo dire "no", oppure una paura legata al dire di "no". • Si pescano i biglietti e si leggono: ognuno riflette sulla debolezza dell'altro • Obiettivo: aiutare i ragazzi a capire che tutti provano le stesse paure e che non sono soli nel sentirsi vulnerabili.
Responsabilità digitale e lotta al Cyberbullismo	• Quello che scrivo online può ferire; essere responsabili significa anche denunciare o non condividere contenuti offensivi	Il Peso delle Parole (Attività di Empatia) • L'azione: consegnare ad ogni studente un foglio di carta bianco e pulito. Chiedere loro di insultare il foglio, accartocciandolo con forza ogni volta che dicono qualcosa di cattivo. • La riflessione: chiedere di distendere il foglio e chiedere scusa alla carta, cercando di riportarla allo stato originale • Il messaggio: Le pieghe rimangono. Anche se cancelliamo un post o chiediamo scusa, l'impatto psicologico e la "traccia" digitale restano. • Obiettivo: dimostrare l'impatto permanente dei commenti offensivi, anche se seguiti da scuse
Solidarietà	• Capire che se un compagno è in difficoltà, ignorarlo è una scelta, aiutarlo è una	La "Scatola della Solidarietà" • L'attività: posizionare una scatola dove gli studenti possono inserire

	responsabilità civica	bigliettini anonimi, segnalando un atto di gentilezza o solidarietà ricevuto o osservato (es. "Oggi Marco mi ha prestato la penna senza che lo chiedessi"). • Il momento: una volta a settimana si leggono i messaggi ad alta voce. • Obiettivo rinforzare positivamente chi aiuta e mostrare che la solidarietà viene notata e apprezzata
Piccoli gesti, grandi effetti	• Raccolta differenziata in classe, no allo spreco dell'acqua, spegnimento delle luci quando non necessarie	Il Ruolo dell'Eco-Delegato • Monitoraggio: controllare che ogni rifiuto finisca nel cestino corretto. • Responsabilità: assicurarsi che l'ultima persona a uscire dall'aula spenga l'interruttore • Sensibilizzazione: ricordare ai ragazzi che ogni goccia d'acqua risparmiata conta • Il Diario della Sostenibilità: annotare quante volte la classe riesce a rispettare tutte le "regole verdi" in una settimana. • Obiettivo: far prendere consapevolezza di dover agire come veri e propri "custodi dell'ambiente".
Impronta ecologica	• Calcolare quanto pesano i nostri consumi sul mondo e riflettere su come ridurli	Il Gioco dei Passi • Mettere gli studenti in fila. • Porre delle domande (es. "Chi viene a scuola in auto?", "Chi mangia carne tutti i giorni?"). Chi risponde si fa un passo avanti. • Alla fine, chi è più avanti ha un'impronta più pesante. • Obiettivo capire che ogni scelta sbagliata ci "allontana" dalla sostenibilità.
Rispetto delle diversità	• Riconoscere e rispettare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo	Il Gioco delle Etichette • Attaccare delle etichette sulla fronte degli studenti con scritte come "Ignorami", "Ridi di me", "Applaudimi". • Gli studenti devono interagire tra loro basandosi solo sull'etichetta dell'altro, senza dirgli cosa c'è scritto.

		• Obiettivo comprendere e discutere su come ci si sente a essere stereotipati.
--	--	---

STEM / Logica		
Abilità	Indicatori	Descrittori
Abilità Cognitive e Logiche	Pensiero computazionale	Capacità di scomporre un problema complesso in parti più piccole e gestibili (metodo <i>divide et impera</i>).
	Ragionamento Deduttivo e Induttivo	Saper trarre conclusioni specifiche da regole generali (deduzione) o individuare pattern generali partendo da osservazioni singole (induzione)
	Problem Solving	Non limitarsi a trovare "la" soluzione, ma saper valutare diverse strategie, prevedendo i possibili intoppi di ciascuna).
	Debugging	Saper trovare l'errore in un processo e correggerlo sistematicamente.
Competenze Tecniche (Hard Skills)	Alfabetizzazione Informatica e Coding:	Saper organizzare cartelle, usare il cloud e comprendere i formati dei file Saper usare piattaforme, anche di collaborazione (Teams, Slack) e social media Padroneggiare programmi di scrittura e classificazione (word, Excel) e strumenti di presentazione (Canva)
	Data Literacy	Saper leggere, interpretare e criticare i dati. In un mondo pieno di informazioni, capire la differenza tra correlazione e causalità è vitale
	Padronanza del Metodo Scientifico	Formulare ipotesi, testarle attraverso la pratica e accettare che i risultati possano smentire le idee iniziali.
Abilità Trasversali (Soft Skills)	Curiosità Intellettuale	Saper chiedersi sempre "perché?".
	Resilienza al fallimento	Considerare l'errore come un dato informativo e non come un fallimento personale

Orientamento e Talento	
Ambito	Attività in classe

Scrittura Creativa e Autobiografica	• Laboratori di narrazione: spingere lo studente a trovare la propria "voce" (chi predilige la sintesi può scoprire un talento per la poesia; chi ama i dettagli potrebbe eccellere nella narrativa o nel giornalismo) • Scrittura riflessiva: Temi e diari di bordo che permettono di analizzare i propri interessi, trasformando il compito in un esercizio di meta-cognizione (capire come si pensa e cosa si ama).
Analisi Critica e Debate	• Disputa argomentativa (Debate): aiutare a capire se si ha un'attitudine per la retorica, la giurisprudenza o la comunicazione politica. Lo studente impara a sostenere una tesi con logica e passione. • Interpretazione del testo: Analizzare un classico non è solo filologia; richiede empatia e visione d'insieme, qualità fondamentali per carriere in ambito psicologico, editoriale o sociologico.
Progetti Editoriali e Digitali	• Giornalismo scolastico: gestire un blog o un giornalino per permettere di testare attitudini al coordinamento (editing), alla cronaca o alla grafica • Podcast e Storytelling: creazione di contenuti audio su autori o temi d'attualità per rivelare talenti nell'ambito della comunicazione multimediale e della produzione culturale
Laboratori di Teatro e Lettura Espressiva	• Lettura ad alta voce: aiutare a superare la timidezza e a scoprire capacità oratorie. • Drammatizzazione: permette di esplorare diverse personalità, aiutando lo studente a comprendere meglio le proprie inclinazioni relazionali e creative.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI (Come insegniamo?)

- [x] **Lezione Narrativa:** Ripristino della spiegazione strutturata e coinvolgente.
- [x] **Esercitazione Mnemonica:** Valorizzazione della memoria (poesie, date, formule).
- [x] **Didattica Laboratoriale:** Manualità, scrittura a mano.
- [x] **Lettura Integrale:** Utilizzo di testi completi (non solo antologie).

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

- **Tipologia di prove:** test d'ingresso, prove dipartimentali fine primo quadrimestre e fine anno, 2 prove di verifica a quadrimestre; analisi di un testo narrativo e poetico; test a risposta chiusa e aperta per le conoscenze, esposizione scritta e orale su argomenti di attualità; produzione di testi di scrittura creativa ed emozionale; test grammaticali

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

1. Lettura di brani antologici: Calvino, Agatha Christie, Buzzati, Saint-Exupéry, Orwell, Asimov, Stephen King, Benni, J.K. Rowling, Bianca Pitzorno, Jerry Spinelli
2. Lettura di 3 libri a scelta tra: Wonder (R.J. Palacio), Il Barone rampante (Italo Calvino), Il ragazzo dai pantaloni rosa (Teresa Manes), La scuola sui binari (Angeles Donate), Pinocchio (Carlo Collodi), Pippi Calzelunghe (Astrid Lindgren), Le avventure di Tom Sawyer (Marc Twain)
3. Lettura e analisi di poesie e racconti: Gianni Rodari, Roberto Piumini, Bruno Tognolini, Chiara Carminati, Elsa Morante

Materia: Storia

Classe prima

QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ (Perché insegniamo questa materia?)

L'insegnamento della storia nella scuola secondaria di primo grado si pone l'obiettivo fondamentale di accompagnare l'alunno nella delicata costruzione della propria identità e nella scoperta del proprio talento. La disciplina smette di essere una mera catalogazione di date per trasformarsi in un percorso di consapevolezza:

attraverso l'analisi dei processi storici, lo studente impara a riconoscersi come soggetto attivo, capace di collocarsi in una linea temporale che dà senso alle sue radici e prospettiva alle sue aspirazioni. Il valore della storia risiede proprio nella sua capacità di fornire gli strumenti critici per interpretare la realtà, permettendo a ciascun ragazzo di far emergere le proprie inclinazioni attraverso il confronto con le sfide affrontate dall'umanità nel corso dei secoli. In questo quadro, la storia concorre a formare non solo un cittadino informato, ma una persona consapevole delle proprie potenzialità, pronta a contribuire alla società con originalità e spirito critico.

DISCIPLINA

L'insegnamento della storia oggi non può ridursi alla trasmissione di un elenco di eventi da memorizzare, ma deve offrire agli studenti una chiave di lettura della condizione umana. La storia, intesa come "scienza degli uomini nel tempo", ha il compito di aiutare i ragazzi a comprendere il proprio posto nel mondo, maturando la consapevolezza che il presente – il "qui e ora" – non è una realtà isolata, ma il risultato di un lungo percorso costruito da chi ci ha preceduto. In questa prospettiva, gli studenti si riconoscono come eredi del passato e, allo stesso tempo, protagonisti della storia futura.

Per rendere questo apprendimento autentico e significativo, l'insegnamento assume una dimensione narrativa: la storia viene proposta come un viaggio tra eventi, scelte e trasformazioni, in cui l'alunno è coinvolto attivamente. Narrare la storia significa dare voce ai protagonisti del passato, comprendere le dinamiche sociali, culturali ed economiche e stabilire un legame costante con il presente, trasformando ogni lezione in un'occasione per interpretare la realtà contemporanea.

All'interno di questa impostazione si inserisce il principio del "Non multa, sed multum", che guida la selezione dei contenuti: si privilegia l'approfondimento dei nuclei fondanti – in particolare della vicenda storica italiana ed europea – rispetto a un approccio enciclopedico e dispersivo. In questo modo si favorisce un apprendimento profondo, capace di collegare conoscenze, sviluppare pensiero critico e rendere il sapere storico uno strumento vivo, utile per comprendere il mondo e orientarsi in esso.

2. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
1. Tempo storico	Collocare Medioevo e l'inizio dell'età moderna sulla linea del tempo. Riconoscere successioni cronologiche (476–1492–1648). Distinguere i principali periodi storici	Collocare i fatti principali sulla linea del tempo con l'aiuto di immagini. Distinguere la successione "prima/dopo" in un evento. Riconoscere il concetto di secolo e le grandi ere studiate
2. Fatti, processi e relazioni	Conoscere i contenuti essenziali (feudalesimo, monarchie, Riforma). Individuare semplici cause-effetti (Riforma → guerre) Riconoscere i principali cambiamenti (feudalesimo → Stati).	Comprendere i concetti chiave tramite schemi. (es. cos'è un feudo, chi è il Re) Individuare una causa e una conseguenza elementare di un evento. Identificare i protagonisti principali dei periodi studiati.

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
3. Uso delle fonti	Leggere carte storiche semplici (Europa/Mediterraneo). Ricavare informazioni da immagini e testi guidati (castelli, città, mappe). Riconoscere le principali tipologie di fonti (iconiche, scritte, materiali).	Leggere carte geografico-storiche semplificate o evidenziate. Ricavare informazioni esplicite da immagini (es. osservare un castello). Distinguere tra un reperto reale e un racconto moderno.
4. Narrazione storica	Esporre in modo chiaro e ordinato. Usare il lessico specifico (feudo, monarchia, riforma, Stato). Scrivere brevi testi (riassunti, risposte aperte).	Esporre i fatti principali utilizzando una traccia o una mappa concettuale. Utilizzare i termini di base della materia con supporto visivo. Rispondere a domande strutturate
5. Cittadinanza e rapporto passato-presente	Comprendere l'origine degli Stati europei. Cogliere il significato della Pace di Westfalia. Collegare passato e presente (Stati → nazioni attuali). Riflettere su convivenza e regole.	Associare eventi del passato a elementi del presente (es. la nascita delle lingue). Comprendere il valore di un accordo di pace (es. Westfalia) come fine di un conflitto. Collegare passato e presente in modo semplice (Stati → nazioni attuali). Individuare regole di convivenza nel passato e oggi.

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

Gli obiettivi sono formulati in progressione e orientati allo sviluppo di abilità cognitive (analisi, organizzazione, interpretazione), in coerenza con le Nuove Indicazioni.

1. NUCLEO TEMATICO: TEMPO STORICO

CONOSCENZE (Sapere):

- Periodizzazione: Alto Medioevo, Basso Medioevo, prima Età moderna

- Date ed eventi chiave (476, 1000 circa, 1492, 1648)
- Concetti di successione, contemporaneità, durata

ABILITÀ (Saper fare):

- Collocare eventi e periodi sulla linea del tempo e nello spazio sulla carta geostorica
- Ordinare fatti in sequenza cronologica
- Usare indicatori temporali in modo corretto

2. NUCLEO TEMATICO: FATTI, PROCESSI E RELAZIONI

CONOSCENZE (Sapere):

- Sistema feudale e società medievale
- Nascita delle monarchie nazionali
- Espansione commerciale e scoperte geografiche
- Riforma protestante e Controriforma
- Guerre di religione

ABILITÀ (Saper fare):

- Individuare cause e conseguenze (es. Riforma → conflitti)
- Descrivere trasformazioni (feudalesimo → Stati moderni)
- Confrontare epoche e modelli di società
- Riconoscere relazioni tra fenomeni storici

3. NUCLEO TEMATICO: USO DELLE FONTI

CONOSCENZE (Sapere):

- Aspetti essenziali della metodologia della ricerca storica
- Tipi di fonti: scritte, iconiche, materiali
 - Carte storiche di Europa e Mediterraneo
 - Concetto di fonte come base della conoscenza storica

ABILITÀ (Saper fare):

- Ricavare informazioni da fonti guidate
- Leggere carte storiche semplici
- Osservare e descrivere documenti e immagini
- Rispondere a domande su fonti

4. NUCLEO TEMATICO: NARRAZIONE STORICA

CONOSCENZE (Sapere):

- Lessico specifico della disciplina (feudalesimo, monarchia, riforma, Stato)
 - Principali eventi e processi storici studiate

ABILITÀ (Saper fare):

- Esporre oralmente in modo chiaro e ordinato
- Scrivere brevi testi (riassunti, risposte)
- Organizzare contenuti in sequenza logica e cronologica

- Produrre guidati mappe e schemi e usarli per studiare

5. NUCLEO TEMATICO: CITTADINANZA E RAPPORTO PASSATO-PRESENTE

CONOSCENZE (Sapere):

- Formazione degli Stati europei
- Significato storico delle guerre di religione
- Ruolo della Pace di Westfalia (equilibrio tra Stati)
- Concetti di Stato, confine, convivenza

ABILITÀ (Saper fare):

- Collegare eventi del passato al presente (Stati europei)
- Comprendere semplici conseguenze storiche (tolleranza religiosa)
- Riconoscere tracce storiche nel territorio
- Riflettere su regole e convivenza in prospettiva storica

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

Come la disciplina contribuisce ai nuovi pilastri della riforma?

La storia contribuisce alla formazione della responsabilità civica attraverso la comprensione delle radici delle istituzioni e il rispetto del patrimonio comune.

Educazione Civica / Responsabilità:

- Identità e Cittadinanza: Lo studio della storia nel primo anno (dal Medioevo alle grandi rivoluzioni moderne) serve a far comprendere come si sono formate le istituzioni democratiche e i valori della civiltà occidentale.
- Rispetto del Patrimonio: Attraverso l'analisi dei beni culturali (es. monumenti locali, castelli medievali), la disciplina sensibilizza alla tutela e alla salvaguardia del patrimonio culturale come bene comune
- Etica digitale e critica dell'informazione: Lo studio del metodo storico allena lo studente a distinguere tra fatti e narrazioni, competenza fondamentale per contrastare le fake news e navigare responsabilmente nel mondo digitale.
- Educazione finanziaria e sociale: Analisi della nascita dei mercati e delle città nel Medioevo per introdurre i concetti base di economia e le strutture sociali che hanno regolato gli scambi umani.

STEM / Logica:

- Metodo storico come metodo scientifico: L'insegnamento promuove lo studio della storia come "indagine e ragionamento", utilizzando l'analisi dei documenti e delle fonti (narrative, archeologiche, documentarie) per formulare ipotesi basate su prove
- Rivoluzione Scientifica: Nel programma del primo anno è centrale il tema della "nuova scienza" e delle scoperte geografiche, che permettono di collegare la storia all'evoluzione del pensiero logico-scientifico e tecnologico
- Pensiero computazionale e modellizzazione: Utilizzo di linee del tempo digitali, mappe geostoriche e strumenti di visualizzazione dati (tabelle e grafici) per organizzare le informazioni storiche in modo logico e coerente, facilitando la comprensione dei nessi causali.

- Utilizzo critico delle tecnologie e IA: Integrare l'uso della Rete e di strumenti digitali (come software specifici o IA) non solo per la ricerca, ma per spiegare le logiche di funzionamento dei dispositivi e potenziare l'analisi critica delle informazioni.

Orientamento e Talento: Quali attività specifiche nel dipartimento aiutano lo studente a scoprire le proprie attitudini?

- La didattica orientativa della storia deve aiutare lo studente a scoprire le proprie attitudini attraverso compiti autentici e di realtà, come la ricerca sul territorio o la narrazione creativa, e allo stesso tempo guidarlo a comprendere da dove viene e verso quale futuro si sta preparando, favorendo la costruzione della propria identità personale e civile.
- Valorizzazione del Talento: La scuola è chiamata a stimolare il potenziale cognitivo di ogni alunno; nel dipartimento di storia, questo avviene favorendo la capacità di pensiero critico e autonomo, permettendo a ciascuno di trovare la propria "realizzazione personale" attraverso l'interpretazione dei fatti.
- Scoperta di Sé: Lo studio del passato permette all'allievo di capire "chi è e da dove viene", aiutandolo a orientare le proprie scelte future in modo consapevole, riconoscendo la propria appartenenza a una storia comune.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI (Come insegniamo?)

[X] **Lezione Narrativa: Ripristino della spiegazione strutturata e coinvolgente.**

- Dettaglio: L'insegnante deve privilegiare la dimensione del racconto, ricorrendo anche al coinvolgimento emotivo e aneddótico per rendere vivi i fatti storici.

[X] **Esercitazione Mnemonica: Valorizzazione della memoria (Date, figure chiave epoche e processi storici, connessioni).**

- Dettaglio: È ritenuto necessario promuovere la conoscenza e la memorizzazione di date, fatti e personaggi attraverso esercizi collettivi, per fornire agli alunni i "contenuti fondanti" necessari all'analisi dei nessi causa-effetto.

[X] **Didattica Laboratoriale: Esperimenti, manualità, scrittura a mano.**

- Si incentiva l'uso di compiti di realtà e attività pratiche, come la creazione di diari di viaggio, schizzi dei luoghi visitati e produzione di mappe personalizzate.
- Utilizzo della scrittura creativa basata sulla storia locale (es. immaginare di vivere in un'epoca passata).
- Apprendimento Cooperativo: lavori in piccoli gruppi in cui l'alunno opera come un "apprendista storico" per manipolare documenti semplici.
- Narrazione in Prima Persona: Uso di drammatizzazioni; role playing per sviluppare l'empatia storica.
- Il metodo laboratoriale include l'osservazione diretta del territorio e la manipolazione di fonti (anche materiali) per stimolare un apprendimento attivo e interdisciplinare.

