

SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO IN RIFERIMENTO ALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2025

Premessa

Il presente Curricolo della Scuola Primaria è elaborato in coerenza con le Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (D.M. 221/2025) e costituisce il riferimento per la progettazione educativa e didattica dell'Istituto. Esso promuove lo sviluppo progressivo delle competenze, la centralità dell'alunno e la continuità del percorso formativo nel primo ciclo di istruzione.

CLASSE I

DISCIPLINA: ITALIANO				
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza alfabetico funzionale Competenza personale, sociale e imparare a imparare Competenze sociali e civiche Competenze digitali				
NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE (DI RIFERIMENTO)	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIE/ STRUMENTI
Ascolto comprensione, interazione orale.	Cogliere l'argomento e le informazioni principali di esposizioni, narrazioni o dibattiti anche con il supporto delle immagini. Eseguire semplici richieste verbali in relazione alle informazioni colte. Utilizzare un modello di convenzione per prendervi parte rispettando le regole condivise.	Comprendere semplici consegne e messaggi orali Ascoltare e comprendere brevi racconti Intervenire rispettando il turno di parola Raccontare esperienze personali in modo semplice Formulare frasi comprensibili	Regole della conversazione (turno, ascolto) Struttura base della frase orale Elementi di una narrazione (inizio, svolgimento)	METODOLOGIE Didattica laboratoriale e attiva Brainstorming e attivazione delle preconoscenze Didattica inclusiva e personalizzata Lettura ad alta voce (Read Aloud): L'insegnante legge storie modulando la voce per catturare l'attenzione e facilitare la comprensione del testo e delle emozioni. Ascolto finalizzato: Somministrazione di brevi input orali seguiti da domande-guida

	Descrivere con parole proprie il contenuto di una esposizione o narrazione ascoltata, rispettando l'ordine cronologico delle informazioni. Descrivere esperienze personali rispettando l'ordine temporale degli eventi.			o compiti specifici (es. "Alza la mano quando senti il nome del protagonista").
Lettura comprensione sintesi	Identificare simboli relativi alla scrittura in mezzo ad altri tipi di segni. Riconoscere i diversi caratteri di scrittura. Riconoscere e leggere ad alta voce vocali e consonanti. Riconoscere e leggere sillabe e parole ad alta voce. Cogliere il significato di parole e frasi riguardanti elementi appartenenti al proprio mondo.	Riconoscere lettere e associare suoni Leggere sillabe, parole e semplici frasi Comprendere il significato globale di brevi testi Leggere immagini collegarle al testo	Alfabeto Corrispondenza fonema-grafema Sillabe e parole Brevi testi narrativi e descrittivi Principali connettori temporali (prima, dopo, infine). Elementi della comunicazione non verbale. Distinzione tra i principali suoni della lingua (fonemi). Struttura essenziale della frase minima.	STRUMENTI Libri di testo e libri illustrati. Metodo Fonemático-Sillabico: Ideale per l'obiettivo "Produrre parole nuove utilizzando lettere e sillabe note". Si parte dal suono per arrivare alla forma grafica. Scrittura Creativa e Spontanea: Per supportare la produzione di disegni legati ai vissuti e la loro "traduzione" in frasi. Lasciare che l'alunno sperimenti il segno grafico prima della correzione formale. Apprendimento Cooperativo (Cooperative Learning): Organizzare piccoli gruppi per la composizione di frasi o per il riordino di parole, favorendo il confronto tra pari. Didattica Ludica: Utilizzare giochi di parole (cruciverba semplificati, rebus, memory delle sillabe) per rendere l'acquisizione del lessico un'attività stimolante.
Produzione scritta.	Organizzare dal punto di vista grafico la comunicazione scritta, utilizzando i diversi caratteri.	Riprodurre I quattro caratteri: Conoscenza visiva e strutturale di stampato maiuscolo, stampato minuscolo,	Alfabeto Grafemi e loro corretta formazione Regole base della scrittura (spazi, direzionalità)	

