

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA

Anno Scolastico 2026/2027

(Redatto ai sensi del D.M. 9 dicembre 2025, n. 221 - Nuove Indicazioni Nazionali e del D.M. 183/2024)

1. Struttura del Curricolo: Visione e Metodo

La progettazione per la classe prima segue un'impostazione pedagogico-metodologica condivisa e rappresenta la declinazione dell'autonomia operativa della scuola, intesa come leva strategica per raccordare le finalità nazionali al contesto reale.

In coerenza con le **Indicazioni Nazionali** e integrando il cambio di paradigma delle **Linee Guida 2025**, la progettazione assume il **Profilo dello studente** e gli obiettivi generali del processo formativo come orizzonte di riferimento esplicito, orientando l'azione educativa verso la formazione integrale della persona.

Questa visione pone al centro il principio della **gradualità**, accompagnando con cura l'alunno nel passaggio dalla dimensione esperienziale e manipolativa della Scuola dell'Infanzia verso una progressiva astrazione simbolica attraverso l'applicazione del modello metodologico **C-P-A**. L'apprendimento muove dalla manipolazione **concreta** di materiali e mediatori attivi per evolvere verso la rielaborazione **iconica** e, solo successivamente, verso l'uso dei simboli e dei codici disciplinari **astratti**.

In quest'ottica, la scuola primaria agisce da vero 'ponte' verso la fase iconica. Di fronte a contenuti complessi o a fragilità di apprendimento, la scelta metodologica mantiene intatta la complessità della **competenza attesa**, compiendo un 'passo indietro' strategico lungo la catena C-P-A verso mediatori iconici o manipolativi concreti per moltiplicare le vie d'accesso all'**obiettivo di apprendimento**.

Questo percorso si ispira rigorosamente al principio del **"non multa, sed multum"**, privilegiando la selezione di conoscenze essenziali indagate con profondità per favorire un apprendimento profondo e la capacità di trasferire quanto appreso in contesti reali e significativi.

La struttura di ogni singola disciplina segue una **catena logica rigorosa** che connette i **nuclei fondanti** alle **competenze attese** e agli **obiettivi di apprendimento** misurabili, i quali trovano riscontro finale in **evidenze osservabili concrete**.

L'ancoraggio sistematico alle Evidenze Osservabili nei contesti reali rende la valutazione formativa oggettiva, solida e rigorosa, fornendo i descrittori necessari per la stesura dei Giudizi Descrittivi e la composizione delle rubriche di valutazione d'istituto.

Tale impostazione garantisce una **valutazione formativa** trasparente e pedagogicamente solida, intesa come un dispositivo di **feedback continuo** che sostiene l'alunno nel riconoscere i propri progressi e le strategie adottate, valorizzando l'errore come una risorsa didattica fondamentale per la crescita.

La dimensione **metacognitiva** e l'**autoregolazione** diventano così pilastri del metodo, aiutando il bambino a maturare consapevolezza sul proprio modo di apprendere e a gestire con autonomia le prime sfide cognitive.

Coerentemente con questo processo di maturazione personale e relazionale, l'**Educazione Civica** e la **Cittadinanza Digitale** si configurano come un **'fare quotidiano'** nativamente integrato nel percorso di ogni disciplina, agendo da sfondo trasversale continuo per promuovere responsabilità, senso critico e rispetto reciproco. Esse si sviluppano in un ambiente tecnologico inteso come spazio di apprendimento aumentato, dove i dispositivi digitali agiscono da mediatori per facilitare l'interazione e la comprensione.

Al fine di promuovere il successo formativo di ogni alunno, il curriculum assume l'**Universal Design for Learning (UDL)** quale cornice metodologica di riferimento, progettando fin dall'origine molteplici mezzi di **rappresentazione**, di **azione ed espressione** e di **coinvolgimento**.

In tal modo, l'inclusione si attua come scelta didattica ordinaria che abbate preventivamente le barriere all'apprendimento: in questa prospettiva, l'osservazione e il costante presidio dei prerequisiti (linguistici, visuo-spaziali e motorio-prassici) guidano la predisposizione 'di default' di scelte metodologiche e strumenti compensativi universali (righe facilitate, organizzatori grafici, tabelle di calcolo e supporti visivi), garantendo fin dall'inizio un ambiente di apprendimento idoneo alle esigenze di ciascun bambino.