Strumenti

- **Geostoria e Atlanti cartacei e Digitali:** Integrazione della geografia per capire come l'ambiente abbia condizionato i fatti storici (es. uso di *Google Earth* per lo studio delle battaglie o delle rotte commerciali).
- **Linee del Tempo Interattive (Timeline):** Strumenti digitali o analogici per visualizzare non solo la successione, ma la sincronia tra eventi diversi nel mondo.
- **Realtà Virtuale e Aumentata:** Visite virtuali a siti archeologici o ricostruzioni 3D per "entrare" fisicamente nei contesti storici.

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

Tipologia di prove: (Es: Test a risposta chiusa per le conoscenze, esposizione orale per l'argomentazione).

- Verifiche sulle conoscenze: Test a risposta chiusa e questionari per valutare l'ampiezza delle conoscenze memorizzate (date, eventi, personaggi).
- Esposizione orale: Colloqui mirati a verificare la capacità di narrazione logica, l'uso di un linguaggio appropriato e l'argomentazione storica.
- Analisi dei documenti: Prove strutturate di comprensione e interpretazione di fonti (archeologiche, iconografiche e scritte).
- Osservazioni sistematiche

Il "Capolavoro" (Portfolio):

Si propone come prodotto significativo la realizzazione di un Manoscritto Storico o Diario di Bordo dell'Anno, scritto interamente a mano e corredato da mappe storiche e linee del tempo autografe. Questo prodotto testimonia sia l'acquisizione dei contenuti storici sia la cura della scrittura e della rielaborazione personale.

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

A. Testi per la Lettura Integrale

- Romanzi di avventura storica: Testi come "L'ultimo dei Mohicani" o romanzi contemporanei ambientati nel Medioevo
- Biografie Suggerite: Vite di personaggi chiave (es. Carlo Magno, mercanti medievali) trattate con taglio narrativo e aneddotico per favorire l'immedesimazione.

B. Fonti e Risorse Documentali

- Fonti Narrative e Cronache: Brani scelti da cronisti medievali o testi classici (es. Erodoto o simili, adattati) per avviare lo studente al metodo storiografico.
- Fonti Materiali e Archeologiche: Immagini e documentazione di reperti, monumenti e siti del territorio (es. borghi medievali, castelli) per una didattica laboratoriale.
- Fonti Iconografiche: Miniature, mappe storiche e opere d'arte per ricostruire il background storico-culturale.

C. Risorse Digitali e Strumenti Innovativi

L'uso della tecnologia deve essere guidato e critico:

- Materiali dalla Rete: Ricerca di documenti e mappe interattive sotto il controllo dell'insegnante per visualizzare la "linea del tempo".
- Contenuti Audiovisivi: Utilizzo di documentari, brevi filmati o ricostruzioni digitali per animare la lezione e facilitare la comprensione di processi complessi.
- Ibridazioni Tecnologiche: Possibile uso di software per la creazione di mappe concettuali o storytelling digitale basato sugli eventi storici studiati

Materia: Geografia

Classi prime

QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

La geografia si studia per formare cittadini autonomi e consapevoli, capaci di orientarsi e collocare la propria identità in una dimensione sia locale che globale. Attraverso il "codice della geograficità" e il pensiero spaziale, la disciplina analizza le relazioni tra comunità umane e ambienti naturali, integrando concetti cardine come paesaggio e territorializzazione. L'obiettivo è sviluppare un'intelligenza naturalistica e il rispetto per la biodiversità, partendo dallo "spazio vissuto" per giungere alla comprensione di flussi mondiali. Utilizzando strumenti variegati, dalla cartografia ai sistemi GIS, la geografia connette l'esperienza emotiva dei luoghi all'analisi dei dati, favorendo l'integrazione sociale e una visione critica dell'impatto antropico sul pianeta.

DISCIPLINA (introduzione discorsiva)

Studiare geografia significa intraprendere un percorso di crescita che trasforma l'alunno in un cittadino consapevole, capace di abitare il mondo con autonomia e senso critico. La disciplina non si limita alla semplice localizzazione di fiumi o città, ma esplora il fitto intreccio di relazioni materiali e immateriali che legano gli esseri umani al territorio. Attraverso il concetto di transcalarità, la geografia insegna a connettere lo "spazio vissuto" del proprio quartiere alle dinamiche globali, permettendo di comprendere come ogni azione locale influisca sull'equilibrio del pianeta.

Il paesaggio diventa così un'esperienza totale, dove la cultura dei popoli si fonde con la natura, stimolando nei più piccoli una sensibilità ecologica e ambientale fondata sul rispetto della biodiversità. In definitiva, la geografia educa alla responsabilità ambientale e sociale, fornendo le coordinate non solo fisiche, ma anche etiche, per interagire correttamente con gli ecosistemi e le altre comunità umane.

2. NUCLEI TEMATICI

Compilare la tabella definendo i nuclei tematici irrinunciabili

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi minimi alunni BES
1° orientamento e spazio	1.1 Utilizzare carte geografiche anche digitali, bussole, coordinate e punti cardinali per orientarsi nello spazio geografico 1.2 Individuare e nominare sulla carta fisica i principali elementi naturali dell'Italia e le grandi regioni climatiche 1.3 Saper leggere la legenda di una carta tematica 1.4 Comprendere la differenza tra scala numerica e grafica	1.1. Riconoscere i punti cardinali e utilizzarli per orientamenti semplici nello spazio vissuto e sulla carta. 1.2 Individuare la posizione dell'Italia sul planisfero. 1.3 Leggere i simboli più comuni nella legenda di una carta geografica con l'ausilio di glossari

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi minimi alunni BES
		illustrati
2° linguaggio	2.1 Utilizzare correttamente i termini specifici per descrivere gli elementi del paesaggio e distinguere tra elementi naturali e antropici. 2.2 Interpretare simboli e legende delle carte geografiche; realizzare grafici e tabelle. 2.3 Impiegare immagini, carte geografiche, testi per analizzare fenomeni geografici.	2.1 Utilizzare un lessico geografico di base per distinguere tra elementi naturali (monti, fiumi) ed elementi antropici (città, strade); 2.2 Ricavare informazioni semplici da immagini, fotografie o brevi testi facilitati.
3° paesaggio e territorio	3.1 Individuare e localizzare sulla carta i principali elementi fisici del territorio italiano (monti, fiumi, laghi, mari) 3.2 Riconoscere i diversi tipi di paesaggio italiano e comprendere che il paesaggio è un bene prezioso protetto dalla legge (Costituzione), frutto dell'unione tra natura e storia umana. 3.3 Conoscere la differenza tra spazio naturale e antropico 3.4 Riconoscere e analizzare l'impatto delle attività umane sull'ambiente	3.1 Individuare sulla carta i tratti fisici dell'Italia (Alpi, Appennini, grandi fiumi e mari circostanti) 3.2 Identificare le caratteristiche visive macroscopiche dei diversi paesaggi (mare, montagna, città) e comprendere che la natura va protetta (Costituzione).
4° relazioni e dinamiche	4.1 Conoscere i processi di trasformazione del territorio. 4.2 Conoscere e comprendere l'impatto a scala italiana e europea di processi e fenomeni attuali come il cambiamento climatico, le migrazioni, l'urbanizzazione, la crescita della popolazione mondiale, le diversità economiche e sociali. 4.3 Riconoscere l'importanza dell'economia nello sviluppo di un territorio.	4.1 Riconoscere che l'uomo modifica il territorio per le proprie necessità (costruzione di case, strade, campi coltivati); 4.2 Identificare l'impatto dell'inquinamento sul proprio ambiente di vita; 4.3 Distinguere le attività lavorative principali nei tre settori economici attraverso schemi

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi minimi alunni BES
		iconografici.
5° organizzazione territoriale	5.1 Collocare correttamente su una carta geografica i principali Stati e città. 5.2 Conoscere l'organizzazione politico-amministrativa del territorio italiano le diversità locali e regionali, osservandone le trasformazioni avvenute nel corso del tempo. 5.3 Conoscere i tratti fondamentali dell'Europa e del Mediterraneo, identificando la posizione dell'Italia e le principali caratteristiche naturali (mari, rilievi) e umane che uniscono i popoli di quest'area	5.1 Localizzare sulla carta l'Italia, la propria regione e il proprio comune di residenza; 5.2 Conoscere le funzioni base delle città e delle regioni; 5.3 Riconoscere la posizione dell'Italia "al centro" del Mar Mediterraneo su una carta fisica semplificata, identificando i confini. Comprendere gli elementi comuni tra i popoli del Mediterraneo.

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

- **NUCLEO TEMATICO 1: ORIENTAMENTO E SPAZIO**
- **CONOSCENZE (Sapere):**
 - I punti cardinali e l'orientamento con le stelle e il Sole
 - Il sistema di riferimento delle coordinate geografiche (latitudine e longitudine)
 - I diversi tipi di carte geografiche (fisiche, politiche, tematiche) e le loro finalità.
 - Il concetto di scala grafica e numerica; la simbologia e legenda cartografica
 - Funzionamento dei principali strumenti di orientamento tradizionali (bussola) e digitali (GPS, sistemi GIS)
- **ABILITÀ (Saper fare):**
 - Orientarsi sul terreno e sulle carte attraverso i punti cardinali e i riferimenti fissi.
 - Localizzare punti sulla carta geografica utilizzando le coordinate geografiche.
 - Leggere e interpretare diverse tipologie di carte, decodificando simboli e legende.
 - Utilizzare scale diverse per misurare distanze reali su una mappa.
 - Sapersi orientare all'interno degli spazi scolastici e del territorio locale con autonomia.

- Utilizzare in modo basilare strumenti digitali di visualizzazione spaziale (es. Google Earth) per esplorare territori distanti.

- **NUCLEO TEMATICO 2: LINGUAGGIO**

- **CONOSCENZE (Sapere):**

- Terminologia geografica specifica relativa alla morfologia (rilievi, pianure, coste) e all'idrografia.
- Distinzione concettuale tra elementi naturali ed elementi antropici
- Caratteristiche e funzioni dei diversi tipi di linguaggio geografico: iconico (fotografie, immagini satellitari), cartografico (piante, mappe, carte) e statistico (tabelle e grafici).
- Simbologia convenzionale e struttura delle legende cartografiche.

- **ABILITÀ (Saper fare):**

- Descrivere un paesaggio utilizzando un lessico appropriato e rigoroso (es. distinguere tra foce a delta e a estuario).
- Individuare e classificare gli elementi naturali e antropici in una fotografia o in un'osservazione diretta.
- Decodificare i simboli di una carta geografica per ricavarne informazioni sulla natura del territorio.
- Estrarre dati e informazioni da testi geografici, infografiche e tabelle per spiegare un fenomeno
- Mettere in relazione diverse fonti (es. una foto aerea con la relativa carta topografica) per comprendere la trasformazione di un luogo

- **NUCLEO TEMATICO 3: PAESAGGIO E TERRITORIO**

- **CONOSCENZE (Sapere):**

- Principali elementi fisici del territorio italiano: sistemi montuosi, fiumi, laghi e mari...
- Tipologie di paesaggi italiani e loro caratteristiche distintive (costieri, alpini, collinari, urbani).
- Il concetto di paesaggio come bene comune e patrimonio protetto dalla Costituzione Italiana.
- Distinzione teorica tra spazio naturale e spazio antropizzato.
- Concetti di impatto ambientale e sostenibilità legati alle attività umane.

- **ABILITÀ (Saper fare):**

- Individuare e localizzare sulla carta geografica i principali elementi fisici d'Italia.
- Riconoscere e descrivere i diversi paesaggi, distinguendo gli elementi naturali da quelli antropici.
- Analizzare criticamente le trasformazioni apportate dall'uomo al territorio e valutarne gli effetti sull'ecosistema.
- Sviluppare comportamenti di rispetto e cura per gli ambienti naturali (outdoor education)

- **NUCLEO TEMATICO 4: RELAZIONI E DINAMICHE**

- **CONOSCENZE (Sapere): conoscere:**

- Processi di trasformazione: concetti di base sulle modifiche del territorio operate dall'uomo nel tempo e i fattori che le determinano.
- Caratteristiche e cause dei fenomeni attuali: cambiamento climatico, flussi migratori, urbanizzazione e crescita demografica.
- Diversità territoriali: differenze socio-economiche e culturali tra le diverse regioni italiane ed europee.
- Economia e Territorio: i principali settori economici e il loro ruolo nel modellare e sviluppare il sistema territoriale.
- Transcalarità: il legame tra la dimensione locale (spazio vissuto), nazionale ed europea.

- **ABILITÀ (Saper fare):**

- Individuare e descrivere i principali processi di trasformazione del territorio italiano.
- Analizzare l'impatto dei cambiamenti climatici e delle migrazioni sul contesto italiano ed europeo.
- Mettere in relazione lo sviluppo economico di una regione con le sue caratteristiche geografiche e le risorse disponibili.
- Riconoscere le interconnessioni tra i problemi del proprio territorio e i grandi fenomeni mondiali.

- **NUCLEO TEMATICO 5: ORGANIZZAZIONE TERRITORIALE**

- **CONOSCENZE (Sapere): conoscere:**

- Il concetto di "territorio" come spazio organizzato e strutturato dalle società umane.
- La divisione amministrativa dell'Italia (Comuni, Province, Città metropolitane, Regioni) e le basi dell'organizzazione dell'Unione Europea.
- Il concetto di "regione" nelle sue varie accezioni: fisica, climatica, storica, amministrativa ed economica.
- Le principali funzioni dei centri urbani (residenziale, produttiva, politico-amministrativa, culturale).
- La distribuzione della popolazione e i concetti base di densità demografica e flussi migratori.
- Le reti di collegamento e le infrastrutture (trasporti, comunicazioni) come elementi di coesione del territorio.

- **ABILITÀ (Saper fare):**

- Localizzare sulla carta geografica le regioni italiane e le principali città, riconoscendone le caratteristiche amministrative.
- Analizzare e confrontare diversi tipi di regioni (es. distinguere una regione climatica da una amministrativa).
- Individuare gli elementi che configurano l'assetto di un territorio (insediamenti, vie di comunicazione, aree produttive).
- Riconoscere le trasformazioni apportate dall'uomo nel tempo per rispondere ai propri bisogni di organizzazione sociale.
- Utilizzare il concetto di "scala" (locale, regionale, nazionale) per comprendere l'estensione e l'importanza dei fenomeni organizzativi trattati.

• 4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

*La geografia educa al **rispetto del patrimonio naturale e culturale** come dovere del cittadino*

Educazione Civica / Responsabilità:

- **Rispetto dei Beni Comuni:** Studio delle funzioni degli spazi pubblici e scolastici come esercizio di democrazia e rispetto delle regole condivise.
- **Educazione Ambientale:** Osservazione diretta (Outdoor Education) per sviluppare "un'intelligenza naturalistica" e il rispetto per la biodiversità locale.
- **Conoscenza delle Istituzioni:** Localizzazione della sede comunale e dei principali servizi pubblici del territorio..
- **STEM / Logica:**
- **Tecnologia e Digitale:** Utilizzo di strumenti come **Google Earth** per l'esplorazione virtuale e la visualizzazione dall'alto del proprio quartiere.
- **Matematica/Statistica:** Introduzione alla raccolta dati e alla loro rappresentazione attraverso primi grafici semplici (es. istogrammi per i dati meteo locali).
- **Scienze e Metodo Sperimentale:** Analisi del ciclo delle stagioni e dei cambiamenti negli organismi vegetali e animali.

• **Orientamento e Talento:**

- Auto-efficacia e ricerca: mettere alla prova le attitudini degli studenti con attività di osservazione, curiosità e ricerca sul campo
- Valorizzazione delle attitudini: uso della didattica laboratoriale per far emergere talenti legati alla logica spaziale e alle competenze digitali.
- Scoperta del Sé nello spazio: favorire lo sviluppo dello spirito critico e dell'osservazione analitica.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI

- [X] **Lezione Narrativa:** Ripristino della spiegazione strutturata e coinvolgente.

- [X] **Esercitazione Mnemonica:** Valorizzazione della memoria (punti cardinali, nomi dei principali elementi della geografia fisica, ecc).
- [X] **Didattica Laboratoriale:** attività manuali, la produzione di elaborati cartografici a mano, osservazione sul campo (outdoor education), esperimenti in aula immersiva.
- [X] **Lettura Integrale:** Utilizzo di testi completi, come: racconti di viaggio, albi illustrati, reportage

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

- **Tipologia di prove:** Test strutturati e semistrutturati per le conoscenze; esposizione orale per l'argomentazione
- **Il "Capolavoro" (Portfolio):** di seguito, un elenco di proposte:

1) il Taccuino del Geografo (Osservazione Diretta)

L'alunno raccoglie in un diario di bordo le osservazioni compiute durante le attività di *outdoor education*.

- **Contenuto:** Schizzi dal vero del paesaggio locale, campioni naturali (foglie, piccoli sedimenti), e descrizioni che utilizzino il lessico specifico (distinzione tra elementi naturali e antropici).
- **Obiettivo:** Testimoniare le attitudini di osservazione e ricerca sul campo.

2) Mappa Mentale e Digitale dello "Spazio Vissuto"

Un progetto che connette l'esperienza emotiva dei luoghi alla cartografia tecnica.

- **Contenuto:** Partendo dalla percezione soggettiva del proprio quartiere, l'alunno realizza una mappa digitale (utilizzando Google Earth o sistemi GIS) in cui localizza i punti di riferimento principali e analizza l'impatto delle attività umane.
- **Obiettivo:** Collocare la propria identità in una dimensione locale e globale e dimostrare competenze digitali.

3) Infografica: "Il mio impatto sul pianeta"

Un lavoro interdisciplinare che unisce Geografia, STEM e Educazione Civica.

- **Contenuto:** Utilizzo di dati statistici e grafici (istogrammi o aerogrammi) per rappresentare i consumi della propria famiglia o i rifiuti prodotti, collegandoli al tema del cambiamento climatico.
- **Obiettivo:** Applicare il pensiero computazionale per analizzare fenomeni geografici e ambientali.

4) Analisi Comparativa: "Ieri e Oggi"

Un dossier che documenta i processi di trasformazione del territorio.

- **Contenuto:** Confronto tra una fotografia d'epoca e una foto attuale (o immagine satellitare) dello stesso luogo, con un testo esplicativo che individui i cambiamenti antropici e le cause della trasformazione.
- **Obiettivo:** Comprendere come la cultura e la storia umana si fondano con la natura nel paesaggio.

5) Il Manifesto della Biodiversità Locale

Un prodotto creativo finalizzato alla responsabilità ambientale.

- **Contenuto:** Ricerca sui siti UNESCO o sulle aree protette del proprio territorio, culminante nella creazione di un manifesto (cartaceo o digitale) per la protezione del paesaggio come bene comune.
- **Obiettivo:** Dimostrare lo sviluppo di un'intelligenza naturalistica e del rispetto per la biodiversità.