	Produrre parole nuove utilizzando lettere e sillabe note. Produrre disegni legati ai propri vissuti, a racconti uditi o esperienze collettive. Tradurre le immagini in frasi corrispondenti. Produrre semplici testi sulla base di linee guida o modelli forniti. Produrre semplici testi per completare una frase.	corsivo maiuscolo e corsivo minuscolo. Corrispondenza fonema-grafema: Conoscenza del legame tra il suono (voce) e il segno scritto (lettera). Organizzazione dello spazio foglio: Conoscenza delle convenzioni di scrittura e del rispetto dei margini/righe. Scrivere sotto dettatura lettere, sillabe e parole Scrivere semplici frasi guidate Organizzare parole in una frase	Parole e frasi semplici	Modellamento (Modeling): L'insegnante mostra "come si fa" (es. scrivere alla lavagna in diversi caratteri) prima di chiedere agli alunni di riprodurre i grafemi. Strumenti Analogici Quaderni a righe specifiche: Utilizzo di diverse spaziature (es. righe di prima o seconda) per l'organizzazione grafica e il rispetto dei margini. Alfabetiere murale e individuale: Con i quattro caratteri (stampato maiuscolo/minuscolo, corsivo maiuscolo/minuscolo) per favorire l'autonomia nella riproduzione dei grafemi. Flashcards lessicali: Carte con immagine sul fronte e parola sul retro per l'associazione immagine-frase. Schede strutturate: Per il completamento di frasi o per esercizi di dettatura mirata. Strumenti Digitali (TIC) LIM (Lavagna Interattiva Multimediale): Per esercizi collettivi di trascinamento parole e costruzione di frasi.
Riflessione sulle strutture e sull'uso della lingua (Lessico)	Riconoscere le principali convenzioni ortografiche. Produrre testi applicando le principali convenzioni ortografiche.	Comprendere il significato di parole di uso quotidiano Ampliare il lessico attraverso esperienze, immagini e racconti Usare parole nuove in semplici frasi orali Stabilire relazioni tra parole (somiglianze, differenze, campi semantici di base)	Lessico di base legato all'esperienza personale e agli ambienti quotidiani (scuola, famiglia, corpo, oggetti) Parole nuove apprese in contesti narrativi e operativi Prime relazioni tra parole (sinonimi intuitivi, categorie semplici)	

				Applicazioni di videoscrittura: Iniziare a familiarizzare con la tastiera per riconoscere i caratteri digitali. Software compensativi: Se necessari (es. sintesi vocale o correttore ortografico), per supportare alunni con eventuali difficoltà specifiche.
--	--	--	--	---

DISCIPLINA: LINGUA INGLESE				
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE				
NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE (DI RIFERIMENTO)	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIE/STRUM
ASCOLTO (LISTENING)	È in grado di comprendere semplici istruzioni e messaggi in contesti noti È in grado di riconoscere parole ed espressioni familiari	Individuare e produrre suoni. Abbinare suoni e parole (fonemi-grafemi). Riconoscere parole ed espressioni legate a contesti noti Comprendere il senso globale di brevi messaggi orali Eseguire canzoni, filastrocche e routine linguistiche	Lessico di base relativo a sé e all'ambiente (colori, numeri, oggetti, famiglia) Espressioni di uso frequente Suoni, ritmo e intonazione della lingua inglese	METODOLOGIE: Approccio comunicativo: la lettura è sempre collegata a situazioni significative e concrete Total Physical Response (TPR): associazione parola-azione per facilitare la comprensione Apprendimento multisensoriale: uso integrato di vista, ascolto e movimento

				Didattica ludica: giochi linguistici per il riconoscimento di parole Scaffolding: forte supporto iniziale (immagini, gesti, modelli) con progressiva autonomia Routine linguistiche: ripetizione di parole in contesti quotidiani Apprendimento per imitazione e memorizzazione (chants, rhymes) Peer learning: attività a coppie o piccoli gruppi
PARLATO (SPEAKING)	È in grado di riprodurre parole e semplici espressioni È in grado di interagire in modo semplice in contesti guidati È in grado di utilizzare formule di saluto e presentazione	Riprodurre parole e semplici espressioni Utilizzare formule di saluto e di presentazione Nominare elementi del proprio ambiente Interagire in brevi scambi comunicativi guidati	Saluti e formule di cortesia Espressioni per presentarsi Lessico di base	STRUMENTI: Flashcards (parola–immagine) Picture books / libri illustrati Cartelloni e word wall in classe Schede operative con associazioni parola-immagine LIM / monitor interattivo App e giochi digitali interattivi Memory e giochi di abbinamento Etichette sugli oggetti della classe (labeling)
LETTURA (READING)	È in grado di riconoscere parole familiari nella forma scritta È in grado di associare parole a immagini e significati	Riconoscere parole familiari già note oralmente Associare parole a immagini Comprendere il significato globale di semplici parole	Parole note relative a contesti familiari Associazione parola-immagine	
SCRITTURA (WRITING)	È in grado di copiare e scrivere semplici parole	Copiare parole e semplici espressioni	Parole di uso frequente	