Nota di specificità normativa per l'Insegnamento della Religione Cattolica (IRC)

Si specifica che la progettazione relativa all'Insegnamento della Religione Cattolica (IRC) risponde ai traguardi per lo sviluppo delle competenze e agli obiettivi di apprendimento definiti dal **D.P.R. 11 febbraio 2010** (confermato e richiamato dal **D.M. 9 dicembre 2025, n. 221 - Nuove Indicazioni Nazionali**) e declinati nel quadro dell'**Intesa MIUR-CEI di cui al D.P.R. 20 agosto 2012, n. 175**.

Pur muovendosi all'interno del medesimo quadro metodologico inclusivo dell'Istituto (**Universal Design for Learning - UDL**) e condividendo l'impegno trasversale profuso per l'**Educazione Civica** (Linee Guida D.M. 183/2024) e la **Cittadinanza Digitale**, la disciplina mantiene la propria specificità normativa e ordinamentale, sviluppandosi sinergicamente con le **Competenze Chiave Europee per l'Apprendimento Permanente** (Raccomandazione UE del 22 maggio 2018).

Declinazione operativa dei curricula Disciplinari

Tradurre le Indicazioni Nazionali 2025 in percorsi disciplinari integrati, orientati allo sviluppo delle competenze, con obiettivi chiari, evidenze di apprendimento e strategie didattiche flessibili per l'inclusione.

In conformità con la cornice metodologica sopra delineata, si riportano di seguito le matrici delle singole discipline, strutturate secondo la catena logica tra nuclei fondanti e contenuti essenziali, competenze attese, obiettivi di apprendimento, evidenze osservabili e strategie flessibili. Tale impianto assicura la piena tracciabilità del percorso didattico e la coerenza dei processi di valutazione formativa.

CURRICOLO DI ITALIANO

Contributo della disciplina al Profilo dello Studente e alle Competenze Chiave per l'Apprendimento:

• Competenza alfabetica funzionale

Esplorare il codice della lingua scritta e parlata come strumento primario per comunicare, esprimersi e interagire con il mondo. Attraverso l'ascolto di storie, la conversazione guidata e l'apprendimento graduale della letto-scrittura, l'alunno impara a esprimere i propri pensieri, a comprendere semplici testi e a formulare le prime parole e frasi scritte, scoprendo il piacere di leggere e comunicare.

• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Sviluppare l'attenzione focalizzata, l'ascolto attivo e la motricità fine legata al gesto grafico. L'apprendimento dell'italiano in prima classe allena il bambino a concentrarsi su un suono, a coordinare il movimento della mano nello spazio-rigo del quaderno e a vivere l'errore ortografico (*la letterina dimenticata o lo scambio di suoni*) come una tappa naturale e giocosa del processo di scoperta della lingua.

• Competenza in materia di cittadinanza

Porre le basi della convivenza democratica attraverso l'uso della parola e del dialogo. L'alunno impara che la lingua serve per fare amicizia, esprimere i propri bisogni senza litigare e accogliere i compagni. Sperimenta il valore del rispetto reciproco ascoltando le storie e i turni di parola degli altri nei momenti di assemblea o di cerchio d'aula, comprendendo che la parola è uno strumento di pace e inclusione.

• Competenza digitale

Accostarsi in modo protetto e consapevole alla letto-scrittura mediata dalle tecnologie d'aula. L'alunno scopre che le lettere e le parole possono essere tracciate e lette non solo sulla carta, ma anche sulla LIM o attraverso tastiere digitali. Sperimenta, sotto la guida del docente, l'associazione tra il segno scritto digitale e il suo suono, scoprendo le prime regole di comportamento corretto e i tempi d'uso davanti a uno schermo comune.