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

7.1 testi scelti in linea con le nuove direttive:

In linea con l'obiettivo di sviluppare un'**intelligenza naturalistica** e la **lezione narrativa**, si consigliano:

- **La Costituzione Italiana:** lettura e analisi di articoli scelti
- **Testi di Narrativa di Viaggio:** *“Il giro del mondo in 80 giorni”* di Jules Verne; *“In viaggio con l'asino”* di Robert Louis Stevenson; *“Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare”* di Luis Sepúlveda; *“L'uomo che piantava gli alberi”* di Jean Giono.
- **Fiabe e Leggende del Territorio**

7.2 Risorse:

- atlante Geografico,
- Google Earth e sistemi GIS,
- Carte Tematiche e Topografiche,
- risorse Statistiche e Documentali (Dati ISTAT e Eurostat; report Ambientali, Infografiche)
- taccuino del geografo
- Siti UNESCO

5. Il "Capolavoro" (Portfolio)

Come risorsa di valutazione, l'alunno potrà produrre un lavoro significativo come:

- Una **mappa interattiva digitale** del proprio "spazio vissuto".
- Un **dossier fotografico** di analisi del paesaggio locale che documenti gli elementi naturali e antropici.

Materia: Matematica

Classi prime

QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ (Perché insegniamo la matematica?)

In base alle **Nuove Indicazioni 2025**, la matematica è intesa come strumento fondamentale per lo sviluppo del **talento** e dell'**identità** dell'alunno, promuovendo un atteggiamento positivo e proattivo verso la disciplina. L'insegnamento mira a far riconoscere il ruolo centrale della matematica nella società, nelle scienze e nella tecnologia. Attraverso il ragionamento logico, l'alunno impara a sostenere le proprie idee con argomentazioni rigorose e a comprendere come lo sviluppo delle idee matematiche, dalle antiche civiltà (Mesopotamia, Egitto) all'epoca moderna, abbia ampliato la conoscenza del mondo."

2. NUCLEI TEMATICI

Compilare la tabella definendo i nuclei tematici irrinunciabili

Nuclei Tematici Fondamentali	Obiettivi specifici al termine della classe prima	Obiettivi specifici minimi
Numeri	Eseguire addizioni, sottrazioni,	Eseguire calcoli con numeri naturali,

Nuclei Tematici Fondamentali	Obiettivi specifici al termine della classe prima	Obiettivi specifici minimi
	moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri naturali, interi, razionali sotto forma di frazioni e numeri decimali. • 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. • Riconoscere e utilizzare la radice come operatore inverso dell'elevamento a potenza. • 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, interi e razionali (sotto forma di frazioni e numeri decimali), tenendo conto della convenzionalità dell'uso delle parentesi e della precedenza delle operazioni. • Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.	decimali e razionali sotto forma di frazioni usando strumenti compensativi (calcolatrice, tavole, schemi). • Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a coppie di numeri, in particolare calcolare il multiplo comune più piccolo e il divisore comune più grande. • Utilizzare frazioni, rapporti per descrivere situazioni quotidiane. • In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi. • Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni. • Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri naturali, interi tenendo conto della convenzionalità dell'uso delle parentesi e della precedenza delle operazioni.
Spazio e Figure	• Costruire figure del piano e	• Costruire figure del piano e disegni

Nuclei Tematici Fondamentali	Obiettivi specifici al termine della classe prima	Obiettivi specifici minimi
	disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (carta, spago, corde, riga, squadra, compasso, goniometro, software, ...). • Riprodurre oggetti, figure del piano e disegni geometrici in base a una descrizione fatta da altri, anche con software, e comunicare la costruzione ad altri, in modo che possano riprodurle. • Rappresentare punti, segmenti nel piano cartesiano. • Identificare figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata. • Descrivere e classificare le principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari), figure più semplici o complesse. • Riconoscere le similitudini fra triangoli	geometrici utilizzando opportuni strumenti (carta, riga, squadra, compasso, goniometro, ...). • Riconoscere e rappresentare forme del piano in contesti reali. • Rappresentare punti nel piano cartesiano. • Descrivere e classificare le principali figure piane (triangoli, quadrilateri e figure semplici).
Relazioni e Funzioni	• Comprendere e utilizzare il concetto di algoritmo come strumento per la risoluzione di problemi. • Rappresentare relazioni e funzioni in diversi linguaggi (numerico, simbolico, grafico, verbale) e passare da uno all'altro • Descrivere e risolvere situazioni problematiche.	• Utilizzare tabelle e linguaggi semplici per descrivere situazioni problematiche concrete.
Dati e Previsioni	• Raccolta di dati in tabelle e costruzione di grafici rappresentativi anche con l'uso di software (piano cartesiano, istogrammi, aerogrammi) e relativa interpretazione.	• Leggere rappresentazioni grafiche e raccolta di dati mediante tabelle (piano cartesiano, istogrammi, aerogrammi) e distinguere eventi certi da quelli impossibili.
Informatica	• Esaminare un algoritmo o un programma per capirne il comportamento e valutarne l'esito. • Scrivere semplici programmi di codifica	• Comprendere il concetto di sequenza di istruzioni (algoritmo) e testare piccoli programmi assistiti.

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

L'Insieme dei Numeri Naturali e Fondamenti di Geometria

NUCLEO TEMATICO: Numeri

CONOSCENZE (Sapere):

- Sistemi di numerazione (posizionale, decimale, sessagesimale; cenni a quelli antichi).
- Numeri naturali, interi, razionali sotto forma di frazioni e decimali e loro rappresentazione sulla retta.
- L'insieme dei numeri naturali (N): operazioni con i numeri naturali, interi, razionali sotto forma di frazioni e decimali: addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri, e loro proprietà.
- 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; potenze, proprietà e operazioni con le potenze; radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato
- **ABILITÀ (Saper fare):**
- Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, anche a mente.
- Risolvere espressioni aritmetiche rispettando la gerarchia delle operazioni.

NUCLEO TEMATICO: Spazio e figure

CONOSCENZE (Sapere):

- Enti ed elementi geometrici fondamentali: punto, linea, retta, semiretta, piano, semipiano, angoli e loro misura.
- Figure geometriche nel piano; definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari); rappresentare punti e segmenti nel piano cartesiano;
- Perimetro di triangoli e quadrilateri.

ABILITÀ (Saper fare):

- Riconoscere gli enti e gli elementi geometrici fondamentali.
- Riconoscere e disegnare rette parallele, incidenti e perpendicolari.
- Classificare i triangoli e quadrilateri in base ai lati e agli angoli.
- Rappresentare punti e segmenti nel piano cartesiano (primo quadrante).
- Saper calcolare il perimetro di triangoli e quadrilateri.

NUCLEO TEMATICO: Relazioni e funzioni

CONOSCENZE (Sapere):

- Conoscere il concetto di algoritmo come strumento per la risoluzione di problemi.

ABILITÀ (Saper fare):

- Descrivere e risolvere situazioni problematiche.

NUCLEO TEMATICO: Dati e previsioni

CONOSCENZE (Sapere):

- Indagine statistica: Sapere cos'è una popolazione (l'intero gruppo) e un campione (una parte del gruppo).
- Caratteri: Distinguere tra caratteri qualitativi (parole, come il colore preferito) e quantitativi (numeri, come l'altezza).

ABILITÀ (Saper fare):

- Raccogliere dati in tabelle tramite semplici questionari.
- Rappresentare i dati usando diversi grafici:
- Istogrammi e ortogrammi (grafici a barre).
- Areogrammi (i grafici a torta, utilissimi per le percentuali).
- Ideogrammi (usano simboli o icone).

NUCLEO TEMATICO: Informatica

CONOSCENZE (Sapere):

- Differenza tra Hardware e Software: Sapere cosa si può toccare (mouse, CPU, RAM) e cosa sono i programmi.
- Periferiche: Distinguere tra quelle di input (tastiera, microfono), output (monitor, stampante) e input/output (touchscreen).
- Memoria: Capire la differenza tra memoria volatile (RAM) e memoria di archiviazione (Hard Disk/SSD).

ABILITÀ (Saper fare):

- Accendere, spegnere e riavviare correttamente il sistema.
- Gestire file e cartelle: creare, rinominare, spostare e organizzare i propri documenti in modo logico.
- Riconoscere le principali estensioni dei file (es. docx, .pdf, .jpg).

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

• Educazione Civica / Responsabilità:

Nella matematica la responsabilità si manifesta come rigore metodologico e onestà intellettuale.

-Responsabilità nelle decisioni: Utilizzare i modelli matematici per comprendere fenomeni sociali (es. modelli di diffusione di una pandemia o l'impatto economico di una legge). Il cittadino responsabile non "crede" a un numero, ma ne comprende la derivazione.

-Educazione finanziaria: l'alunno impara a gestire piccoli budget (uso dell'euro, resto, risparmio) e a navigare in rete con consapevolezza, distinguendo tra dati attendibili e pubblicità ingannevoli (es. sconti eccessivi).

-Gestione dell'Incertezza: la statistica insegna che ogni dato ha un margine di errore. La responsabilità civica risiede nel comunicare e gestire questa incertezza senza usarla a proprio vantaggio strumentalizzandola.

-Sostenibilità: Calcolare l'impronta ecologica o l'efficienza energetica raccogliendo dati sui consumi energetici quotidiani e trasformando il dovere civico in una grandezza misurabile.

• STEM / Logica:

La logica è il connettore universale. Non riguarda solo i teoremi, ma la struttura stessa del ragionamento democratico.

-Argomentazione e Dimostrazione: Imparare a dimostrare un teorema educa alla ricerca della verità. In un dibattito civico, questo si traduce nella capacità di smascherare fake news.

-Pensiero Computazionale: applicare la logica algoritmica per risolvere problemi reali. Comprendere la logica che è dietro l'Intelligenza Artificiale è fondamentale per un uso critico e responsabile della tecnologia.

- La visione STEM: la matematica si fonde con le scienze e la tecnologia attraverso la manipolazione. Ad esempio, calcolare il perimetro di un'aiuola nel giardino scolastico o costruire oggetti con materiale di riciclo. Tale visione abitua a vedere il mondo come un insieme di variabili interconnesse, dove un'azione in un punto del sistema logico ha riflessi sull'intero ecosistema.

-Uso del metodo scientifico: la matematica non è solo "fare conti", ma è una vera e propria attività di esplorazione e scoperta. Anche se il metodo scientifico nasce per le scienze naturali (osservare la natura), in matematica si usa per scoprire proprietà e regole partendo da casi particolari.

- **Orientamento e Talento:**

L'orientamento serve per far scoprire ai ragazzi se hanno una predisposizione naturale (il talento) o se possono sviluppare una passione attraverso il metodo giusto. Spesso, quello che chiamiamo "talento" è in realtà un mix di curiosità, intuizione e capacità di astrazione.

-Attività di problem-solving complesso per valorizzare la capacità del singolo studente di "spiegare con chiarezza il procedimento seguito" (come richiesto dalle Indicazioni 2025) e favorire quindi lo sviluppo della capacità di argomentare e "spiegare agli altri" la strategia scelta, favorendo la consapevolezza delle proprie doti logiche e comunicative.

- **La Matematica come Gioco (Gamification)**

Utilizzare enigmi, giochi di logica che permettano di valutare il talento puro, svincolato dal voto scolastico. Partecipazione a gare nazionali di Giochi Matematici.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI (Come insegniamo?)

- Lezione Narrativa: Inserimento della storia della matematica per contestualizzare scoperte e concetti.
- Esercitazione Mnemonica: Valorizzazione della memoria per tabelline, proprietà delle potenze e formule geometriche.
- Didattica Laboratoriale: uso di riga, squadra; utilizzo di software di geometria dinamica e coding.
- Lettura Integrata: Utilizzo di documenti o testi scientifici per cogliere il rapporto tra linguaggio matematico e naturale.
- Peer tutoring

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

- **Tipologia di prove:**

-prove oggettive di ingresso (test a risposta multipla per la verifica delle conoscenze di base)

- prove dipartimentali alla fine del primo e secondo quadrimestre (test a risposta multipla per la verifica delle conoscenze: formule, definizioni e problem solving);

-verifiche scritte in itinere con la risoluzione di problemi a diversa complessità per le abilità;
esposizione orale per valutare l'argomentazione e l'uso del linguaggio specifico;

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

- Libri di testo in linea con le Indicazioni 2025.
- Piattaforme di coding (Scratch/Python a scopo didattico).
- Software di geometria dinamica (GeoGebra)

Materia: Scienze

Classi prime

QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

In base alle Nuove Indicazioni 2025, descrivere brevemente il valore della disciplina per lo sviluppo del talento e dell'identità dell'alunno.

L'insegnamento delle Scienze promuove la curiosità intellettuale fondata sul **metodo scientifico**. L'obiettivo è formare studenti capaci di distinguere tra opinioni e fatti verificabili, contrastando le pseudoscienze attraverso l'analisi dei dati. Si punta alla comprensione della complessità dei sistemi viventi e del pianeta Terra.

2. NUCLEI TEMATICI

Compilare la tabella definendo i nuclei tematici irrinunciabili

Nuclei Tematici Fondamentali	Obiettivi specifici generali	Obiettivi specifici minimi
Fenomeni naturali e di origine antropica	1.1 Osservare i fenomeni naturali e antropici e misurare le grandezze (massa, tempo e peso) utilizzando gli strumenti di misura. Confrontare il consumo d'acqua in diverse attività quotidiane per comprenderne l'impatto ambientale	1.1 Misurare concretamente massa, tempo, peso (pesante/leggero, lungo/breve) utilizzando principali strumenti di misura (bilancia, cronometro) in situazioni pratiche. Riconoscere l'uso dell'acqua nelle azioni quotidiane e individuare comportamenti corretti per evitare lo spreco.
	1.2 Costruire ed interpretare grafici	1.2 Raccogliere dati semplici per rappresentarli attraverso grafici facilitati (pittogrammi, istogrammi), al fine di interpretare visivamente le informazioni e confrontare le quantità (es. maggiore/minore).
	1.3 Osservare e descrivere gli ecosistemi naturali e le loro componenti	1.3 Osservare gli elementi principali di un ecosistema vicino (es. il giardino della scuola o un parco), distinguere tra componenti viventi (piante, animali) e non viventi (acqua, terra, sasso) e descriverli con un linguaggio semplice
	1.4 Analizzare la geosfera e la biosfera	1.4 Identificare gli elementi naturali principali (rocce, terreno, acqua, aria) e gli esseri viventi del proprio ambiente
Fenomeni fisici	2.1 Comprendere il concetto di pressione attraverso esperimenti	2.1 Comprendere il concetto di pressione attraverso semplici esperimenti pratici e guidati

Nuclei Tematici Fondamentali	Obiettivi specifici generali	Obiettivi specifici minimi
	2.2 Comprendere la distinzione tra i concetti di calore e temperatura attraverso esperimenti	2.2 Comprendere il concetto di temperatura attraverso semplici esperimenti
	2.3 Interpretare e descrivere fenomeni naturali	2.3 Osservare i principali fenomeni naturali del proprio ambiente e descriverne i cambiamenti visibili attraverso linguaggio semplice
Chimica e trasformazioni della materia	3.1 Osservare e distinguere soluzioni e miscugli eterogenei attraverso esperimenti	3.1 Conoscere la differenza tra miscugli e soluzioni attraverso semplici attività laboratoriali, distinguere visivamente i miscugli eterogenei (dove i componenti restano visibili, come acqua e sabbia) dalle soluzioni omogenee (dove i componenti si mescolano completamente, come acqua e sale)
	3.2 Osservare e descrivere il riscaldamento e l'ebollizione dell'acqua	3.2 Osservare le fasi del riscaldamento dell'acqua attraverso l'esperienza diretta e descrivere i cambiamenti visibili (formazione di bollicine, vapore, movimento dell'acqua), individuando sul termometro la temperatura di ebollizione
	3.3.Osservare e descrivere gli stati di aggregazione della materia e i vari passaggi di stato	3.3. Conoscere i principali stati di aggregazione della materia (solido, liquido, aeriforme)
	3.4 Interpretare alcuni fenomeni osservati alla luce dei modelli microscopici della materia	3.4 Conoscere semplici fenomeni osservati alla luce dei modelli microscopici della materia attraverso esperimenti
Fonti energetiche e trasformazioni	4.1 Sperimentare strumenti di misura utilizzando sensori digitali per raccogliere dati di temperatura	4.1Sperimentare l'uso di sensori digitali per misurare la temperatura in diversi contesti (es. acqua calda/fredda, ambiente), leggere i valori numerici che compaiono sullo schermo
Esseri viventi	5.1 Osservare e descrivere gli ecosistemi naturali esaminando il ruolo di produttori, consumatori e decompositori nei cicli della materia e nei flussi di energia (fotosintesi e respirazione)	5.1 Osservare e descrivere i principali ecosistemi naturali
	5.2 Studiare la diversità e l'evoluzione dei viventi, introducendo le grandi classificazioni	5.2 Osservare la varietà degli esseri viventi individuando somiglianze e differenze macroscopiche, comprendere che le specie cambiano nel tempo per adattarsi all'ambiente.

Nuclei Tematici Fondamentali	Obiettivi specifici generali	Obiettivi specifici minimi
	5.3 Riconoscere la cellula come unità fondamentale degli organismi viventi, osservandone la struttura e il funzionamento e distinguendo tra cellule animali e vegetali	5.3 Conoscere la cellula animale e vegetale
Ambiente e scienze della Terra	6.1 Esaminare i fattori che influenzano il clima attraverso esperimenti come la simulazione dell'effetto serra	6.1 Esaminare i fattori che influenzano il clima attraverso semplici esperimenti
Interconnessioni tra scienza, tecnologia, arte e società	7.1 Individuare i collegamenti tra scienza, matematica e tecnologia	7.2 Riconoscere che per fare scienza servono i numeri per misurare (matematica) e gli strumenti come il termometro o il tablet (tecnologia) per osservare meglio la realtà.
	7.2 Discutere come alcune scoperte scientifiche hanno migliorato la vita quotidiana (es. l'importanza dell'igiene)	7.2 Riconoscere l'importanza di alcune scoperte scientifiche nella vita di tutti i giorni (es. importanza igiene)

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

NUCLEO TEMATICO: Fenomeni naturali e di origine antropica

CONOSCENZE (Sapere):

- Definizione di grandezze fisiche: massa, tempo e peso.
- Unità di misura del Sistema Internazionale (kg, s, N).
- Differenza concettuale tra massa e peso.
- Il ciclo dell'acqua antropico e il concetto di impronta idrica.
- Tipologie di grafici: istogrammi, aerogrammi (a torta), diagrammi cartesiani.
- Elementi del grafico: assi (ascisse e ordinate), scala di misura, legenda.
- Definizione di ecosistema: interazione tra comunità biologica e ambiente fisico.
- Componenti biotiche (produttori, consumatori, decompositori) e abiotiche (luce, suolo, aria, acqua).
- Catene e reti alimentari.
- Caratteristiche della Biosfera (la zona dove si sviluppa la vita).
- Interazioni tra rocce, suolo e organismi viventi.

ABILITÀ (Saper fare):

- Utilizzare correttamente bilance, cronometri e dinamometri.
- Effettuare misurazioni dirette e registrarne i dati.
- Calcolare il consumo d'acqua domestico (es. durata di una doccia/bagno).
- Proporre strategie pratiche per il risparmio idrico.
- Trasformare i dati raccolti nelle osservazioni in rappresentazioni visive.
- Leggere e "decodificare" un grafico per estrarre informazioni.
- Identificare i diversi ruoli degli organismi in un habitat locale (bosco, prato, stagno).
- Descrivere le relazioni di dipendenza tra gli esseri viventi e i fattori non viventi.

- Analizzare come i cambiamenti nella geosfera (es. composizione del suolo) influenzano la biosfera (es. vegetazione).
- Riconoscere l'importanza della biodiversità all'interno del sistema Terra.