	È in grado di completare parole con supporto	Completare parole con supporto Scrivere parole note relative a contesti familiari	Struttura grafica delle parole	Video e canzoni con supporto visivo

DISCIPLINA: STORIA				
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE Competenza in materia di Cittadinanza (Competenza Alfabetica Funzionale e Linguistica) Competenza in materia di Consapevolezza ed Espressione Culturale Competenza Digitale (Uso Critico)				
NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE (DI RIFERIMENTO)	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIE/STRUMENTI
CONOSCERE IL PROPRIO CONTESTO	Riconoscere nozion temporali di base in situazioni di vita quotidiana. Riconoscere la ciclicità di fenomeni temporali. Collegare stagioni, eventi naturali e abitudini umane e stabilire le corrispondenze.	Descrivere esperienze vissute in modo semplice Riconoscere persone significative (famiglia, insegnanti)	Ambienti della vita quotidiana: casa, scuola Persone di riferimento: famiglia, insegnanti, compagni Esperienze personali (routine quotidiana)	Metodologie: Circle time, narrazione autobiografica, interviste ai familiari. Strumenti: Fotografie personali, disegni, cartelloni della famiglia.
ORGANIZZAZIONE DEL TEMPO	Riconoscere la successione e la contemporaneità degli eventi. Collocare nel tempo fatti ed esperienze vissute.	Usare correttamente: -prima / dopo -ieri / oggi / domani Riordinare sequenze di azioni (2–4 immagini) Riconoscere le parti della giornata (mattina, pomeriggio, sera)	Indicatori temporali: • prima / dopo • ieri / oggi / domani	Metodologie: Storytelling, apprendimento esperienziale, routine quotidiana. Strumenti: Calendario murale, orologio analogico

		Raccontare la propria giornata in ordine cronologico Comprendere successioni semplici (routine)	Parti della giornata: mattina, pomeriggio, sera, notte Sequenze temporali (azioni in ordine) Routine giornaliera	didattico, strisce del tempo, schede di riordino iconografico.
PRIMA EDUCAZIONE CIVICA (vita pubblica)	Agire in modo autonomo e responsabile nel gruppo classe. Assumere impegni e portarli a termine (incarichi)	Comprendere l'importanza delle regole Rispettare le regole della classe Partecipare alla vita di gruppo (turni, incarichi) Riconoscere ruoli (insegnante, compagni) Sviluppare comportamenti corretti (ascolto, rispetto)	Regole della classe e della scuola Significato di regola Ruoli nel contesto scolastico (insegnante, alunni) Prime forme di convivenza (rispetto, collaborazione)	Metodologie: Role-playing, apprendimento cooperativo, discussione guidata. Strumenti: Il "cartellone degli incarichi", regolamento illustrato della classe.
AVVIO ALLA COSCIENZA STORICA	Individuare nella realtà circostante le modifiche prodotte dal passare del tempo. Cogliere le tracce dell'attività umana presenti nel mondo circostante. Utilizzare le tracce dell'attività umana come fonti di informazione sul passato. Riconoscere la propria appartenenza a una comunità e le implicazioni sulla propria vita quotidiana.	Distinguere passato e presente Riconoscere cambiamenti personali (quando ero piccolo...) Confrontare oggetti del passato e del presente Ascoltare racconti di adulti sul passato (famiglia) Riconoscere che il tempo passa e le cose cambiano	Differenza tra passato e presente Cambiamenti personali (crescita) Trasformazioni semplici (oggetti, ambienti) Racconti del passato (famiglia, nonni)	Ricerca delle fonti (orali e materiali), metodo della linea del tempo. Strumenti: Oggetti del passato (nonni), scatola dei ricordi, libri di narrativa storica per l'infanzia.