NUCLEI FONDANTI e CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE ATTESE (L'alunno/a...)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	STRATEGIE DI FLESSIBILITA' (UDL)
ASCOLTO E PARLATO Racconto di esperienze e ascolto di storie. Istruzioni pratiche e messaggi quotidiani. <i>Ed. Civica: Regole del turno di parola e formule di cortesia.</i> <i>Cittadinanza Digitale: Narrazioni digitali (storie animate e audiolibri).</i>	Interagisce in modo pertinente negli scambi comunicativi, rispettando i turni di parola e mostrando ascolto attivo. Narra eventi rispettando l'ordine cronologico, con chiarezza e coerenza. Agisce con iniziale consapevolezza civica e digitale assumendosi la responsabilità dei propri comportamenti nel rispetto delle regole comuni, anche durante l'uso di strumenti tecnologici.	Ascoltare messaggi e istruzioni chiare, passando da consegne singole a consegne in sequenza. Narrare brevi storie o esperienze personali con linguaggio semplice, rispettando l'ordine cronologico (prima/dopo/infine). Memorizzare e recitare brevi poesie e filastrocche con graduale controllo della pronuncia e dell'intonazione espressiva. Comprendere e applicare semplici regole di buona convivenza e comunicazione digitale (es. rispetto dei turni durante l'uso condiviso di tablet o LIM, uso corretto di parole gentili).	Ascolta messaggi e istruzioni chiare, eseguendo consegne singole (a inizio anno) e brevi sequenze di azioni in progressione (a fine anno). Narra fatti ed esperienze personali in modo progressivamente più coerente, agganciando gli eventi secondo la corretta successione temporale. Recita brevi testi memorizzati, mostrando una graduale sicurezza nell'autonomia, nella pronuncia e nell'uso dell'intonazione. Assume comportamenti collaborativi (rispetto dei turni, uso di parole gentili, cura dei materiali e degli spazi) e si adopera attivamente per ristabilire l'armonia nel gruppo in caso di necessità.	Supporti iconici, cartesequenza, gesti-ancora (TPR) e audio-storie. Tecnologie assistive digitali (app con comandi vocali). <i>Momenti di riflessione di gruppo dopo l'uso dei dispositivi per capire cosa ha aiutato il lavoro e cosa lo ha ostacolato.</i>

LETTURA Alfabeto, sillabe e prime parole. Fiaba, fumetto, filastrocca e albo illustrato. Lettura condivisa di due libri interi nell'anno. <i>Ed. Civica: Storie di rispetto e regole di convivenza.</i> <i>Cittadinanza Digitale: Confronto libro-video e tempi d'uso degli schermi.</i>	Si accosta e applica gradualmente la decodifica, accedendo al significato di testi letterari e informativi legati al vissuto e <i>ai valori della convivenza civile e digitale.</i> Utilizza strategie semplici di comprensione, con l'aiuto di supporti visivi e ascolto guidato <i>distinguendo tra messaggi reali e contenuti multimediali.</i>	Decodificare e leggere parole, frasi e semplici testi con correttezza e fluidità. Comprendere il senso globale di un testo individuandone gli elementi essenziali (chi, dove, quando). Riconoscere la funzione comunicativa di brevi testi (narrare, descrivere, dare istruzioni). <i>Usare testi e storie che parlano di amicizia, rispetto e regole, per riflettere insieme su come stare bene con gli altri e sulla sicurezza online e sulla gestione equilibrata dei tempi di visione per il benessere della persona.</i> Iniziare a distinguere tra messaggi di vita reale (esperienze dirette) e contenuti digitali (video, storie animate).	Legge parole, frasi e brevi testi con un livello di correttezza e fluidità adeguato alla fase del percorso. Comprende il senso globale del testo, individuando elementi essenziali avvalendosi della correlazione testo-immagini. Riconosce la funzione comunicativa di brevi testi. <i>Individua nel testo comportamenti che aiutano a stare bene insieme (gentilezza, aiuto), riflettendo sulle regole di convivenza.</i> Mantiene l'attenzione durante l'ascolto o la visione, distinguendo, su stimolo del docente, tra fatti reali e contenuti digitali.	Font ad alta leggibilità e distanziatori di riga per facilitare la decodifica e la scansione del testo. Audiolibri e anticipazione iconica per supportare la comprensione uditiva e visiva. Immagini e contesto come strumenti integrativi per facilitare interpretazione e comprensione. <i>Testi multimodali (es. video-storie, albi illustrati digitali) per riflettere sulle regole di sicurezza e rispetto.</i> <i>Confronto guidato tra una storia letta dal libro e la stessa versione a video per notare le differenze di linguaggio.</i>
---	--	---	--	--