NUCLEO TEMATICO: Fenomeni fisici ed astronomici

CONOSCENZE (Sapere):

- Definizione di pressione
- Unità di misura della pressione (Pascal, bar, atmosfere).
- Pressione nei fluidi (liquidi e gas) e pressione atmosferica.
- Principio vasi comunicanti.
- Temperatura come misura dell'energia cinetica media delle molecole.
- Calore come energia in transito tra corpi a temperatura differente.
- Scale termometriche (Celsius, Kelvin).
- Modalità di propagazione del calore: conduzione, convezione e irraggiamento.
- Passaggi di stato della materia in natura (es. formazione delle nuvole, brina).
- Fenomeni atmosferici legati a pressione e temperatura (venti, alta e bassa pressione).
- Dilatazione termica e suoi effetti (es. giunti dei ponti o binari ferroviari).

ABILITÀ (Saper fare):

- Eseguire esperimenti classici
- Utilizzare correttamente il termometro in contesti diversi.
- Progettare esperimenti per osservare l'equilibrio termico
- Osservare e distinguere i materiali conduttori dai materiali isolanti.
- Elaborare ipotesi scientifiche per spiegare un evento osservato
- Descrivere verbalmente e per iscritto il nesso causa-effetto in un fenomeno fisico.

NUCLEO TEMATICO: Chimica e trasformazioni della materia

CONOSCENZE (Sapere):

- Definizione di miscuglio eterogeneo (le componenti sono distinguibili).
- Definizione di miscuglio omogeneo o soluzione (soluto + solvente).
- Concetto di solubilità e saturazione.
- Metodi di separazione (filtrazione, decantazione, distillazione).
- Differenza tra evaporazione (superficiale) ed ebollizione (in tutto il volume).
- Caratteristiche dei tre stati (solido, liquido, aeriforme): forma e volume.
- Nomenclatura dei passaggi di stato: fusione, solidificazione, vaporizzazione, condensazione, sublimazione e brinamento.
- Il modello particellare: la materia è fatta di atomi e molecole in costante movimento.
- Forze di coesione tra particelle e spazi intermolecolari.

ABILITÀ (Saper fare):

- Classificare sostanze comuni (es. latte, acqua e olio, acqua e sale) come omogenee o eterogenee.
- Preparare soluzioni a diverse concentrazioni.
- Eseguire semplici tecniche di separazione utilizzando filtri, imbuto
- Descrivere le trasformazioni fisiche osservate nella vita quotidiana (es. brina sul vetro, ghiaccio che si scioglie).
- Identificare se un passaggio di stato richiede calore (endotermico) o ne libera (esotermico).

- Rappresentare graficamente (con disegni a "palline") la disposizione delle molecole nei tre stati di aggregazione.
- Spiegare la compressione dei gas

NUCLEO TEMATICO: Fonti energetiche e trasformazioni

CONOSCENZE (Sapere):

- Conoscere e descrivere il funzionamento di un termometro analogico e digitale

ABILITÀ (Saper fare):

- Saper misurare la temperatura di un oggetto/corpo con il termometro analogico/digitale

NUCLEO TEMATICO: Esseri viventi

CONOSCENZE (Sapere):

- Concetto di fotosintesi clorofilliana: trasformazione di energia luminosa in energia chimica
- Concetto di respirazione cellulare
- Ruoli trofici: Produttori (autotrofi), Consumatori e Decompositori (eterotrofi).
- I 5 Regni dei viventi o la moderna classificazione in Domini.
- Concetto di Specie e nomenclatura binomia (Linneo).
- Basi della teoria dell'evoluzione: selezione naturale e adattamento all'ambiente.
- Principali tappe della storia della vita sulla Terra.
- Teoria cellulare: tutti i viventi sono fatti di cellule.
- Struttura generale: membrana plasmatica, citoplasma, nucleo (DNA).
- Organuli specifici: mitocondri (energia), cloroplasti (fotosintesi), vacuoli, parete cellulare.
- Differenze chiave tra cellula animale (più flessibile, senza parete) e vegetale (rigida, con cloroplasti).

ABILITÀ (Saper fare):

- Costruire schemi di reti alimentari identificando il ruolo di ogni organismo.
- Spiegare l'importanza dei decompositori nel riciclo dei nutrienti nel suolo.
- Analizzare come l'interruzione di un anello della catena influenzi l'intero ecosistema
- Utilizzare chiavi dicotomiche semplici per classificare organismi o foglie.
- Riconoscere strutture omologhe come prove dell'evoluzione.
- Confrontare diverse strategie di adattamento.
- Riconoscere e disegnare le parti principali di una cellula osservata al microscopio o su schemi.
- Associare ogni organulo alla sua funzione specifica
- Distinguere tra organismi unicellulari e pluricellulari.

NUCLEO TEMATICO: Ambiente e scienze della Terra

CONOSCENZE (Sapere):

- Differenza tra tempo atmosferico e clima.
- Fattori astronomici e geografici: latitudine, altitudine
- Composizione dell'atmosfera
- Gas serra

- Conseguenze del riscaldamento globale: fusione dei ghiacciai, innalzamento dei mari, eventi meteorologici estremi.

ABILITÀ (Saper fare):

- Spiegare per iscritto l'analogia tra la pellicola del contenitore e i gas serra nell'atmosfera.
- Proporre soluzioni individuali e collettive per la riduzione delle emissioni

NUCLEO TEMATICO: Interconnessioni tra scienza, tecnologia, arte e società

CONOSCENZE (Sapere):

- Il ruolo della matematica come linguaggio della scienza
- Il ruolo della tecnologia come braccio operativo della scienza (strumenti di misura, telescopi, microscopi).
- Esempi storici di sinergia tra le tre discipline
- Superamento della teoria della "generazione spontanea".
- La scoperta degli antibiotici (Fleming) e dei vaccini.
- Evoluzione delle pratiche igieniche

ABILITÀ (Saper fare):

- Applicare formule matematiche per risolvere problemi scientifici
- Valutare come un'innovazione tecnologica integri principi fisici, logica matematica e ingegneria.
- Argomentare il legame tra conoscenza scientifica e cambiamento delle abitudini sociali
- Ricercare e presentare informazioni su uno scienziato o una scoperta che ha cambiato il mondo.
- Analizzare criticamente i benefici e i rischi delle innovazioni

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

Come la disciplina contribuisce ai nuovi pilastri della riforma?

- **Educazione Civica / Responsabilità:**

Educazione Civica / Responsabilità		
Indicatori	Netiquette	Attività in classe
Patto di Corresponsabilità	• Analizzare insieme il regolamento d'istituto, che non è una lista di divieti, ma un manuale per proteggere i diritti di tutti	Role Play • Scenario: Si presenta un caso ipotetico (es. un atto di vandalismo in bagno o un commento d'odio in una chat di classe). • Ruoli: si divide la classe in: <i>Accusa</i> (chi evidenzia il danno), <i>Difesa</i> (chi cerca le motivazioni, non le scuse) e <i>Giuria</i> (chi deve proporre una sanzione riparativa). • Obiettivo: passare dal concetto di "colpa" (chi è stato?) a quello di "responsabilità" (cosa possiamo fare per rimediare).
Gestione del materiale e del tempo	• Rispettare il libro di testo e il materiale didattico • Portare i libri e il materiale	Laboratorio di "Personalizzazione Sostenibile" • Si creano dei segnalibri personalizzati

	didattico • Rispettare le scadenze • Studiare non per il voto ma per la propria crescita	o si usano i post-it colorati per creare un "indice visuale" personale dei capitoli più difficili. • Obiettivo: far percepire il libro di testo non come un oggetto estraneo, ma come un imprescindibile compagno di viaggio Tecnica del Pomodoro di Gruppo • Durante le fasi di studio individuale o di gruppo in classe, si utilizza un timer per scandire cicli di lavoro (es. 25 minuti di focus, 5 di pausa). • Obiettivo: insegnare il valore del tempo di qualità Il Diario dell'Evoluzione • Prima di segnare i voti, si chiedi agli studenti di scrivere a fine settimana una cosa che sanno fare oggi e che non sapevano fare lunedì • Obiettivo: consapevolezza delle proprie capacità di miglioramento
Consapevolezza delle scelte	• Capire che dire "no" in situazioni di rischio (bullismo, uso di sostanze) è un atto di responsabilità e di rispetto verso la propria salute	La Scatola dei "Perché No" • Ogni studente scrive su un biglietto anonimo una situazione in cui ha detto "sì" pur volendo dire "no", oppure una paura legata al dire di "no". • Si pescano i biglietti e si leggono: ognuno riflette sulla debolezza dell'altro • Obiettivo: aiutare i ragazzi a capire che tutti provano le stesse paure e che non sono soli nel sentirsi vulnerabili.
Responsabilità digitale e lotta al Cyberbullismo	• Quello che scrivo online può ferire; essere responsabili significa anche denunciare o non condividere contenuti offensivi	Il Peso delle Parole (Attività di Empatia) • L'azione: consegnare ad ogni studente un foglio di carta bianco e pulito. Chiedere loro di insultare il foglio, accartocciandolo con forza ogni volta che dicono qualcosa di cattivo. • La riflessione: chiedere di distendere il foglio e chiedere scusa alla carta, cercando di riportarla allo stato originale

		• Il messaggio: Le pieghe rimangono. Anche se cancelliamo un posto chiediamo scusa, l'impatto psicologico e la "traccia" digitale restano. • Obiettivo: dimostrare l'impatto permanente dei commenti offensivi, anche se seguiti da scuse
Solidarietà	• Capire che se un compagno è in difficoltà, ignorarlo è una scelta, aiutarlo è una responsabilità civica	La "Scatola della Solidarietà" • L'attività: posizionare una scatola dove gli studenti possono inserire bigliettini anonimi, segnalando un atto di gentilezza o solidarietà ricevuto o osservato (es. "Oggi Marco mi ha prestato la penna senza che lo chiedessi"). • Il momento: una volta a settimana si leggono i messaggi ad alta voce. • Obiettivo rinforzare positivamente chi aiuta e mostrare che la solidarietà viene notata e apprezzata
Piccoli gesti, grandi effetti	• Raccolta differenziata in classe, no allo spreco dell'acqua, spegnimento delle luci quando non necessarie	Il Ruolo dell'Eco-Delegato • Monitoraggio: controllare che ogni rifiuto finisca nel cestino corretto. • Responsabilità: assicurarsi che l'ultima persona a uscire dall'aula spenga l'interruttore • Sensibilizzazione: ricordare ai ragazzi che ogni goccia d'acqua risparmiata conta • Il Diario della Sostenibilità: annotare quante volte la classe riesce a rispettare tutte le "regole verdi" in una settimana. • Obiettivo: far prendere consapevolezza di dover agire come veri e propri "custodi dell'ambiente".
Impronta ecologica	• Calcolare quanto pesano i nostri consumi sul mondo e riflettere su come ridurli	Il Gioco dei Passi • Mettere gli studenti in fila. • Porre delle domande (es. "Chi viene a scuola in auto?", "Chi mangia carne tutti i giorni?"). Chi risponde sì fa un

		passo avanti. • Alla fine, chi è più avanti ha un'impronta più pesante. • Obiettivo capire che ogni scelta sbagliata ci "allontana" dalla sostenibilità.
Rispetto delle diversità	• Riconoscere e rispettare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo	Il Gioco delle Etichette • Attaccare delle etichette sulla fronte degli studenti con scritte come "Ignorami", "Ridi di me", "Applaudimi". • Gli studenti devono interagire tra loro basandosi solo sull'etichetta dell'altro, senza dirgli cosa c'è scritto. • Obiettivo comprendere e discutere su come ci si sente a essere stereotipati.

STEM / Logica		
Abilità	Indicatori	Descrittori
Abilità Cognitive e Logiche	Pensiero computazionale	Capacità di scomporre un problema complesso in parti più piccole e gestibili (metodo <i>divide et impera</i>).
	Ragionamento Deduttivo e Induttivo	Saper trarre conclusioni specifiche da regole generali (deduzione) o individuare pattern generali partendo da osservazioni singole (induzione)
	Problem Solving	Non limitarsi a trovare "la" soluzione, ma saper valutare diverse strategie, prevedendo i possibili intoppi di ciascuna.
	Debugging	Saper trovare l'errore in un processo e correggerlo sistematicamente.
Competenze Tecniche (Hard Skills)	Alfabetizzazione Informatica e Coding:	Saper organizzare cartelle, usare il cloud e comprendere i formati dei file Saper usare piattaforme, anche di collaborazione (Teams, Slack) e social media Padroneggiare programmi di scrittura e classificazione (word, Excel) e strumenti di presentazione (Canva)
	Data Literacy	Saper leggere, interpretare e criticare i dati. In un mondo pieno di informazioni, capire la differenza tra correlazione e causalità è vitale
	Padronanza del Metodo Scientifico	Formulare ipotesi, testarle attraverso la pratica e accettare che i risultati possano smentire le idee iniziali.

Abilità Trasversali (Soft Skills)	Curiosità Intellettuale	Saper chiedersi sempre "perché?".
	Resilienza al fallimento	Considerare l'errore come un dato informativo e non come un fallimento personale

Orientamento e Talento	
Ambito	Attività
Orientamento alla sostenibilità	- Monitoraggio del consumo idrico scolastico o domestico - Cosa scopre lo studente: Se ha un'attitudine per l'impatto sociale e l'impegno civico. - Dettaglio: Attraverso la creazione di un "diario dell'acqua", lo studente analizza i dati reali. Chi si appassiona a questo compito mostra inclinazione per le scienze ambientali e la gestione delle risorse, competenze chiave per il futuro della transizione ecologica.
Il Naturalista Esploratore	- Campionamento e classificazione degli organismi del suolo o delle piante - Cosa scopre lo studente: Se ha un'attitudine per l'osservazione sistematica e la biologia. - Dettaglio: Utilizzando lenti d'ingrandimento, pinzette e chiavi dicotomiche, gli studenti classificano ciò che trovano. Chi dimostra pazienza nel dettaglio morfologico e curiosità per la biodiversità rivela un talento per le scienze della vita e la ricerca sul campo
Il Teorico dei Modelli: Costruzione di Cellule 3D	- Creazione di modelli tridimensionali di cellule animali e vegetali con materiali riciclati - Cosa scopre lo studente: Se ha un'attitudine per la visualizzazione spaziale e la sintesi concettuale. - Dettaglio: Passare dal disegno bidimensionale del libro a una struttura 3D aiuta a capire i volumi. Lo studente che eccelle qui mostra capacità di astrazione e modellizzazione, doti tipiche dell'ingegneria e della bio-architettura.
L'Investigatore dei Fenomeni: Il Mystery Lab	- Separazione di un miscuglio ignoto - Cosa scopre lo studente: Se ha un'attitudine per il problem solving logico e la chimica. - Dettaglio: Fornire un miscuglio di sabbia, sale, limatura di ferro e tappi di sughero. Lo studente deve ideare la sequenza corretta di separazione (magnete → filtrazione → evaporazione). Chi affronta il compito con metodo e logica dimostra attitudini per le scienze chimiche e la ricerca clinica

5. METODOLOGIE E STRUMENTI (Come insegniamo?)

- **Osservazione Diretta:** Uscite didattiche sul territorio per lo studio di flora e fauna.

- **Laboratorio Scientifico:** Uso di microscopi, vetreria e strumenti di misura per la verifica delle ipotesi.
- **Relazione Scientifica:** Obbligo di stesura a mano di una relazione per ogni esperimento (Dati -> Ipotesi -> Verifica -> Conclusione).
- **Lettura di Saggi e articoli divulgativi:** Introduzione alla lettura di testi di grandi scienziati per sviluppare il lessico specifico.

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

- **Tipologia di prove:**
 1. Verifiche orali per l'argomentazione:
 1. Flash - TalK(5 Minuti)
 2. Esposizione con mappa concettuale
 3. Problem solving
 4. Osservazione di un' immagine
 2. Verifiche sulle conoscenze: test a risposta scelta multipla, test a completamento, riconoscimento di immagini
 3. Prove pratiche di laboratorio per l'applicazione del metodo scientifico

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

1. Testi di riferimento
2. Selezione di testi scientifici scaricabili dal web
3. Risorse digitali e multimediali : portali scientifici con articoli di attualità per educare alla lettura critica delle news
4. Canale YouTube “ Scienziati subito “. Video di 3 Minuti con disegni veloci che spiegano in modo divertente concetti scientifici.
5. Mappe mentali pre-compilate con spazi bianchi da riempire
6. Testi interattivi per il coinvolgimento degli studenti
7. Materiali e strumenti presenti nel laboratorio scientifico
8. Esperienze nell'aula immersiva
9. Materiali interdisciplinari

Materia: Lingua inglese

Classi prime

QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ (Perché insegniamo questa materia?)

L'insegnamento dell'inglese nella scuola secondaria, mira a sviluppare competenze linguistiche comunicative, con un approccio che favorisce l'inclusività e l'apprendimento interculturale. Si sottolinea l'importanza di un insegnamento che stimola la memoria, la concentrazione, la risoluzione dei problemi e l'adattamento a nuove situazioni.

Inoltre, si fa riferimento a modelli di insegnamento comunicativo e immersivo, che incoraggiano gli studenti a esprimersi in inglese attraverso attività pratiche come giochi, canzoni e letture. L'insegnamento si amplia nella scuola secondaria, dove gli studenti sviluppano competenze linguistiche più articolate, utilizzando la lingua per esplorare testi autentici e contenuti culturali.

L'acquisizione della lingua inglese è vista come un elemento fondamentale per la crescita personale, la cooperazione internazionale e la capacità di comprendere tematiche globali come la sostenibilità e l'uso delle tecnologie digitali. Il processo educativo è volto anche all'inclusività sociale, per garantire un apprendimento accessibile a tutti, senza esclusioni.

2. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
1. Ascolto (Comprensione Orale)	Comprendere discorsi su argomenti familiari, come la scuola, il tempo libero e la vita quotidiana. Individuare informazioni chiave attraverso mezzi audiovisivi come film, serie TV, e contenuti video	Comprendere istruzioni operative: Capire ed eseguire comandi semplici legati alla vita di classe Identificare informazioni chiave: Cogliere il senso globale e alcuni dati specifici in brevi testi orali su argomenti familiari (famiglia,

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
	online. Riconoscere la terminologia specifica, comprendendo concetti chiave relativi a tematiche interdisciplinari.	scuola, tempo libero), se pronunciati lentamente e chiaramente. Supporto visivo: Comprendere messaggi supportati da immagini, gesti o video.
2. Parlato (Produzione e Interazione Orale)	Descrivere persone, situazioni ed esperienze, utilizzando un linguaggio chiaro. Interagire in conversazioni quotidiane, scambiando informazioni con vocabolario adeguato. Esprimere opinioni e preferenze, comunicando idee in modo chiaro. Partecipare attivamente a dialoghi, rispondendo ai punti chiave della conversazione.	Presentarsi e interagire: Saper dire il proprio nome, età, provenienza e descrivere i propri gusti semplici ("I like...", "I don't like..."). Comunicazione di necessità: Chiedere aiuto, permessi o chiarimenti in modo semplice ("Can you help me?", "Can I go to the toilet?"). Descrizione minima: Utilizzare frasi brevi e memorizzate per descrivere persone, oggetti o la propria routine quotidiana.
3. Lettura (Comprensione Scritta)	Comprendere annunci e testi informativi, individuando il messaggio principale. Leggere e comprendere testi di uso comune, come email, istruzioni, e documenti. Ricerca informazioni in testi di media lunghezza, estraendo dettagli su argomenti di interesse. Comprendere testi narrativi e biografici, come storie, fumetti e biografie semplici	Comprendere testi brevi: Leggere e capire cartoline, email personali elementari, etichette o messaggi WhatsApp. Ricerca di informazioni: Saper trovare dati specifici (orari, prezzi, date) in materiali autentici semplificati (menù, depliant, tabelle). Lessico visivo: Riconoscere parole ad alta frequenza e vocaboli legati alle unità didattiche svolte.
4. Scrittura (Produzione Scritta)	Scrivere testi su argomenti familiari, redigendo messaggi e racconti brevi su esperienze personali.	Compilare moduli: Saper inserire dati personali in moduli o profili social simulati. Scrittura guidata: Produrre testi brevissimi (20-30 parole) seguendo un modello dato (es. una cartolina di vacanza o una descrizione della

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
		propria camera). Uso di strumenti: Saper utilizzare correttori ortografici o dizionari bilingue online/cartacei.
5. Riflessione sulla Lingua e sull'Apprendimento	Osservare e riconoscere le differenze e somiglianze tra le strutture linguistiche dell'inglese e della propria lingua madre Sviluppare strategie per migliorare l'apprendimento della lingua	Riconoscere semplici esponenti grammaticali e funzioni comunicative
5.1 Cultura e Civiltà	Riflettere sugli aspetti culturali legati all'uso della lingua inglese, e stimolare il confronto con altre realtà.	Riconoscere i concetti base della cultura anglofona

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

NUCLEO TEMATICO:

1. ASCOLTO

- **CONOSCENZE (Sapere):** Lessico di base relativo alla sfera personale, familiare, scolastica e quotidiana: saluti, presentazioni, numeri, età, giorni della settimana, mesi, stagioni, colori, oggetti scolastici, famiglia, casa, tempo libero (hobby e sport), abbigliamento, stati d'animo e bisogni, cibo e bevande. Espressioni frequenti di uso quotidiano. Elementi essenziali di fonetica, pronuncia e intonazione. Semplici strutture linguistiche e formule comunicative ricorrenti. Brevi messaggi orali, dialoghi guidati e contenuti multimediali su argomenti noti.
- **ABILITÀ (Saper fare):** Comprendere consegne, istruzioni e richieste formulate in modo chiaro; riconoscere parole chiave e informazioni esplicite in brevi dialoghi e messaggi; cogliere il senso globale di un testo orale su argomenti familiari; associare informazioni orali a immagini, situazioni o contesti noti; seguire semplici attività di ascolto finalizzate all'esecuzione di compiti.

2. PARLATO

- **CONOSCENZE (Sapere):** Funzioni comunicative di base: salutare, congedarsi, presentarsi, presentare un compagno, chiedere e dare informazioni personali, descrivere persone, animali, oggetti e luoghi, esprimere gusti, bisogni, preferenze e stati d'animo, formulare semplici richieste, descrivere le abitudini giornaliere. Lessico ad alta frequenza relativo alla vita quotidiana. Strutture

morfosintattiche essenziali: articoli, genere e numero di nomi e aggettivi, pronomi personali, forme verbali di uso frequente al presente, locuzioni interrogative, forme affermative, negative e interrogative.

- **ABILITÀ (Saper fare):** Riprodurre parole, espressioni e frasi con pronuncia sufficientemente comprensibile;

presentarsi e parlare di sé in modo essenziale; descrivere in forma semplice persone, luoghi e oggetti familiari; porre domande e rispondere su dati personali e argomenti noti;

partecipare a brevi dialoghi guidati; esprimere preferenze e bisogni utilizzando formule di base.

3. LETTURA

- **CONOSCENZE (Sapere):** Lessico relativo a contesti vicini all'esperienza degli alunni. Brevi testi descrittivi, dialogici, informativi e funzionali: dialoghi, messaggi, avvisi, cartoline, descrizioni, brevi e-mail, semplici testi multimediali. Elementi grafico-fonetici e corrispondenze tra suono e grafia. Strutture di frasi semplici e ricorrenti.
- **ABILITÀ (Saper fare):** Leggere correttamente parole e frasi con il supporto del docente; comprendere il significato globale di testi brevi e semplici; individuare informazioni esplicite e parole note; associare testi a immagini o contesti; selezionare dati specifici all'interno di materiali di uso quotidiano, desumere informazioni specifiche in orari scolastici, e luoghi pubblici.

4. SCRITTURA

- **CONOSCENZE (Sapere):** Lessico e strutture grammaticali di base utili alla produzione scritta. Modelli testuali semplici e guidati: presentazioni personali, descrizioni, brevi messaggi, inviti, auguri, ringraziamenti, compilazione di moduli. Regole ortografiche essenziali e convenzioni di base della scrittura. Connettivi elementari per unire parole e frasi.
- **ABILITÀ (Saper fare):** Scrivere parole, espressioni e frasi corrette sul piano comunicativo; completare dialoghi, tabelle e testi guidati; produrre brevi testi per presentarsi e descrivere persone, luoghi o oggetti; scrivere semplici messaggi funzionali seguendo modelli; organizzare contenuti essenziali in modo comprensibile.

5. RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO

- **CONOSCENZE (Sapere):** Principali strutture morfosintattiche di base finalizzate alla comunicazione al livello A1 del QCER: articoli, plurale, pronomi personali, aggettivi qualificativi, possessivi, dimostrativi e partitivi; verbi di uso frequente al presente, verbi che esprimono abilità, avverbi di tempo e luogo, pronomi interrogativi, costruzione di frasi affermative, negative e interrogative. Strategie iniziali di memorizzazione, autocorrezione, osservazione di analogie e differenze tra lingue.
- **ABILITÀ (Saper fare):** Riconoscere e utilizzare semplici strutture grammaticali in contesti guidati; mettere in relazione una forma linguistica con la sua funzione comunicativa; confrontare

parole e strutture della lingua straniera con l'italiano; individuare e correggere errori ricorrenti; usare semplici strategie per ricordare lessico e Strutture.

1. Cultura e Civiltà

- **CONOSCENZE (Sapere):** Aspetti socio-culturali di base relativi ai paesi in cui si parla la lingua di studio: saluti e formule di cortesia, abitudini quotidiane, scuola, famiglia, festività, tradizioni, gastronomia, luoghi di interesse artistico e storico, semplici riferimenti geografici e simboli culturali. Prime informazioni su usi, costumi e modalità di vita. Somiglianze e differenze tra la cultura di appartenenza e quella della lingua studiata. Materiali autentici o semplificati: immagini, video, canzoni, brevi testi informativi, documenti iconografici.
- **ABILITÀ (Saper fare):** Riconoscere e descrivere semplici elementi culturali e di civiltà attraverso testi, immagini, video e attività guidate; collegare informazioni culturali a situazioni concrete della vita quotidiana; confrontare abitudini, festività, cibi, ambienti scolastici e comportamenti sociali con quelli del proprio contesto; sviluppare atteggiamenti di curiosità, rispetto e apertura verso culture diverse.

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

L'integrazione di educazione civica e delle discipline STEM trasformando lo studio classico della lingua inglese ad una disciplina più trasversale capace di abbracciare i diversi campi del sapere.

- **Educazione Civica / Responsabilità:** Introduzione ai concetti di cittadinanza globale e digitale, identità, e sostenibilità. L'Educazione Civica in inglese serve a formare il Cittadino del Mondo. Studiare le regole di comportamento digitale (Netiquette) e gli obiettivi dell'Agenda 2030 in inglese fa capire agli alunni che fanno parte di una comunità internazionale con valori condivisi. Permette di confrontare come altri paesi affrontano i problemi sociali o ambientali, favorendo l'apertura mentale e la tolleranza.
- **STEM / Logica:** 'integrazione tra le discipline scientifiche e la lingua straniera, seguendo spesso la metodologia CLIL (*Content and Language Integrated Learning*) anche se in forma semplificata per il primo anno.
 - **Accesso all'Informazione Scientifica:** L'inglese è la *lingua franca* della scienza. Insegnare inglese nel primo anno significa fornire le chiavi per leggere piccoli esperimenti o istruzioni tecniche che gli studenti trovano nei laboratori STEM.
 - **Pensiero Computazionale (Coding):** La programmazione e la robotica educativa, pilastri delle STEM, parlano inglese. Termini come *loop*, *if-then*, *input/output* non vengono solo tradotti, ma compresi nel loro contesto logico-linguistico.
 - **Metodo Sperimentale:** La riforma incoraggia la didattica laboratoriale. L'inglese entra in gioco nella fase di "reporting": descrivere un fenomeno naturale o un processo matematico in inglese aiuta a strutturare il pensiero logico e la precisione terminologica.

- **Orientamento e Talento:** Un curriculum di inglese ben strutturato per la prima media non serve solo a imparare una lingua, ma agisce come uno specchio. A 11 e 12 anni, gli studenti sono in una fase di esplorazione della propria identità e le attività linguistiche diventano strumenti di orientamento formativo.

Ecco quali attività specifiche del curriculum aiutano lo studente a scoprire i propri talenti e attitudini:

1. Le attività di "Personal Profiling" (Area Speaking/Writing)

Descrivere se stessi non è solo un esercizio grammaticale, ma un momento di introspezione.

L'attività: Creare un "Identity Poster" o una "Time Capsule" digitale dove l'alunno descrive i propri hobbies, likes e dislikes.

2. Role-Play e Simulazioni (Area Speaking)

Mettersi nei panni di qualcun altro aiuta a testare le proprie "soft skills".

3. Moduli STEM e Project Work (Area Cross-curricular)

L'approccio pratico tipico delle STEM in inglese permette di far emergere intelligenze diverse.

L'attività: Progettare un esperimento semplice o costruire un modellino (es. una cellula o un ponte) seguendo istruzioni in inglese.

4. Attività di Civiltà e Cittadinanza (Area Culture/Civics)

Il confronto con il mondo aiuta a scoprire la propria sensibilità sociale.

L'attività: Progetti sull'ambiente (Agenda 2030) o dibattiti su regole scolastiche e diritti.

5. L'uso delle Tecnologie (Area Digital Literacy)

L'attività: Creazione di presentazioni video, podcast o quiz digitali.

5.METODOLOGIE E STRUMENTI (Come insegniamo?)

Per il **primo anno della scuola secondaria di primo grado (classe prima media)**, la metodologia per la lingua inglese si evolve verso un approccio più strutturato ma fortemente orientato alla comunicazione e alla cittadinanza.

1. Il Quadro Metodologico Generale

La metodologia si basa su quattro pilastri:

Didattica laboratoriale: La lingua è vista come strumento d'azione. Non si studiano le regole per sé stesse, ma per risolvere situazioni comunicative reali (es. ordinare al ristorante, presentarsi a un coetaneo straniero).

Approccio Comunicativo e Lessicale: maggiore enfasi sull'acquisizione di un vocabolario ampio e funzionale prima ancora della perfezione grammaticale.

Grammatica "In Contesto": Si passa da una grammatica teorica a una grammatica valenziale e pratica, ancorata ai testi e alle funzioni comunicative.

Media Literacy e Digitale: Uso consapevole delle risorse online per lo scambio interculturale.

Progetti interdisciplinari: CLIL

Strategie Didattiche:

- Total Physical Response
- Role-Play, interviste ai compagni, giochi linguistici e drammatizzazione e simulazioni di situazioni reali
- Letture Graduate (Graded readers) – scanning e skimming
- Scrittura guidata tramite modelli, creazioni di poster e brevi diari digitali
- Visione di video autentici e confronti interculturali
- Problem Solving
- Cooperative Learning
- E-Twinning e Scambi Virtuali: connettersi con classi di altri paesi europei per progetti comuni
- Uso critico dell'IA

STRUMENTI: Libri di testo, Mappe concettuali, flashcards, lim, tablets, aula informatica e video, realia, mappe e cartine geografiche.

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

Le prove di verifica per il primo anno della scuola secondaria di primo grado mettono al centro lo sviluppo delle competenze linguistico-comunicative secondo il **Quadro Comune Europeo di Riferimento (QCER)**.

Cosa si valuta: Le Competenze Linguistiche

Per la lingua inglese, la valutazione si basa sul **Quadro Comune Europeo di Riferimento (QCER)**, puntando solitamente al livello **A1/A2**. I criteri si dividono in:

Dimensione	Descrizione
Ricezione (Listening/Reading)	Capacità di comprendere istruzioni, messaggi brevi e testi narrativi semplici.
Produzione (Speaking/Writing)	Capacità di descrivere sé stessi, la famiglia, i propri gusti e la routine quotidiana.
Interazione	Capacità di porre e rispondere a domande semplici su argomenti personali e quotidiani.
Mediazione	Capacità di trasmettere un messaggio semplice da una lingua all'altra o chiarire concetti base.

Valutazione Formativa vs Sommativa

Secondo le nuove indicazioni, la valutazione deve essere **trasparente e tempestiva**:

- **Valutazione Formativa:** Accompagna tutto il percorso. Serve a dare un *feedback* immediato allo studente su cosa ha capito e su cosa deve migliorare (es. "Sull'uso del *Present Simple* sei al livello base, lavoreremo insieme sulla terza persona").
- **Valutazione Sommativa:** Arriva alla fine di un'unità o del quadrimestre per certificare il livello raggiunto negli obiettivi specifici di apprendimento.

Per la classe prima, l'obiettivo principale è il consolidamento e il raggiungimento del **livello A1** (o l'avvio verso l'A2), con prove che devono testare le quattro abilità fondamentali in modo bilanciato.

Tipologie di Prove Scritte/Orali

Abilità	Tipologia di Prova (Task)
Reading (Lettura)	Questionari (scelta multipla, Vero/Falso), abbinamento (matching) immagine-testo, completamento di tabelle.
Writing (Scrittura)	Produzione di brevi e-mail, messaggi, o descrizioni di sé/altri (max 40-60 parole).
Grammar & Vocabulary	Trasformazione di frasi, cloze test (testi con buchi), traduzione di brevi segmenti funzionali.
Listening (Ascolto):	Comprensione di brevi dialoghi o annunci. Lo studente deve dimostrare di saper cogliere l'argomento globale e alcuni dettagli
Speaking (Produzione e Interazione):	• Monologo: Descrivere una foto o parlare della propria giornata. • Interazione (Role-play): Simulazione di situazioni reali (es. presentarsi a un nuovo compagno, chiedere l'ora, ordinare in un bar scolastico).

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

Per il primo anno della scuola secondaria di primo grado, le **Nuove Indicazioni Nazionali 2025** pongono un forte accento sulla **multimodalità**, la **cittadinanza attiva** e l'integrazione di temi come la **sostenibilità** e il digitale.

Per questo livello, le letture consigliate devono attestarsi sul livello **A1** del QCER, privilegiando testi "Graded Readers" (letture graduate) che includono file audio e attività interattive.

Ambiente e Sostenibilità (Educazione Civica)

In linea con l'attenzione della riforma verso l'ecologia e il rapporto uomo-natura.

- **"The Jungle Book" (R. Kipling - adattamento ELI Publishing):** Un classico che permette di discutere il rispetto per gli animali e l'ambiente.

Cultura e Civiltà (Intercultura)

Le nuove indicazioni promuovono la scoperta dell'identità culturale e il confronto con il mondo anglosassone.

- **"The Canterville Ghost" (Oscar Wilde - adattamento Liberty o Black Cat):** Un classico intramontabile che introduce l'umorismo britannico in modo accessibile.
- **"Halloween in York" (Penguin Readers):** Esplora le tradizioni culturali e la geografia locale del Regno Unito.

Vita Quotidiana e Competenze Digitali

Testi che riflettono la realtà degli adolescenti di oggi, come richiesto dai nuovi obiettivi di apprendimento.

- **"The Surprise" (disponibile su varie piattaforme di letture graduate):** Brevi storie sulla vita scolastica, amicizia e tempo libero.

Materia:

Seconda lingua comunitaria: Spagnolo – Francese

Classi prime

QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

In base alle Nuove Indicazioni 2025 e in coerenza con il Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (QCER), l'insegnamento della seconda lingua comunitaria nella classe prima della scuola secondaria di I grado concorre allo sviluppo della competenza multilinguistica, della consapevolezza interculturale e della capacità di comunicare in situazioni quotidiane e significative. Il percorso didattico è finalizzato al progressivo raggiungimento del livello A1 del QCER, mediante attività che privilegiano la comprensione e la produzione di messaggi semplici, la riflessione sulla lingua e il confronto con la propria esperienza personale e culturale. La disciplina favorisce inoltre lo sviluppo dell'identità dell'alunno, dell'autonomia nello studio, dell'ascolto attivo, dell'interazione rispettosa e della curiosità verso altre lingue e civiltà.

La seconda lingua comunitaria viene insegnata attraverso un approccio comunicativo, funzionale e graduale, centrato sull'uso concreto della lingua in contesti vicini all'esperienza degli alunni. L'attività didattica integra ascolto, parlato, lettura, scrittura, riflessione linguistica e conoscenza di aspetti culturali e di civiltà. Particolare attenzione è rivolta all'acquisizione di un lessico vicino alla vita quotidiana dei ragazzi, di strutture morfosintattiche di base, di una pronuncia sufficientemente chiara e di semplici strategie di comprensione e produzione. La disciplina contribuisce alla formazione globale dell'alunno, promuovendo apertura mentale, rispetto della diversità linguistica e capacità di stabilire collegamenti tra lingue e culture.

2. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
------------------------	---	-----------------------------------

ASCOLTO (Comprensione orale)	Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, se pronunciate chiaramente e con ritmo lento; identificare il tema generale di brevi messaggi orali relativi alla sfera personale, scolastica e familiare; riconoscere parole chiave e informazioni essenziali in dialoghi, consegne operative e brevi contenuti multimediali, in linea con il livello A1 del QCER.	Riconoscere parole ed espressioni familiari; comprendere semplici consegne e istruzioni con l'aiuto del contesto, di immagini, gesti e supporti visivi.
PARLATO (Produzione e interazione orale)	Interagire in modo semplice con un interlocutore-guida; presentarsi e presentare altri; descrivere in modo essenziale persone e oggetti; formulare domande e risposte su dati personali, gusti, bisogni e preferenze; riferire semplici informazioni su di sé, utilizzando lessico e strutture di base coerenti con il livello A1 del QCER.	Utilizzare formule memorizzate ed espressioni di base per salutare, presentarsi, rispondere a semplici domande e partecipare a brevi scambi guidati.
LETTURA (Comprensione scritta)	Leggere ad alta voce parole, frasi e testi brevi con crescente consapevolezza delle specificità fonetiche della lingua di studio; comprendere il significato globale di semplici testi di contenuto familiare e concreto; individuare informazioni esplicite in dialoghi, descrizioni, messaggi, avvisi e materiali di uso corrente, in coerenza con i descrittori del livello A1 del QCER.	Riconoscere parole note e comprendere frasi brevi e semplici con il supporto del lessico già appreso e di immagini o modelli.
SCRITTURA (Produzione e interazione scritta)	Scrivere testi brevi e semplici per presentarsi, descrivere persone e oggetti familiari, compilare semplici moduli, anche con errori formali che non compromettano la comprensibilità, secondo il livello A1 del QCER.	Scrivere parole, espressioni e brevi frasi guidate; completare tabelle e modelli; produrre semplici messaggi seguendo schemi forniti dal docente.
RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO	Riconoscere parole e strutture nei contesti d'uso; osservare e utilizzare le principali strutture morfosintattiche di base; confrontare parole e costrutti della lingua straniera con quelli dell'italiano; riconoscere i propri errori e sviluppare prime strategie di autocorrezione e di	Riconoscere e utilizzare, con guida, alcune strutture linguistiche essenziali; confrontare semplici parole tra lingua straniera e italiano; correggere errori ricorrenti con supporto.

	apprendimento consapevole.	
ASPETTI SOCIO-CULTURALI	Conoscere aspetti essenziali della cultura e della civiltà dei paesi in cui si parla la lingua di studio; cogliere somiglianze e differenze tra la cultura di origine e quella della lingua studiata, sviluppando atteggiamenti di rispetto, curiosità e apertura interculturale.	Riconoscere alcuni aspetti culturali di base attraverso immagini e attività strutturate; individuare semplici somiglianze e differenze con la propria esperienza.