DISCIPLINA:GEOGRAFIA

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE

Competenza multilinguistica

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

Competenza digitale

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

**NUCLEO
FONDANTE**

**COMPETENZE
ATTESE AL TERMINE
DELLA CLASSE (DI
RIFERIMENTO)**

**OBIETTIVI SPECIFICI DI
APPRENDIMENTO**

CONOSCENZE

**METODOLOGIE/
STRUMENTI**

Orientamento	Orientarsi nello spazio circostante (aula, scuola, casa) utilizzando indicatori topologici.	-Muoversi consapevolmente nello spazio circostante (aula, palestra, giardino), orientandosi attraverso i canali sensoriali e gli indicatori topologici. -Utilizzare correttamente gli indicatori topologici per descrivere la posizione di oggetti e persone	Gli indicatori topologici	METODOLOGIE • Didattica Esperienziale (Learning by Doing) • Didattica Ludica • Storytelling Geografico • Pensiero Computazionale (Coding Unplugged) STRUMENTI • Strumenti Analogici • Strumenti Digitali e Tecnologici
Linguaggio della Geograficità	Riconoscere e rappresentare graficamente oggetti e ambienti noti.	• Rappresentare graficamente in pianta spazi noti (l'aula, la propria cameretta) utilizzando simboli concordati. • Leggere e interpretare semplici segni convenzionali e leggende (es. il simbolo del banco sulla pianta della classe). • Rappresentare oggetti da diversi punti di vista (prospettiva frontale e prospettiva dall'alto).	La visione dall'alto.	
Paesaggio e Territorio	Comprendere che ogni spazio ha una funzione e delle regole.	• Esplorare e descrivere l'ambiente vicino (la scuola e le sue pertinenze) attraverso l'osservazione diretta. • Individuare gli elementi costitutivi di un paesaggio: • Elementi naturali: alberi, fiumi, colline. • Elementi antropici (artificiali): case, strade, ponti, monumenti. • Riconoscere le funzioni dei vari spazi (a cosa serve la mensa? a	Differenza tra naturale e antropico.	

		cosa serve il giardino?) e le regole che ne disciplinano l'uso.		
--	--	---	--	--

DISCIPLINA: MATEMATICA				
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE				
NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE (DI RIFERIMENTO)	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIE/ STRUMENTI
NUMERI NATURALI	È in grado di contare oggetti e leggere numeri fino a 20 È in grado di scrivere numeri entro il 20 È in grado di confrontare quantità e numeri (maggiore, minore, uguale) È in grado di eseguire semplici addizioni e sottrazioni entro il 10 È in grado di risolvere problemi concreti con numeri e operazioni Usa in modo sicuro e guidato dispositivi digitali. Esegue sequenze di istruzioni semplici (es. giochi o comandi di robot educativo). Riconosce icone, pulsanti e comandi base di un software educativo.	Contare oggetti fino a 20 e oltre Leggere e scrivere i numeri entro il 20 Confrontare quantità e numeri (maggiore, minore, uguale) Eeguire semplici addizioni e sottrazioni entro il 10 Risolvere problemi concreti legati alla vita quotidiana	Numeri naturali fino a 20 Concetti di quantità, confronto e ordine Addizione e sottrazione come unione e separazione Concetti spaziali di base (vicino, lontano, sopra, sotto)	METODOLOGIE Didattica laboratoriale e operativa Apprendimento concreto e manipolativo Problem solving su contesti reali Cooperative learning e lavoro a coppie o gruppi Attività ludiche e giochi matematici Uso di routine e schemi fissi per consolidare abilità Apprendimento graduale dal concreto all'astratto laboratori pratici con tablet, computer, robot educativi (tipo Bee-Bot). - Attività ludico-didattiche e giochi logici a schermo o cartacei. - Storytelling digitale

	Rispetta regole di comportamento e sicurezza online. Collabora con compagni in attività digitali.			(raccontare storie usando strumenti digitali). - Lavoro cooperativo in piccoli gruppi.
SPAZIO E FIGURE	È in grado di riconoscere e denominare figure geometriche piane e solide È in grado di orientarsi nello spazio reale e sul piano grafico È in grado di rappresentare percorsi e posizioni nello spazio È in grado di descrivere relazioni spaziali (sopra, sotto, dentro, fuori, accanto)	Riconoscere figure piane: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo Riconoscere figure solide: cubo, sfera, cilindro Orientarsi nello spazio usando termini topologici e direzionali Rappresentare semplici percorsi su carta o con materiali concreti	Figure geometriche piane e solide Concetti di orientamento nello spazio Relazioni spaziali (sopra, sotto, dentro, fuori, accanto)	STRUMENTI Materiale concreto (abaco, regoli, blocchi logici) Schede operative e quaderni Cartelloni e mappe concettuali Flashcards e giochi didattici LIM / software didattici e app educative Oggetti della vita quotidiana (per problemi e conteggi) Tabelle, grafici e supporti visivi
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI		Riconoscere e creare semplici schemi di classificazione Ordinare oggetti secondo criteri (colore, dimensione, forma) Raccogliere e rappresentare dati con tabelle e grafici semplici Analizzare relazioni e fare confronti	Classificazione e ordinamento di oggetti Tabelle e grafici elementari Relazioni quantitative e logiche	
INFORMATICA		Riconoscere e usare dispositivi digitali (computer, tablet, Digital board). Distinguere tra comando e risultato. Comprendere concetti base di sequenza, ordinamento e causa-effetto.	Parti principali di un computer o tablet. - Icone, pulsanti, interfacce semplici. - Sequenze di istruzioni (comandi) e loro esecuzione. - Regole di sicurezza e	

		Collaborare in attività digitali guidate.	comportamento online (password, rispetto degli altri).	
--	--	---	--	--

DISCIPLINA:SCIENZE				
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza alfabetico funzionale Competenza personale, sociale e imparare a imparare Competenze sociali e civiche Competenze digitali Competenze in materia di cittadinanza				
NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIE/ STRUMENTI
METODO SCIENTIFICO	Indagare: Progettare e realizzare semplici esperimenti applicando il metodo galileiano.	Identificare le caratteristiche degli oggetti (forma, colore, consistenza) attraverso l'uso dei sensi.	S.I., errori di misura, fasi della ricerca	METODOLIGIE - Metodo Sperimentale Semplificato - Inquiry Based Science Education (IBSE) - Peer-collaboration: STRUMENTI Strumenti di osservazione: Lenti d'ingrandimento, contenitori trasparenti, microscopi ottici semplici. Materiale naturale: Semi, foglie, rami, sassi, terra, acqua.
MATERIA ESISTEMI	Descrivere la struttura della materia e i suoi passaggi. <i>(Conoscenze: Stati di aggregazione, miscugli/soluzioni, densità).</i>	Raggruppare oggetti e organismi in base a criteri scelti (es. "chi si muove e chi no", "chi nasce e chi no").	Stati di aggregazione, miscugli/soluzioni, densità	
LA DIVERSITA' DELLA VITA	Riconoscere la struttura cellulare come unità di base della vita.	Individuare le tappe fondamentali della vita di una pianta o di un animale (nasce, cresce, si riproduce, muore). Osservare e descrivere i cambiamenti della natura legati al ciclo delle stagioni.	Cellula eucariota/procariota, i Regni, tassonomia	

L'UOMO E L'AMBIENTE	Adottare comportamenti orientati alla tutela della biodiversità.	Analizzare le interazioni tra organismi.	Ecosistema, catene alimentari	• Diario delle osservazioni: Quaderno (anche grafico) per registrare i cambiamenti (es. la crescita di una piantina giorno dopo giorno). • Risorse Digitali: Video-documentari brevi, app per il riconoscimento di piante e fiori, LIM per visualizzare processi lenti (time-lapse della germinazione).
----------------------------	--	--	-------------------------------	--