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO

CONOSCENZE (Sapere): Lessico di base relativo alla sfera personale, familiare, scolastica e quotidiana: saluti, presentazioni, numeri, età, giorni della settimana, mesi, stagioni, colori, oggetti scolastici, famiglia, casa, tempo libero. Espressioni frequenti di uso quotidiano. Elementi essenziali di fonetica, pronuncia e intonazione. Semplici strutture linguistiche e formule comunicative ricorrenti. Brevi messaggi orali, dialoghi guidati e contenuti multimediali su argomenti noti.

ABILITÀ (Saper fare): Comprendere consegne, istruzioni e richieste formulate in modo chiaro; riconoscere parole chiave e informazioni esplicite in brevi dialoghi e messaggi; cogliere il senso globale di un testo orale su argomenti familiari; associare informazioni orali a immagini; seguire semplici attività di ascolto finalizzate all'esecuzione di compiti.

NUCLEO TEMATICO: PARLATO

CONOSCENZE (Sapere): Funzioni comunicative di base: salutare, congedarsi, presentarsi, presentare un compagno, chiedere e dare informazioni personali, descrivere persone, oggetti e formulare semplici richieste. Lessico relativo alla vita quotidiana. Strutture morfosintattiche essenziali: articoli, genere e numero di nomi e aggettivi, pronomi personali, forme verbali di uso frequente al presente, locuzioni interrogative, forme affermative, negative e interrogative.

ABILITÀ (Saper fare): Riprodurre parole, espressioni e frasi con pronuncia sufficientemente comprensibile; presentarsi e parlare di sé in modo essenziale; descrivere in forma semplice persone e oggetti familiari; porre domande e rispondere su dati personali e argomenti noti; partecipare a brevi dialoghi guidati; esprimere preferenze utilizzando formule di base.

NUCLEO TEMATICO: LETTURA

CONOSCENZE (Sapere): Lessico relativo a contesti vicini all'esperienza degli alunni. Brevi testi descrittivi e dialogici: dialoghi, messaggi, avvisi, descrizioni, semplici testi multimediali. Elementi grafico-fonetici e corrispondenze tra fonetica e grafia.

ABILITÀ (Saper fare): Leggere parole e frasi con il supporto del docente; comprendere il significato globale di testi brevi e semplici; individuare informazioni esplicite e parole note; associare testi a immagini.

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA

CONOSCENZE (Sapere): Lessico e strutture grammaticali di base utili alla produzione scritta. Modelli testuali semplici e guidati: presentazioni personali, descrizioni, compilazione di moduli. Regole ortografiche essenziali e convenzioni di base della scrittura.

ABILITÀ (Saper fare): Scrivere parole, espressioni e brevi frasi corrette sul piano comunicativo; completare dialoghi, tabelle e brevi testi guidati; produrre semplici testi per presentarsi e descrivere persone o oggetti.

NUCLEO TEMATICO: RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO

CONOSCENZE (Sapere): Principali strutture morfosintattiche di base finalizzate alla comunicazione al livello A1 del QCER: articoli, genere e numero, pronomi personali, aggettivi qualificativi e possessivi, verbi regolari e alcuni verbi di uso frequente al presente, avverbi di tempo e luogo, locuzioni interrogative, costruzione di frasi affermative, negative e interrogative. Strategie iniziali di memorizzazione, autocorrezione, osservazione di analogie e differenze tra lingue.

ABILITÀ (Saper fare): Riconoscere e utilizzare semplici strutture grammaticali in contesti guidati; confrontare parole e strutture della lingua straniera con l'italiano; individuare e correggere errori ricorrenti; usare semplici strategie per ricordare lessico e strutture.

NUCLEO TEMATICO: ASPETTI SOCIO-CULTURALI

CONOSCENZE (Sapere): Aspetti socio-culturali di base relativi ai paesi in cui si parla la lingua di studio: saluti e formule di cortesia, semplici riferimenti geografici e simboli culturali. Prime informazioni su usi, costumi e modalità di vita. Somiglianze e differenze tra la cultura di appartenenza e quella della lingua studiata. Materiali autentici o semplificati: immagini, video, canzoni.

ABILITÀ (Saper fare): Riconoscere e descrivere semplici elementi culturali e di civiltà attraverso testi, immagini, video e attività guidate; sviluppare atteggiamenti di curiosità, rispetto e apertura verso culture diverse.

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

Educazione Civica / Responsabilità: la disciplina promuove il rispetto delle differenze linguistiche e culturali, l'educazione al dialogo, la convivenza democratica, la cittadinanza digitale e l'uso consapevole dei mezzi di comunicazione e delle risorse online.

STEM / Logica: l'osservazione delle regolarità linguistiche, il riconoscimento di strutture, la classificazione del lessico, l'uso di strumenti digitali e di app linguistiche (duolingo, kahoot, quizlet) e di schemi e mappe, favoriscono il pensiero logico, l'organizzazione delle informazioni e l'approccio metodico alla risoluzione di compiti.

Orientamento e Talento: le attività di role-play, i dialoghi e i percorsi di confronto interculturale aiutano l'alunno a scoprire attitudini comunicative, linguistiche, relazionali ed espressive.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI

[X] Esercitazione Mnemonica: memorizzazione di lessico, espressioni, paradigmi di base e formule comunicative.

[X] Didattica Laboratoriale: dialoghi, giochi di ruolo, attività a coppie e in piccolo gruppo, compiti autentici.

[X] Lettura Integrale: utilizzo di semplici testi, dialoghi, materiali autentici o semplificati.

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

Tipologia di prove: prove strutturate e semistrustrate; prove di comprensione orale e scritta; dialoghi guidati e interazioni orali per la produzione e interazione; osservazione sistematica dei progressi, della partecipazione e delle strategie di apprendimento.

7. RISORSE DIDATTICHE

Libri di testo in adozione; audio e video didattici; canzoni, dialoghi, materiali autentici o semplificati; schede operative; immagini, mappe, flashcard; strumenti digitali e piattaforme educative; brevi testi coerenti con l'età degli alunni e con il livello A1 del QCER.

Materia: Tecnologia

Classi prime

QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ (Perché insegniamo questa materia?)

La Tecnologia si studia per aiutare gli studenti a comprendere il mondo costruito dall'uomo, fatto di oggetti, strumenti e sistemi che fanno parte della vita quotidiana. Attraverso questa disciplina imparano non solo come funzionano le cose, ma anche come vengono progettate e realizzate. Allo stesso tempo sviluppano un atteggiamento critico e responsabile verso l'uso delle tecnologie, anche digitali, comprendendone gli effetti sull'ambiente e sulla società. In questo modo la Tecnologia contribuisce a formare persone capaci di pensare, progettare e agire in modo sostenibile e consapevole.

DISCIPLINA

È l'insieme delle attività e dei saperi che l'essere umano usa per rispondere ai propri bisogni attuali e futuri.

2. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
Vedere, osservare e sperimentare	Individuare materiali e le loro principali proprietà Leggere e interpretare immagini, schemi e semplici disegni tecnici Effettuare osservazioni guidate e piccole esperienze pratiche	Riconoscere alcuni materiali di uso comune. Osservare oggetti e descriverli con parole semplici. Leggere semplici immagini e schemi.
Prevedere, immaginare e	Comprendere in modo iniziale il concetto di sicurezza e rispetto dell'ambiente nelle scelte	Seguire semplici istruzioni. Rappresentare un oggetto con un

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
progettare	quotidiane. Rappresentare oggetti con disegni semplici (anche con strumenti di base) Utilizzare misure e proporzioni elementari Comprendere il concetto di sequenza operativa (passaggi per realizzare qualcosa)	disegno essenziale. Usare gli strumenti di base con aiuto.
Intervenire, trasformare e produrre	Realizzare semplici manufatti seguendo istruzioni Usare in modo corretto e sicuro strumenti di base Applicare procedure per trasformare materiali naturali	Realizzare un semplice manufatto. Utilizzare in modo corretto strumenti e materiali. Lavorare rispettando semplici regole di sicurezza.
Informatica	Usare in modo essenziale strumenti digitali Riflettere su un uso responsabile della tecnologia	Usare PC o tablet per semplici attività. Seguire una breve procedura digitale. Rispettare le regole fondamentali nell'uso della tecnologia.

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

- **NUCLEO TEMATICO:** vedere, osservare, sperimentare
- **CONOSCENZE (Sapere):** Proprietà dei principali materiali (legno, plastica, carta, fibre tessili, vetro); Caratteristiche di oggetti e strumenti di uso quotidiano; Elementi base del disegno tecnico (linee, simboli, semplici schemi); Concetto di funzionamento di semplici oggetti e sistema.

- **ABILITÀ (Saper fare):** Osservare e descrivere oggetti e fenomeni tecnologici; Riconoscere materiali e le loro caratteristiche; Leggere e interpretare immagini, schemi e semplici disegni; Effettuare osservazioni guidate e semplici esperienze pratiche.
- **NUCLEO TEMATICO:** prevedere, immaginare e progettare
- **CONOSCENZE (Sapere):** Fasi di un semplice processo progettuale; Concetto di misura e proporzione; Principi base di sicurezza e rispetto dell'ambiente; Sequenza operativa per la realizzazione di un oggetto; Uso degli strumenti da disegno; Conoscere il linguaggio tecnico specifico.
- **ABILITÀ (Saper fare):** Rappresentare oggetti con disegni semplici; Utilizzare misure e strumenti di base; Organizzare il lavoro seguendo una sequenza di azioni; Proporre semplici soluzioni a problemi concreti; Saper costruire le principali figure geometriche rispettando le procedure.
- **NUCLEO TEMATICO:** intervenire, trasformare e produrre
- **CONOSCENZE (Sapere):** Uso e funzione degli strumenti di base; Procedure per la realizzazione di semplici manufatti; Tecniche elementari di lavorazione dei materiali; Regole fondamentali di sicurezza; Figure geometriche piane regolari;
- **ABILITÀ (Saper fare):** Realizzare semplici manufatti seguendo istruzioni; Usare correttamente strumenti e materiali; Applicare procedure per trasformare materiali; Operare in modo ordinato e sicuro; Utilizzare il disegno per descrivere e rappresentare forme e dimensioni di figure geometriche e oggetti.
- **NUCLEO TEMATICO:** informatica
- **CONOSCENZE (Sapere):** Funzioni di base degli strumenti digitali; Concetti essenziali di uso consapevole della tecnologia; Elementi base del pensiero computazionale.
- **ABILITÀ (Saper fare):** Utilizzare semplici strumenti digitali (scrittura, ricerca guidata); Seguire semplici procedure digitali; Applicare logiche di base (sequenze, istruzioni); Adottare comportamenti responsabili nell'uso della tecnologia.

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

Come la disciplina contribuisce ai nuovi pilastri della riforma?

Educazione Civica / Responsabilità: La disciplina Tecnologia contribuisce allo sviluppo delle competenze di Educazione Civica attraverso attività che favoriscono un uso consapevole, sicuro e responsabile degli strumenti e delle risorse.

- Rispetto e cura dei materiali, degli strumenti e degli spazi comuni del laboratorio.
- Educazione alla sicurezza nell'uso righe, compassi, colla, dispositivi digitali e strumenti di base.
- Sensibilizzazione al rispetto dell'ambiente attraverso la raccolta differenziata, il riuso dei materiali e la riflessione sull'impatto ambientale degli oggetti di uso quotidiano.
- Educazione digitale: uso corretto di PC e LIM, rispetto delle regole di comportamento online, tutela della privacy e riconoscimento delle informazioni attendibili.

- Riflessione sul rapporto tra bisogni, consumo e sostenibilità, promuovendo atteggiamenti critici verso sprechi e uso eccessivo della tecnologia.
- Sviluppo del rispetto delle regole condivise, della collaborazione e dell'assunzione di responsabilità nei lavori individuali e di gruppo.

STEM / Logica: La Tecnologia contribuisce ai percorsi STEM sviluppando il pensiero logico, il metodo scientifico e la capacità di risolvere problemi.

- Osservazione di oggetti e materiali attraverso semplici esperimenti e raccolta di dati.
- Uso del metodo scientifico: osservare, formulare ipotesi, sperimentare, verificare e trarre conclusioni.
- Applicazione di misure, proporzioni e figure geometriche nella rappresentazione di oggetti e nella realizzazione di manufatti.
- Sviluppo del problem solving attraverso attività pratiche e progettuali.
- Introduzione al pensiero computazionale mediante sequenze di istruzioni, procedure e semplici attività unplugged o digitali.
- Utilizzo di software di videoscrittura, disegno e presentazione per rappresentare idee, procedure e prodotti.
- Attività di tinkering e progettazione per favorire creatività, logica e capacità di lavorare per tentativi ed errori.

Orientamento e Talento. Le attività proposte aiutano gli studenti a scoprire le proprie attitudini, valorizzando interessi e abilità differenti.

- Laboratori di costruzione e realizzazione di semplici manufatti per evidenziare abilità manuali, precisione e creatività.
- Attività di disegno tecnico e rappresentazione grafica per individuare attitudini verso l'ambito progettuale e artistico.
- Uso di strumenti digitali e semplici attività di coding per far emergere interesse verso l'informatica e le nuove tecnologie.
- Lavori di gruppo con ruoli differenziati (coordinatore, progettista, esecutore, relatore) per valorizzare competenze organizzative e relazionali.
- Presentazione finale dei lavori realizzati, per favorire consapevolezza delle proprie capacità e autovalutazione.
- Collegamento con professioni e mestieri legati alla tecnologia, all'artigianato, al design, all'ambiente e all'informatica.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI (Come insegniamo?)

- **Lezione frontale partecipata:** spiegazione strutturata e coinvolgente, finalizzata all'introduzione di concetti, termini specifici e procedure.
- **Brainstorming e osservazione guidata:** per attivare le conoscenze pregresse, favorire il confronto e guidare l'analisi di oggetti, materiali e situazioni.

- **Didattica laboratoriale e tinkering:** esperimenti, attività manipolative e realizzazione di semplici manufatti attraverso il fare e la sperimentazione.
- **Esercitazioni pratiche e grafiche:** utilizzo di strumenti da disegno, misure, schemi e rappresentazioni.
- **Problem solving e compiti di realtà:** attività volte a trovare soluzioni a problemi concreti e situazioni vicine all'esperienza degli alunni.
- **Apprendimento cooperativo:** lavoro in piccoli gruppi per il raggiungimento di un obiettivo comune, al fine di promuovere abilità sociali, collaborazione e inclusione.
- **Lavoro per progetti:** ideazione e realizzazione di semplici percorsi progettuali, individuali o di gruppo.
- **Debate e discussione guidata:** sviluppo del pensiero critico e della capacità di argomentare, soprattutto su temi legati alla sicurezza, all'ambiente e all'uso della tecnologia.
- **Utilizzo di strumenti digitali e semplici attività di coding:** per sviluppare il pensiero computazionale e la competenza digitale.

Strumenti: LIM, PC, tablet, libro di testo, TIC, schede operative, mappe concettuali, strumenti da disegno tecnico (righello, squadra, compasso), materiali di recupero e di laboratorio, software di videoscrittura, presentazione e disegno.

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

Definire le prove di verifica standardizzate per il dipartimento.

Tipologia di prove:

Prove scritte

- Test a risposta chiusa (scelta multipla, vero/falso, completamento) per verificare conoscenze su materiali, strumenti, sicurezza, ambiente e informatica.

Prove grafiche

- Esecuzione di semplici disegni tecnici e figure geometriche utilizzando gli strumenti appropriati.
- Lettura e completamento di schemi, immagini e rappresentazioni.
- Produzione di elaborati grafici relativi a oggetti, ambienti o semplici progetti.

Prove orali

- Esposizione guidata degli argomenti affrontati.
- Descrizione delle fasi di un'esperienza o di un'attività svolta.
- Presentazione di un elaborato, di un manufatto o di un semplice progetto.

Il "Capolavoro" (Portfolio)

Il prodotto significativo scelto per la classe prima potrà essere:

- un manufatto realizzato con materiali di recupero accompagnato da una breve scheda descrittiva;
- una cartellina personale o un book creator contenente disegni tecnici, schede operative, fotografie delle attività svolte e una breve riflessione finale dello studente sul proprio percorso.

Il portfolio documenterà i progressi compiuti, le competenze raggiunte e le attitudini emerse durante l'anno scolastico.

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

Elencare i testi scelti in linea con le nuove direttive.

1. Canale YouTube Geopop
2. Sito web Tecnologia 2.0
3. Sito web Agile Fingers

Materia: scienze motorie e sportive

Classi prime

QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

Valore della disciplina (Nuove Indicazioni 2025):

L'Educazione Fisica nella classe prima rappresenta il passaggio fondamentale dalla dimensione ludica a quella della consapevolezza motoria. La disciplina contribuisce allo sviluppo dell'identità dell'alunno attraverso la scoperta del proprio corpo in evoluzione e la valorizzazione del talento individuale, inteso non solo come prestazione sportiva, ma come capacità di resilienza, gestione dello sforzo e orientamento verso uno stile di vita sano. L'alunno impara a gestire le emozioni, a rispettare le regole del gioco (fair play)

2. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Il consolidamento e la coordinazione degli schemi motori di base, lo sviluppo delle capacità coordinative (equilibrio, ritmo, orientamento spazio-temporale) e il potenziamento delle capacità condizionali (forza, resistenza, velocità, mobilità). Passare dalla coordinazione di movimenti semplici e isolati a combinazioni simultanee e complesse in contesti sempre nuovi.	Eseguire schemi motori semplici (camminare, correre, saltare) in contesti guidati.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA O-ESPRESSIVA	L'uso dei codici non verbali (postura, mimica, gestualità) per esprimere emozioni, stati d'animo e messaggi. Utilizzo del proprio corpo in modo creativo, individualmente o in gruppo, anche attraverso coreografie.	Riprodurre semplici gesti comunicativi e seguire il ritmo di base.
IL GIOCO, LO SPORT, LE	Conoscenza dei regolamenti tecnici, capacità di assumere ruoli diversi (giocatore, arbitro)	Partecipare al gioco rispettando

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
REGOLE E IL FAIR PLAY	e interiorizzazione dei valori del fair play (lealtà, rispetto dell'avversario, collaborazione, accettazione della sconfitta).	il proprio ruolo e le regole base
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	Comprensione dei benefici del movimento sulle funzioni fisiologiche (apparato cardio-respiratorio e muscolare) e consapevolezza del rapporto tra attività fisica e corretta alimentazione. Cura dell'igiene personale, conoscenza delle norme di sicurezza in palestra, a scuola e in strada, e prevenzione degli infortuni.	Eeguire semplici routine di igiene e riconoscere situazioni di pericolo in palestra

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

NUCLEO TEMATICO 1: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO CONOSCENZE (Sapere):

- L'evoluzione dello schema corporeo e la consapevolezza delle modificazioni morfologiche tipiche della crescita.
- I concetti spazio-temporali complessi (distanze, traiettorie, ritmi, contemporaneità e successione).
- La differenza tra capacità coordinative (controllo ed espressione del movimento) e capacità condizionali (forza, resistenza, velocità, mobilità).
- I meccanismi di percezione sensoriale e cinestetica per il controllo posturale e segmentario.

ABILITÀ (Saper fare):

- Coordinare schemi motori di base in combinazione complessa, continua e in situazioni variate o imprevedibili.
- Gestire l'equilibrio (statico, dinamico) in condizioni differenti.
- Utilizzare consapevolmente il lato dominante e quello non dominante in compiti motori bilaterali di precisione.

NUCLEO TEMATICO: 2 IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

CONOSCENZE (Sapere):

- I codici non verbali del linguaggio corporeo: la mimica facciale, la gestualità e la postura come specchio delle emozioni.

- Le strutture ritmiche di base (battito, accento, tempo, pausa) e la loro relazione con la dinamica del movimento.
- Elementi e stili di espressione corporea attraverso coreografie moderne.

ABILITÀ (Saper fare):

- Decodificare e interpretare i messaggi e le intenzioni motorie espressi dai compagni attraverso il linguaggio del corpo.
- Adattare i movimenti del proprio corpo a strutture ritmiche e musicali differenti, mantenendo la sincronia.
- Realizzare semplici sequenze coreografiche o rappresentazioni motorie, sia individualmente che in gruppo.
- Utilizzare l'espressività corporea per comunicare stati d'animo, concetti o storie in contesti di drammatizzazione.

NUCLEO TEMATICO 3: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

CONOSCENZE (Sapere):

- I regolamenti tecnici e di gioco delle principali discipline sportive praticate (individuali e di squadra).
- I diversi ruoli all'interno del contesto sportivo (giocatore, capitano, arbitro, segnapunti).
- Il significato profondo del fair play: inclusione, rispetto dell'avversario, accettazione della sconfitta, contrasto a ogni forma di discriminazione.

ABILITÀ (Saper fare):

- Applicare i gesti tecnici fondamentali degli sport proposti all'interno di situazioni reali di gioco.
- Risolvere problemi di gioco collaborando attivamente con i compagni.
- Assumere con responsabilità ruoli diversi dal giocatore (es. arbitrare una partita tra compagni applicando il regolamento in modo imparziale).
- Rispettare le regole del gioco e i compagni, mantenendo un comportamento leale e controllato anche in situazioni di forte competizione.

NUCLEO TEMATICO 4: SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

CONOSCENZE (Sapere):

- Le basi anatomico-fisiologiche dei principali apparati (locomotore, cardio-circolatorio, respiratorio).
- La relazione sinergica tra attività motoria costante, corretta alimentazione, igiene personale e stile di vita sano.
- Le principali norme di sicurezza da adottare in palestra, negli spazi aperti e durante l'uso delle attrezzature.

ABILITÀ (Saper fare):

- Eseguire una sequenza di riscaldamento e stretching adeguata all'attività da svolgere.

- Adottare comportamenti responsabili per la sicurezza propria e altrui, gestendo gli attrezzi in modo corretto e sapendo come comportarsi in caso di piccoli infortuni.

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

- **Educazione Civica / Responsabilità:** Analisi del regolamento di palestra (Patto di Corresponsabilità) per tutelare i diritti di tutti. Uso corretto e responsabile delle attrezzature e rispetto del libro di testo/materiale didattico. Attività di contrasto al bullismo attraverso il "Peso delle Parole" (impatto dei commenti offensivi nello sport).
- **STEM / Logica:** Utilizzo del pensiero computazionale per scomporre un gesto tecnico in parti più piccole e semplificate
- **Orientamento e Talento:** Laboratori di espressione corporea per scoprire attitudini creative; ruoli di leadership (arbitraggio/capitano) per testare capacità decisionali e di mediazione.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI

- [X] **Lezione Narrativa:** Spiegazione dei valori olimpici e della storia delle discipline sportive.
- [X] **Esercitazione Mnemonica:** Memorizzazione di regole di gioco, terminologia anatomica e sequenze ritmiche.
- [X] **Didattica Laboratoriale:** Sperimentazione pratica sul campo, manualità nell'uso dei piccoli attrezzi.
- [X] **Lettura Integrale:** Utilizzo di testi completi.

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

- **Tipologia di prove:** Test motori d'ingresso e d'uscita (conoscenze e abilità); esposizione orale sull'analisi dell'errore tecnico; osservazione sistematica del comportamento (Fair Play/Educazione Civica)

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

1. Let's move
2. Visione video sportivi

Materia: Musica

Classi prime

QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ (Perché insegniamo questa materia?)

Lo studio della musica è fondamentale perché l'Italia possiede un patrimonio musicale di grande valore, che contribuisce alla sua identità culturale nel mondo. Conoscere la musica significa quindi comprendere una parte importante della nostra storia e tradizione. L'attività musicale sviluppa il pensiero, la sensibilità artistica e la capacità di espressione. Aiuta a gestire le emozioni e a migliorare le relazioni sociali, favorendo il rispetto tra culture diverse. Inoltre stimola il corpo e il cervello, contribuendo al benessere generale. Per questo l'educazione musicale a scuola è fondamentale per una crescita completa e inclusiva.

DISCIPLINA

2. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
1° -Creatività ed espressione musicale:	1.1 ideare e improvvisare sequenze musicali semplici e interpretarle con la voce, il corpo e gli strumenti	1.1 ideare e improvvisare solo ritmicamente sequenze musicali semplici da interpretare con il corpo e qualche strumento percussivo
2° -Comprensione della grammatica musicale	2.1 leggere e eseguire semplici brani riconoscendo i principali simboli della notazione e gli elementi ritmici (fino alla croma), melodici e formali di base.	2.1 leggere e eseguire semplici brani ritmici riconoscendo i principali simboli della notazione (fino alla semiminima).
3° -Sviluppo delle competenze digitali	3.1 utilizzare i mezzi informatici in modo creativo interagendo in maniera trasversale con altre discipline	3.1 utilizzare i mezzi informatici in modo creativo.

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

NUCLEO TEMATICO: 1. CREATIVITA' ED ESPRESSIONE MUSICALE-

CONOSCENZE (Sapere) :

- Apparato fonatorio e voce: anatomia e fisiologia della voce
- Elementi di grammatica musicale: durata, altezza, ritmi semplici e notazione

ABILITÀ (Saper fare):

- Eseguire brani musicali semplici con voce, corpo e strumenti, rispettando ritmo e dinamiche.
- Percepire e comunicare la dimensione espressiva e affettiva delle musiche ascoltate

NUCLEO TEMATICO: 2. COMPRENSIONE DELLA GRAMMATICA MUSICALE

CONOSCENZE (Sapere) :

- I principali simboli del codice della scrittura musicale
- Elementi di grammatica musicale: durata, altezza, ritmi semplici e notazione.

ABILITÀ (Saper fare):

- Eseguire brani musicali semplici con voce, corpo e strumenti, rispettando ritmo e dinamiche.
- Creare brevi sequenze ritmiche e melodiche

NUCLEO TEMATICO: 3. SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI

- Saper utilizzare strumenti tecnologici per la creazione di progetti multimediali

CONOSCENZE (Sapere) :

- I principali simboli del codice della scrittura musicale
- Elementi di grammatica musicale: durata, altezza, ritmi semplici e notazione.
- Software di scrittura o registrazione digitale

ABILITÀ (Saper fare):

- Scrivere e/o registrare semplici melodie utilizzando software digitali

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

Educazione Civica / Responsabilità: Focus sulla **cura del bene comune** (strumenti e libri) e sulla **cittadinanza digitale**. Gli studenti imparano il rispetto del diritto d'autore e il valore economico della produzione culturale (educazione finanziaria di base).

STEM / Logica: La musica come **scienza del suono**. Si applica il metodo scientifico per studiare l'acustica e il **pensiero computazionale** per decodificare il ritmo (algoritmi musicali). La notazione diventa un esercizio di logica proporzionale e frazionaria.

Orientamento e Talento: La disciplina funge da **laboratorio orientativo**. Attraverso l'esplorazione di diverse pratiche (canto, strumento, tecnologia), lo studente individua le proprie attitudini, documentando i progressi nell'E-Portfolio per scoprire se il proprio talento è creativo, tecnico o esecutivo.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI (Come insegniamo?)

- [x] **Lezione Frontale, Flipped classroom, cooperative learning.**
- [x] **Esercitazione Mnemonica:** Valorizzazione e rinforzo della memoria attraverso il canto
- [x] **Didattica Laboratoriale:** Scrittura sul pentagramma digitalizzata. Esecuzione di brani con l'ausilio di strumenti musicali e/o vocali.

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

Definire le prove di verifica standardizzate per il dipartimento.

1. **Tipologia di prove:** - Test teorico a risposta chiusa – Test pratico con esecuzione allo strumento (melodico o ritmico)

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

Elencare i testi scelti in linea con le nuove direttive.

1. La fiaba musicale “Pierino e il Lupo”
2. Ascolti dal repertorio classico e moderno

Materia: Arte e immagine

Classi prime

1. QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

Arte e immagine

La disciplina di Arte e immagine, appartiene all'ambito formativo dedicato ai saperi e ai linguaggi estetici, che parla alla parte più profonda dell'essere umano e «offre un linguaggio universale per esplorare emozioni, idee e culture attraverso lo sviluppo della creatività basato sull'apprendimento della tecnica». Le finalità di questa disciplina sono così esplicitate: stimolare le potenzialità espressive e creative; sviluppare competenze artistiche, introducendo tecniche specifiche per educare il gesto creativo; alfabetizzare ai saperi estetici attraverso opere d'arte e testi visivi come arricchimento dell'immaginario quotidiano; promuovere la crescita cognitiva ed emozionale, usando simboli e metafore per stimolare il pensiero visivo; sensibilizzare al valore storico dei beni artistici e artigianali del Paese; formare una cittadinanza attiva, consapevole del ruolo delle arti nella tutela culturale.

2. NUCLEI TEMATICI

NUCLEI TEMATICI	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
1. La grammatica del linguaggio visivo	• Saper riconoscere e distinguere il punto, la linea, la superficie e il colore nella realtà e nel linguaggio visivo. • Conoscere la teoria del colore. • Saper individuare l'utilizzo del punto e della linea in elaborazioni artistiche d'autore. • Saper riconoscere le caratteristiche della superficie nel linguaggio scultoreo e in quello pittorico. • Saper individuare le scelte cromatiche in opere d'arte in relazione al loro valore espressivo. • Riconoscere tecniche e materiali usati in opere storiche e contemporanee. • Leggere testi visivi, inclusi audiovisivi, identificandone il contesto d'uso. • Realizzare elaborati sperimentando le caratteristiche grafiche ed espressive del punto e della linea, ispirandosi anche a produzioni d'autore. • Realizzare elaborati complessi con	• Saper riconoscere e distinguere il punto, la linea, la superficie e il colore. • Conoscere la teoria del colore (colori primari e secondari) • Saper individuare le scelte cromatiche, i materiali usati e le tecniche nelle opere d'arte • Realizzare elaborati utilizzando il punto, la linea e il colore e il materiale di recupero • Esprimere idee personali e la realtà e comunicare emozioni attraverso elaborati grafici.

NUCLEI TEMATICI	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
	tecniche diverse, anche usando materiali di recupero. • Sperimentare le caratteristiche fisiche ed espressive delle superfici e del colore. • Esprimere idee personali attraverso progetti visivi strutturati. • Usare il linguaggio visivo per comunicare emozioni complesse. • Descrivere la realtà e raccontare esperienze attraverso un codice visivo consapevole. Integrare testi e immagini per messaggi chiari e creativi, valorizzandone l'autonomia espressiva.	
2. Le tecniche dell'arte	• Conoscere gli strumenti e le tecniche delle arti figurative. • Individuare le caratteristiche e le possibilità espressive delle tecniche in un'opera d'arte. • Conoscere i materiali artistici e la loro evoluzione. • Acquisire padronanza nell'uso delle tecniche figurative. • Riprodurre immagini applicando le conoscenze delle tecniche artistiche. • Creare composizioni e assemblaggi personali bilanciando elementi decorativi, figurativi e iconici. • Disegnare dal vero soggetti realistici con tecniche tradizionali, attraverso esercizi propedeutici gradualmente. • Utilizzare, con diverse modalità, le tecniche espressive basilari.	• Conoscere gli strumenti e le tecniche di base delle arti figurative • Conoscere i materiali artistici • Riprodurre immagini semplici con o senza tecniche e strumenti di supporto • Disegnare dal vero soggetti realistici con o senza tecniche e strumenti di supporto • Utilizzare le tecniche espressive di base
3. Il nostro patrimonio	• Riconoscere il valore sociale ed estetico del patrimonio ambientale, paesaggistico, artistico e culturale del proprio territorio. • Illustrare la storia dell'arte per sensibilizzare al valore del patrimonio culturale con focus su quello locale; • formare ad una cittadinanza attiva	• Apprendere e riconoscere il valore sociale ed espressivo del patrimonio culturale, ambientale, paesaggistico e artistico del proprio territorio • Creare un "elaborato rappresentativo", ispirato ad un monumento o ad una architettura

NUCLEI TEMATICI	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
	consapevole del ruolo delle arti nella tutela e nel dialogo culturale. • Creare un progetto audiovisivo ispirato a un monumento o un'architettura locali, per sviluppare contemporaneamente consapevolezza storica, espressività e tecnica. • Individuare i diversi ambiti professionali attinenti al mondo dell'arte e della creatività.	locale • Conoscere i diversi ambienti professionali attinenti all'ambito delle arti e della creatività
4. La storia dell'arte	• Leggere un'opera d'arte come un testo storico. • Leggere testi visivi identificandone il contesto d'uso • Analizzare un testo visivo per il suo contesto storico per rafforzarne la comprensione e arricchire i propri linguaggi espressivi. • Conoscere i contesti interculturali delle creazioni studiate. • Interpretare il significato simbolico di opere in base al contesto storico e a elementi iconici e iconografici. • Conoscere stili e periodi della storia dell'arte attraverso opere chiave; conoscere monumenti cittadini esemplari costruzioni nazionali ed internazionali • Osservare e analizzare gli elementi formali di un'opera. • Leggere un'opera d'arte come un testo storico, descrivendone stile, significato e aspetti formali, cogliendone il contesto culturale e il codice comunicativo. • Descrivere esperienze di visita a siti e a musei sul territorio italiano. • Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali. • Conoscere il lessico specifico della disciplina. • Riconoscere tecniche e materiali usati in opere storiche.	• Conoscere i contesti storico e culturale delle opere studiate; • Conoscere il contesto d'uso delle varie opere; • Conoscere gli artisti più rappresentativi dell'arte del periodo storico studiato; • Osservare e riconoscere gli elementi formali di un'opera; • Riconoscere gli elementi caratterizzanti principali dei vari stili e periodi artistici, anche nei monumenti appartenenti al proprio territorio; • Lettura di un'opera d'arte: descrivere gli elementi essenziali e le caratteristiche che lo collocano in un determinato periodo storico/artistico; • Descrivere semplicemente un'esperienza di visita a siti e a musei del territorio italiano; • Conoscere alcuni termini specifici del lessico della disciplina; • Conoscere l'evoluzione delle tecniche figurative nei vari periodi storici; • Confrontare opere di culture diverse riconoscendo elementi comuni.

NUCLEI TEMATICI	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
	•Cogliere il valore di alcuni temi trasversali alla cultura e all'arte. •Cogliere il valore dell'arte come testimonianza storica e culturale. •Confrontare opere di culture diverse, individuando temi comuni o ricorrenti.	

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

1) NUCLEO TEMATICO: *LA GRAMMATICA DEL LINGUAGGIO VISIVO*

- **CONOSCENZE:**

- Il punto;
- La linea;
- La superficie;
- Il colore.

- **ABILITÀ:**

- Padroneggiare gli elementi del linguaggio visivo;
- leggere e comprendere il significato di immagini statiche;
- Leggere testi visivi riconoscendone significati espliciti e impliciti, collegandoli a contesti storici e culturali attraverso un'analisi guidata (osservazione tecnica, narrazione, comunicazione);
- Realizzare elaborati personali e creativi, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo e utilizzando materiali diversi;
- Creare progetti visivi e audiovisivi ben strutturati integrando altre discipline in laboratori inclusivi con tecniche specifiche;
- Usare l'arte per descrivere la realtà e raccontare esperienze e impressioni, esprimere idee personali complesse con un pensiero creativo autonomo, valorizzando l'autonomia espressiva.

2. NUCLEO TEMATICO: *LE TECNICHE DELL'ARTE*

- **CONOSCENZE:**

- La matita e le matite colorate;
- La penna e l'inchiostro;
- I pastelli a cera e a olio,
- I pennarelli, L'acquerello,

- **ABILITÀ:**

- Realizzare elaborati personali e creativi, scegliendo in modo funzionale le tecniche espressive;
- Applicare conoscenze e tecniche artistiche di base in modo consapevole.

3. NUCLEO TEMATICO: *IL NOSTRO PATRIMONIO*

- **CONOSCENZE:**

- I beni culturali: Beni materiali e immateriali, L'Unesco e il Patrimonio dell'Umanità, Unesco in Italia;
- Orientarsi con l'arte: Conoscere, tutelare e valorizzare l'arte; creare e produrre l'arte.

- **ABILITÀ:**

- Riconoscere gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio;
- Prendere consapevolezza dei propri interessi e delle proprie potenzialità.

4. NUCLEO TEMATICO: *LA STORIA DELL'ARTE*

- **CONOSCENZE:**

- La Preistoria
- Le civiltà fluviali
- La Grecia antica
- Etruschi e Romani
- Il Tardoantico
- Il Romanico
- Il Gotico

- **ABILITÀ:**

- Leggere testi visivi collegandoli a contesti storici e culturali attraverso un'analisi guidata;
- Analizzare opere d'arte e testi visivi come testi storici, utilizzando cenni di iconografia per decodificarne i simboli, registrando riflessioni in diari visivi che integrano tecnica, emozione e contesto culturale;
- Riconoscere gli elementi principali del patrimonio artistico del proprio territorio ed essere consapevoli dei problemi relativi alla sua tutela e conservazione;
- Utilizzare il lessico disciplinare specifico in modo appropriato nella descrizione di un manufatto artistico e architettonico;

- Creare progetti visivi ben strutturati, integrando altre discipline in laboratori inclusivi con tecniche specifiche, miste o digitali;
- Riconoscere e confrontare linguaggi artistici differenti.

4. CONNESSIONI TRASVERSALI

La disciplina di **Arte e Immagine** contribuisce ai nuovi pilastri della riforma ponendosi come un **linguaggio universale** capace di unire la dimensione estetica a quella tecnica, promuovendo una cittadinanza attiva e consapevole.

Educazione Civica / Responsabilità

L'insegnamento dell'Educazione Civica è integrato trasversalmente attraverso la valorizzazione del **patrimonio culturale** e lo sviluppo della responsabilità individuale e sociale:

- **Rispetto e tutela del patrimonio:** In coerenza con l'Art. 9 della Costituzione, la disciplina educa alla conservazione dei beni artistici e ambientali, partendo dal contesto locale (monumenti, architetture, fregi) per arrivare a quello globale. Lo studio della storia dell'arte favorisce consapevolezza e rispetto per la tutela del proprio patrimonio artistico e culturale, ma anche per quello ambientale. Tra le competenze fondamentali per favorire la tutela è importante assumere atteggiamenti rispettosi dell'ambiente e dei beni comuni sulla base dei principi di sostenibilità e salvaguardia e maturare la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio storico, culturale e paesaggistico.
- **Rispetto dell'ambiente scolastico:** La riforma enfatizza che danneggiare la scuola, sporcarne le pareti o distruggerne gli arredi non sono solo atti eticamente riprovevoli, ma segni di un cedimento del rispetto dovuto alle istituzioni. Il laboratorio di arte diventa il luogo privilegiato per praticare la cura dei beni comuni, dei materiali e degli ambienti.
- **Etica digitale:** La disciplina promuove un **uso consapevole delle tecnologie**, analizzando criticamente la cultura visiva di massa e i messaggi multimediali (pubblicità, social media) per decostruire stereotipi e prevenire rischi come le fake news visive. È fondamentale imparare a riconoscere segnali di possibili notizie false e identificare segnali elementari che possono indicare una notizia vera sviluppando un primo senso critico verso l'errore informazioni online.
- **Educazione finanziaria:** Si inserisce come "cittadinanza economica", aiutando a comprendere il valore dei beni culturali e la gestione responsabile delle risorse materiali ed estetiche.