DISCIPLINA:TECNOLOGIA				
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza alfabetico funzionale Competenza personale, sociale e imparare a imparare Competenze sociali e civiche Competenze digitali Competenze in materia di cittadinanza				
NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIE/ STRUMENTI
VEDERE E OSSERVARE	Riconoscere e descrivere elementi del mondo fatto dall'uomo (oggetti, strumenti, arredi).	Individuare i materiali di cui sono fatti gli oggetti comuni (legno, plastica, carta, metallo).	Materiali: Proprietà elementari (duro/morbido, liscio/ruvido, piegabile/rigido).	METODOLOGIE • Didattica Laboratoriale: • Problem Solving • Coding Unplugged: • Analisi dell'oggetto

PREVEDERE E IMMAGINARE	Utilizzare materiali semplici e strumenti comuni in modo sicuro e appropriato	Impugnare e usare correttamente strumenti di base (forbici a punta arrotondata, colla, matite).	Strumenti: Funzione degli utensili scolastici e domestici (a cosa serve? come si usa?).	STRUMENTI • Materiali di recupero: Scatole, tappi, ritagli di stoffa, bottiglie in PET. • Cancelleria: Forbici, colle, spillatrici, riga. • Hardware: LIM, tablet, PC, piccoli robot educativi (es. Bee-Bot). • Software: Programmi di disegno semplice, piattaforme di coding visuale (Code.org), app didattiche.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Seguire una sequenza di istruzioni per portare a termine un compito o realizzare un manufatto.	Disegnare o descrivere le fasi di un semplice lavoro manuale (es. "per fare questo fiore prima ritaglio, poi incollo").	Riciclo: Conoscenza della raccolta differenziata (dove va la carta? dove la plastica?).	
CITTADINANZA DIGITALE	Riconoscere le parti principali di un computer o tablet e utilizzarli per semplici attività didattiche	Accendere/spegnere un dispositivo, usare il mouse o il touch-screen, orientarsi in un ambiente digitale protetto.	Sicurezza: Norme elementari per l'uso sicuro degli strumenti e dei dispositivi. Linguaggio tecnologico: Nomi specifici degli oggetti e delle parti di un computer (monitor, tastiera, icone).	

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE

Competenza multilinguistica

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

Competenza digitale

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE (DI RIFERIMENTO)	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIE/ STRUMENTI

Ascolto/ Lettura	Riconoscere i suoni dell'ambiente, le qualità del suono e le caratteristiche di alcuni strumenti musicali. Cogliere gli elementi costitutivi di un brano musicale. Confrontare brani musicali, rapportandoli al contesto di cui sono espressione (guidati dall'insegnante)	Distinguere e classificare i suoni e i rumori del contesto ambientale. Individuare le caratteristiche fondamentali del suono (intensità, altezza, timbro, durata). Seguire con attenzione brani di diverso genere e stile.	Differenza tra suono e rumore. I parametri del suono: piano/forte, acuto/grave, lungo/corto. Le famiglie degli strumenti musicali (archi, fiati, percussioni, tastiere). Paesaggio sonoro naturale e antropico.	<i>Didattica dell'ascolto attivo:</i> guidare l'alunno attraverso l'osservazione e il movimento. <i>Metodo induttivo:</i> partire dall'esplorazione sonora per arrivare alla regola musicale. <i>Brainstorming:</i> per l'analisi dei brani ascoltati. Strumenti: Dispositivi audio e video. Strumentario Orff (percussioni a suono indeterminato). Schede operative di analisi sonora.
Espressività/ Produzione	Produrre combinazioni ritmiche e melodiche con la voce, il corpo, gli strumenti o gli oggetti, a partire da modelli dati. Eseguire semplici canti per imitazione.	Utilizzare forme semplici di notazione (simboli non convenzionali) per rappresentare eventi sonori	Elementi strutturali minimi: ritmo, melodia, battuta.	Piccole percussioni (legnetti, tamburelli, triangoli). Basi musicali. Oggetti di recupero per creare suoni.