STEM / Logica

Arte e Immagine si connette alle discipline STEM attraverso un approccio che supera la frammentazione dei saperi, integrando **creatività e pensiero critico**:

- **Metodo scientifico e sperimentazione:** L'attività laboratoriale è fondata sull'osservazione diretta, la formulazione di ipotesi e la sperimentazione sui materiali (proprietà fisiche e chimiche di pigmenti, argille, supporti), interpretando l'errore come opportunità di crescita. L'approccio laboratoriale inteso come trasformazione dell'aula in un vero e proprio "laboratorio di idee", dove l'azione, la collaborazione e la riflessione sono intrecciate per generare un apprendimento profondo e significativo, costituisce la chiave per raggiungere questo obiettivo ed è il punto di forza di queste

Indicazioni. L'alunno è soggetto attivo, formula congetture, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, raccoglie dati, costruisce significati, trae conclusioni, in un'ottica interdisciplinare e collaborativa.

- **Logica e Geometria:** Lo studio delle **proporzioni**, della **prospettiva centrale** e del chiaroscuro richiede l'applicazione di regole logico-matematiche per la rappresentazione dello spazio e della forma.
- **Pensiero computazionale applicato:** L'uso di strumenti digitali (app di editing grafico, modellazione 3D, animazione in stop-motion, coding e robotica) non è un mero esercizio tecnico, ma un'estensione della capacità di progettazione e organizzazione dei dati visivi. Il pensiero computazionale e l'insegnamento di arte e immagine stimolano le potenzialità espressive e creative attraverso il gioco simbolico e il racconto visivo. Il Coding e il pensiero computazionale rappresentano un'abilità trasversale di problem-solving applicabile a vari contesti e attivano un processo mentale logico-creativo per scomporre problemi complessi in parti più gestibili e risolverli attraverso algoritmi.

Orientamento e Talento

La scuola è chiamata a promuovere i **talenti** intesi come espressione attiva delle potenzialità di ciascuno, non come dote innata, in un "contesto capacitante":

- **Laboratori inclusivi:** Il dipartimento organizza attività che accolgono diversi stili di apprendimento, permettendo allo studente di scoprire le proprie attitudini attraverso la pluralità dei linguaggi (grafico-pittorico, plastico, fotografico, audiovisivo).
- **Scoperta delle attitudini:** La pratica operativa (dal disegno dal vero alla pittura, fino alla modellazione a tuttotondo) aiuta lo studente a razionalizzare le proprie emozioni e a identificare precocemente le proprie inclinazioni personali.
- **Diario visivo e autovalutazione:** L'uso di strumenti come il "diario visivo" o il portfolio permettono allo studente di monitorare il proprio percorso creativo, favorendo la consapevolezza metacognitiva, la consapevolezza delle proprie attitudini e la capacità di orientare le proprie scelte future.
- **Figure di supporto:** Il lavoro del dipartimento si raccorda con le nuove figure del **docente tutor** e del **docente orientatore** per valorizzare le eccellenze e sostenere le fragilità attraverso percorsi personalizzati.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI

L'insegnamento di Arte e Immagine si basa su un approccio attivo e integrato, in cui la comprensione storico-artistica, l'osservazione consapevole e la produzione espressiva concorrono allo sviluppo delle competenze. Le metodologie adottate valorizzano l'esperienza diretta, la progettualità e la lettura critica delle immagini.

- **Lezione narrativa + esercitazione mnemonica**

Viene utilizzata per la trasmissione dei contenuti storico-artistici attraverso spiegazioni strutturate e contestualizzate. Il racconto delle epoche, degli artisti e delle opere favorisce la costruzione di riferimenti cronologici e culturali, rendendo più accessibile e significativo lo studio della storia

dell'arte. La memorizzazione di elementi essenziali (lessico specifico, riferimenti cronologici, nomi di artisti e opere) è utilizzata come strumento di consolidamento delle conoscenze, a supporto della comprensione e dell'analisi, senza costituire l'obiettivo principale dell'apprendimento.

- **Didattica laboratoriale**

- Fare arte, non solo studiarla*

- Costituisce il nucleo centrale della disciplina. Attraverso attività pratiche, gli studenti sperimentano tecniche e materiali, sviluppando capacità espressive e progettuali. L'approccio laboratoriale è inteso anche come percorso di ricerca e di rielaborazione personale, in linea con una didattica esperienziale e attiva.

- **Didattica per progetti – Apprendimento collaborativo**

- Arte come esperienza sociale e comunicativa*

- Con questo tipo di didattica gli alunni progettano elaborati, attraverso prodotti creativi o attività con obiettivi concreti, realizzati in classe o sul territorio. È prevista la realizzazione di lavori a tema, con la progettazione di compiti autentici. Questo tipo di progetti si fonda sulla necessità di fortificare le competenze di collaborazione: prevedendo infatti un lavoro collettivo, con prodotti condivisi (installazioni, riqualificazione di elementi del territorio).

- **Lettura integrale**

- Lettura e analisi critica delle immagini*

- Si realizza principalmente attraverso l'analisi completa dell'opera d'arte. Gli studenti sono guidati a osservare, descrivere e interpretare immagini nella loro globalità, sviluppando competenze di lettura visiva e pensiero critico, in coerenza con l'educazione allo sguardo prevista dalle Indicazioni.

Strumenti

Libri di testo, immagini e riproduzioni di opere, materiali grafico-pittorici, quaderno operativo, strumenti digitali per la fruizione e la produzione di contenuti visivi.

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

- **Tipologia di prove:** colloquio orale, elaborato grafico/pratico, prova scritta

- **Prove comuni:**

- **Prove scritte:**

- prova di ingresso: valutazione del livello di partenza delle abilità grafiche e conoscenza base degli elementi e delle tecniche di storia dell'arte
 - prova scritta fine primo quadrimestre (preistoria, civiltà fluviali, arte egizia, arte greca)
 - prova scritta fine secondo quadrimestre (arte etrusca, arte romana, Tardoantico, Romanico e Gotico)

- **Opera artistica:** Realizzazione di un “capolavoro” artistico finale che sia un prodotto significativo per testimoniare il progresso di ogni alunno in ambito grafico/pittorico.

Classi prime

QUADRO DI RIFERIMENTO E FINALITÀ

L'Irc (Insegnamento della religione cattolica) è una disciplina scolastica regolata dall'Accordo di Revisione del Concordato del 1984 tra la Repubblica Italiana e la Santa Sede che, all'art. 9.2 recita: «La Repubblica Italiana, riconoscendo il valore della cultura religiosa e tenendo conto che i principi del cattolicesimo fanno parte del patrimonio storico del popolo italiano, continuerà ad assicurare, nel quadro delle finalità della scuola, l'insegnamento della religione cattolica nelle scuole pubbliche non universitarie di ogni ordine e grado.

Nel rispetto della libertà di coscienza e della responsabilità educativa dei genitori, è garantito a ciascuno il diritto di scegliere se avvalersi o non avvalersi di detto insegnamento. All'atto dell'iscrizione gli studenti o i loro genitori eserciteranno tale diritto, su richiesta dell'autorità scolastica, senza che la loro scelta possa dar luogo ad alcuna forma di discriminazione».

Il curriculum verticale per l'Insegnamento della religione cattolica (Irc) integra le

Indicazioni Nazionali / Linee Guida IRC Infanzia e Primo Ciclo (DPR 11 febbraio 2010), con le recenti **Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'Infanzia e il Primo Ciclo (DM 221/2025)** che pongono un forte accento sulla centralità della persona, il "nuovo patto di alleanza" scuola-famiglia, lo sviluppo di competenze trasversali e sociali, focalizzando l'insegnamento su una metodologia didattica attiva.

Le nuove Indicazioni 2025 del MIM, in particolare, sottolineano: «La scuola pone le persone degli allievi al centro delle sue azioni e ne promuove i talenti attraverso la formazione integrale di tutte le dimensioni: cognitive, affettive, relazionali, corporee, estetiche, etiche, spirituali, religiose». Pertanto, l'Irc è inserita a pieno titolo nel quadro delle finalità della scuola, essendo le dimensioni, spirituale e religiosa, componenti irrinunciabili dei curricula scolastici orientati alla formazione integrale e integrata della persona. Inoltre, la dimensione religiosa è intrinseca al fatto culturale, concorre alla formazione globale della persona e contribuisce a trasformare la conoscenza in sapienza di vita.

L'Irc, dunque, per sua natura, è un'attività didattico-educativa rilevante, perché educa al vero, al bello e al bene, nonché al rispetto di sé e degli altri, insegna che ogni persona ha una dignità, è unica e irripetibile. L'Irc aiuta a comprendere la storia, la letteratura, la musica, l'arte e le radici culturali del popolo italiano ed europeo, tenendo presente che il pensiero giudaico-cristiano si affianca al pensiero greco-romano come pietra fondamentale della nostra civiltà e della civiltà di tutto l'Occidente. Il cristianesimo, in effetti, ha cambiato il volto dell'Occidente in modo così radicale e profondo che il filosofo “non credente” Benedetto Croce affermava: «non possiamo non riconoscerci e non dirci cristiani. [...] Il cristianesimo è stato la più grande rivoluzione che l'umanità abbia mai compiuta [...]».

Anche con le discipline dell'area scientifica e tecnologica, l'Irc entra in relazione, per offrire uno sfondo valoriale e suggerire una riflessione più ampia, nella convinzione che, la scienza e la tecnica sono per l'uomo, e non l'uomo per esse, e per aiutare, quindi, a riflettere l'alunno sulle responsabilità della scienza e della tecnica, e sui rischi di un incontrollato sviluppo tecnologico e digitale, governato esclusivamente dalla logica del profitto.

L'Irc partecipa, quindi, all'azione educativa della scuola, avendo come finalità, l'acquisizione di strumenti per orientarsi nella lettura dell'ambiente e nell'interpretare i segni della cultura e della tradizione,

contribuendo alla crescita sociale e culturale degli alunni e favorendone lo sviluppo sul piano affettivo, morale e intellettuale.

L'Irc utilizza metodologie e strumenti propri della scuola e, nel rispetto della libertà di coscienza, si propone di: sostenere la ricerca di senso e il confronto con il messaggio cristiano; sollecitare la scoperta delle nostre radici storico-culturali; contribuire alla comprensione della cultura italo-europea; promuovere la lettura critica del mondo contemporaneo; favorire il superamento di pregiudizi ideologici e infantili; stimolare il dialogo con le altre tradizioni culturali e religiose; sviluppare l'amore per la bellezza, la verità, la libertà e la pace; educare al dialogo, alla solidarietà e al rispetto della vita. Inoltre, alla luce della recente **Nota pastorale della Conferenza Episcopale Italiana «L'insegnamento della religione cattolica: laboratorio di cultura e dialogo»**, pubblicata l'11 dicembre 2025, la quale afferma che oggi non viviamo in un'epoca di cambiamento ma un "cambiamento d'epoca" dovuto all'accresciuta ingiustizia e disuguaglianza tra gli uomini e con conseguente crescita di migrazioni, l'Irc contribuisce a sviluppare percorsi di conoscenza, accoglienza, e di integrazione attraverso il dialogo interculturale e interreligioso.

Per la sua intrinseca vocazione al dialogo, l'IRC è aperta al confronto e alla relazione con tutte le altre discipline, affinché il curriculum non determini una cultura che sia la somma di competenze settoriali e separate, ma un processo unitario che attinge a campi diversi, compresa la competenza religiosa.

L'ora di religione, concretamente, vuole essere un'attività-incontro tra insegnante e alunni, che attraverso strategie metodologiche e strumenti didattici, più che fornire le risposte ai dubbi esistenziali, intende promuovere nello studente la nascita di tante "buone domande", per lo sviluppo delle competenze di vita, il saper essere: la consapevolezza di sé, empatia, relazioni efficaci, il pensiero critico e orientare lo studente in un progetto di vita responsabile radicato su una cultura dei valori, su una cultura del dialogo, del rispetto e della pace.

2. NUCLEI TEMATICI

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
Nucleo tematico Dio e l'uomo	L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.	L'alunno conosce in modo essenziale cos'è una religione. Individua le caratteristiche principali delle religioni delle antiche civiltà.
Nucleo tematico la Bibbia e le altre fonti	Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e	Conosce la Bibbia come documento storico-culturale e che i cristiani la riconoscono anche come parola di Dio.

Nuclei Fondanti	Obiettivi specifici al termine della classe 1°	Obiettivi specifici minimi
	dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole.	
Nucleo tematico il linguaggio religioso	Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.	Riconosce e individua alcuni segni essenziali, tracce, testimonianze della presenza della religione nell'ambiente circostante, nel proprio territorio, nell'arte e nella cultura.
Nucleo tematico i valori etici e religiosi	Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda	Riconosce che la religiosità è connaturata all'uomo fin dalle sue origini e identifica nei valori cristiani un valido orientamento in vista della costruzione di un personale progetto di vita responsabile.

3. DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI

- **NUCLEO TEMATICO: DIO E L'UOMO.**
- **CONOSCENZE (Sapere):** Origine del senso religioso. L'uomo antico di fronte al sacro. Il linguaggio mitologico: le cosmogonie. Le principali religioni dell'antichità: area mesopotamica, area mediterranea, area europea. Le categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana (rivelazione, promessa, alleanza, messia, salvezza). Le religioni Abramitiche. Gesù di Nazareth e la Nuova Alleanza.
- **ABILITÀ (Saper fare):** Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. Distinguere tra religiosità e religione. Distinguere tra religione naturale e rivelata, tra politeismo e monoteismo. Ricostruire le tappe della storia d'Israele. Individuare alcuni avvenimenti

della storia della salvezza e il rapporto che si sviluppa tra Dio e il popolo. Comprendere aspetti della figura, del messaggio e delle opere di Gesù di Nazareth.

- **NUCLEO TEMATICO: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI.**
- **CONOSCENZE (Sapere):** La concezione cristiana della Bibbia come comunicazione di Dio all'umanità. La Bibbia come documento storico-culturale.
- **ABILITÀ (Saper fare):** Comprendere la Bibbia come documento della storia del popolo ebraico e delle prime comunità cristiane, e luogo di rivelazione di Dio nella fede dei cristiani. Ricostruire la composizione della Bibbia, i personaggi e gli eventi fondamentali della storia tra Dio e l'uomo.
- **NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO**
- **CONOSCENZE (Sapere):** Il linguaggio espressivo della religione. Il linguaggio simbolico come modalità dell'uomo per rispondere ai grandi quesiti esistenziali. La persona e la vita di Gesù nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa.
- **ABILITÀ (Saper fare):** Comprendere il linguaggio simbolico. Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni. Saper interpretare i simboli cristiani in chiave ermeneutico-esistenziale.
- **NUCLEO TEMATICO: I VALORI ETICI E RELIGIOSI**
- **CONOSCENZE (Sapere):** Comportamenti corretti e responsabili nelle varie situazioni di vita. Il dialogo d'amore tra Dio e l'uomo e l'esperienza della fedeltà di Dio. I valori cristiani e la loro influenza nel tessuto identitario e culturale della società occidentale.
- **ABILITÀ (Saper fare):** Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze, tracce di una ricerca religiosa. Riconoscere nella Bibbia la risposta alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane. Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù, proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.

4. CONNESSIONI TRASVERSALI (Educazione Civica & STEM)

- **Educazione Civica / Responsabilità:** Etica del rispetto della persona umana. Rispetto, custodia e cura del creato. Pace, fratellanza e giustizia sociale. Il valore della libertà. Il dialogo interculturale e interreligioso.
- **STEM / Logica:** Il dialogo proficuo tra scienza e fede. Riflessione etica sull'uso dell'IA e sui limiti della robotica di fronte alla dignità umana. Elementi di algoretica e di bioetica. Uso della logica formale e dell'argomentazione razionale, nel pensiero teologico per analizzare la fede. Uso del Debate per attivare domande e suscitare risposte, insieme "all'arte maieutica".
- **Orientamento e Talento:** L'IRC offre spunti per riflettere sulle grandi domande della vita, aiutando a sviluppare una coscienza critica. Contribuisce alla riflessione sulla condizione umana, sulla ricerca identitaria e la complessità del reale, per imparare a distinguere tra il bene e il male. Offre il confronto con l'esperienza religiosa e con il messaggio della tradizione cristiana, come proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.

5. METODOLOGIE E STRUMENTI

- [X] **Lezione Narrativa:** Ripristino della spiegazione strutturata e coinvolgente.
- [X] **Esercitazione Mnemonica:** Valorizzazione della memoria (poesie, date, formule).

- [X] **Didattica Laboratoriale:** Giornalino scolastico, cartelloni, Podcast, PowerPoint, lapbook cartacei o digitali, drammatizzazione.
- [X] **Lettura Integrale:** Utilizzo di testi completi (non solo antologie), anche attraverso Storytelling
- [X] **Metodo collaborativo-costruttivo-attivo:** learning by doing, cooperative learning, learning together, brainstorming, Group investigation, Flipped classrooms.
- [X] **Metodo ermeneutico-esistenziale:** partire dalle esperienze e dai bisogni degli studenti, per attivare domande esistenziali verso le competenze di vita.
- [X] **Metodo simulativo:** Role-playing, Game based learning (approccio ludico/giochi educativi).
- [X] **Metodo esplorativo:** case-study, studio di casi in contesti reali di vita per trovare soluzioni e strategie.

6. VALUTAZIONE E PROVE COMUNI

- **Tipologia di prove:** Test o questionari a risposta chiusa e a risposta aperta per verificare le conoscenze; esposizioni orali per verificare capacità di argomentazione e di rielaborazione critica; discussioni guidate per verificare interesse e partecipazione; compiti di realtà per verificare impegno e competenze acquisite. Osservazioni sistematiche: valutazione continua basata sull'impegno e sulla partecipazione attiva, l'interesse dimostrato durante le lezioni, il rispetto delle regole e la collaborazione.
- **Il "Capolavoro" (Portfolio):** «CUSTODI DELLA CASA COMUNE: DIAMO UNA MANO ALLA TERRA E LA TERRA DARÀ UNA MANO A NOI». Gli studenti approfondiranno il racconto della creazione in Genesi, per comprendere il rispetto e la custodia del creato come “Casa Comune”, le conseguenze delle ingiustizie, verso l'ambiente e verso gli uomini, e delle disuguaglianze sociali, come concause delle guerre e delle migrazioni “i viaggi della speranza”, in ottica di dialogo interculturale e interreligioso. Infine realizzeranno, attraverso la didattica laboratoriale e/o digitale, il loro “Manifesto di CUSTODI DELLA CASA COMUNE” (cartelloni / presentazioni multimediali come PowerPoint, Canva, Word, Podcast).

7. IL CANONE DELLE LETTURE / RISORSE

1. Bibbia in chiave narrativa
2. Le avventure di Pinocchio di CARLO COLLODI
3. Il Piccolo Principe di ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY.