DISCIPLINA:ARTE E IMMAGINE				
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza alfabetico funzionale Competenza personale, sociale e imparare a imparare Competenze sociali e civiche Competenze digitali Competenze in materia di cittadinanza				
NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE (DI RIFERIMENTO)	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIE/ STRUMENTI
LINGUAGGIO VISIVO	Consapevolezza Sensoriale: Utilizzare i canali sensoriali (vista e tatto) per esplorare la realtà e i materiali artistici. Comunicazione Visiva: Riconoscere che le immagini hanno un significato e saperne dare una prima interpretazione.	Sperimentare l'uso di materiali e tecniche per fini espressivi Utilizzare il colore in modo creativo, iniziando a distinguere tra colori primari e le loro prime mescolanze. Rappresentare elementi della realtà e del mondo fantastico, curando la collocazione degli elementi nello spazio del foglio (sopra/sotto, vicino/lontano). Realizzare l'autoritratto e la figura umana in modo sempre più	Punto, linea, forme geometriche, colori primari.	METODOLOGIE Metodologia del "Vedere Vedere" (VTS - Visual Thinking Strategies) Didattica del Fare (Laboratorio) Integrazione Immagine-Musica-Corpo Il "Museo in Classe"

		completo, consolidando lo schema corporeo.		
TECNICHE ESPRESSIVE	Padronanza Espressiva: Produrre elaborati grafici, pittorici e plastici attraverso l'uso di tecniche di base, esprimendo emozioni e pensieri.	Guardare e osservare con attenzione immagini di diverso tipo (fotografie, dipinti, illustrazioni di libri). Identificare gli elementi del linguaggio visuale: distinguere punti, linee (rette, curve, spezzate), forme (geometriche e naturali) e colori. Descrivere a parole ciò che si vede in un'immagine o in un'opera d'arte, esprimendo le proprie sensazioni ed emozioni.	Conoscenza dei materiali (pongo, acquerelli, carte).	STRUMENTI Supporti vari: Carta di diverse grammature e texture (liscia, ruvida, cartoncino, carta velina), stoffe, foglie e materiali di riciclo. Mezzi grafici e pittorici: Matite morbide, pastelli a cera (ottimi per la saturazione del colore), pennarelli a punta grossa e fine, tempere solide, acquerelli. Materiali plastici: Creta, pongo, pasta di sale per la percezione del volume. Tecnologie Digitali (IWB/LIM): Fondamentali per lo zoom sui dettagli. Vedere i solchi delle pennellate di Van Gogh su una LIM a schermo intero è un'esperienza che cambia la percezione del bambino. Lo Specchio: Strumento essenziale per l'analisi del volto durante l'unità sull'autoritratto.
LETTURA CRITICA	Rispetto del Patrimonio: Dimostrare cura per i materiali propri e comuni e per l'ambiente scolastico inteso come spazio estetico.	Riconoscere nel proprio ambiente (casa, scuola, quartiere) i principali monumenti o beni artistici. Manifestare curiosità per le opere d'arte presenti nel territorio o presentate in classe. Adottare comportamenti rispettosi nei confronti dei beni culturali e dei materiali propri e altrui.	Differenza tra realtà e rappresentazione.	

--	--	--	--	--

DISCIPLINA:EDUCAZIONE MOTORIA				
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale Competenza personale, sociale e imparare a imparare Competenze in materia di cittadinanza				
NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	METODOLOGIE/ STRUMENTI
IL CORPO E LE SUE FUNZIONI	Coordinazione: Coordinare schemi motori complessi in situazioni variabili.	Percezione corporea: Consolidare gli schemi motori di base (correre, saltare, lanciare).	Assi e piani corporei, apparato scheletrico e muscolare	METODOLOGIE • Metodo induttivo • Problem Solving motorio • Peer Assessment • Inclusione STRUMENTI • Attrezzatura sportiva: Piccoli e grandi attrezzi (cerchi, funi, palle).
IL LINGUAGGIO DEL CORPO	Relazione: Collaborare efficacemente all'interno di un gruppo/squadra.	Capacità condizionali: Migliorare resistenza, forza, velocità e mobilità articolare.	Basi dell'allenamento e del riscaldamento	
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Regolamento: Conoscere e applicare le regole fondamentali delle discipline sportive trattate.	Sport di squadra: Sviluppare tattiche elementari di attacco/difesa.	Fondamentali individuali di pallavolo, basket o calcio	
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA:	Autonomia: Gestire autonomamente la preparazione atletica e l'igiene personale.	Salute: Riconoscere il rapporto tra esercizio fisico e alimentazione	Principi di postura corretta e primo soccorso	