SCRITTURA Grafomotricità, quattro caratteri e ortografia. Dettato e piccoli messaggi funzionali. <i>Ed. Civica: Scrittura cooperativa e cura dei materiali.</i> <i>Cittadinanza Digitale: Primi usi di tablet e LIM per la composizione di parole.</i>	Gestisce lo spazio grafico con manualità, scrivendo testi ortograficamente corretti, ordinati e semplici per esprimere idee ed esperienze personali. Sviluppa un segno chiaro, leggibile e progressivamente personale, riconoscendo la scrittura come strumento di espressione e comunicazione con l'altro.	Curare la grafia, sviluppando un segno chiaro, leggibile e rispettando i confini spaziali. Conoscere e scrivere progressivamente lettere, sillabe e particolarità ortografiche, imparando a scrivere sotto dettatura applicando correttamente le convenzioni ortografiche studiate. Riconoscere l'importanza di una grafia chiara e ordinata come forma di rispetto per chi legge e come consapevolezza che la parola scritta è una traccia che rimane. Sperimentare i primi usi di tablet e LIM per l'associazione, il trascinamento e la composizione guidata di parole e brevi frasi.	Riproduce i grafemi in modo chiaro e leggibile, rispettando i confini spaziali del rigo. Scrive parole e frasi applicando correttamente le convenzioni ortografiche di base, sia in modalità autonoma sia sotto dettatura. Produce brevi messaggi o didascalie leggibili, manifestando cura e rispetto per il destinatario anche attraverso l'uso di parole gentili. Utilizza in modo guidato la tastiera digitale o gli strumenti interattivi della LIM per comporre parole o riordinare semplici strutture testuali.	Impugnatori per una presa corretta della matita. Righi evidenziati (terra/cielo) per orientamento spaziale. Lettere magnetiche per riconoscimento e composizione parole. Tabelle fonetiche per consolidare suono-grafema. <i>Proiezione alla LIM del rigo ingrandito per guidare visivamente la direzione del movimento della mano (tracciamento del grafema).</i> <i>Penne digitali e tablet per il tracciamento assistito del grafema.</i> <i>Indicatori visivi (checklist) per il controllo della leggibilità e dello spazio.</i>
--	---	--	--	---

ACQUISIZIONE DEL LESSICO Parole nuove, sinonimi e termini scolastici. <i>Ed. Civica / Cittadinanza Digitale: Parole-chiave della convivenza e degli schermi (es. rispetto, aiuto, tempo, spegnere).</i>	Arricchisce il repertorio lessicale, esplorando il significato delle parole nel loro contesto d'uso e promuovendo un uso consapevole e funzionale nella comunicazione orale e scritta, <i>utilizzando parole inclusive e rispettose del contesto relazionale e digitale.</i>	Comprendere e utilizzare parole nuove ricavate dai contesti d'ascolto. Esplorare sinonimi e campi semantici semplici. <i>Comprendere il valore delle parole distinguendo espressioni gentili da parole inappropriate nei contesti di interazione (reali e digitali).</i>	Comprende il significato di parole nuove nel contesto e le riutilizza progressivamente nei propri interventi con l'aiuto di supporti visivi. Associa parole nuove a contesti d'uso appropriati, favorendo la comprensione situata e l'uso consapevole del lessico. <i>Seleziona e utilizza parole gentili e adeguate a comunicare i propri bisogni o commentare un'attività di classe.</i>	Glossari illustrati parola-immagine. Mappe semantiche a muro. Giochi linguistici visivi (es. sinonimi). <i>Flashcards digitali alla LIM per associare termini e significati</i>
GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE Frase minima (Soggetto-Verbo). Nome, Articolo, Verbo, Aggettivo. <i>Ed. Civica: Il punto e la maiuscola come regole per farsi capire.</i>	Riconosce le regole base che danno senso e struttura alla comunicazione, <i>scoprendo che il rispetto delle regole linguistiche permette di farsi comprendere chiaramente dagli altri.</i>	Individuare la frase, il punto fermo e la maiuscola. <i>Cogliere l'importanza del punto fermo per dare ordine a un messaggio.</i> Riconoscere intuitivamente i nomi, gli articoli, le qualità e le azioni.	Applica la maiuscola a inizio frase e il punto fermo. <i>Rileva l'assenza del punto o della maiuscola in brevi frasi (alla lavagna o sullo schermo) e collabora alla correzione.</i> Individua le parole in base alla categoria funzionale (nomi, articoli, qualità e azioni).	Blocchi-parola colorati e schemi murali fissi. Frasi-puzzle da manipolare. <i>Attività interattive di trascinalimento alla LIM per riordinare le parole della frase.</i>

CURRICOLO DI INGLESE

Contributo della disciplina al Profilo dello Studente e alle Competenze Chiave per l'Apprendimento:

- **Competenza alfabetica funzionale**

Sviluppare la capacità di identificare, comprendere ed esprimere concetti, sentimenti e fatti in forma orale all'interno di contesti comunicativi quotidiani. Nella classe prima, l'alfabetizzazione si fonda interamente sulle capacità mnemoniche e imitative dei bambini: l'acquisizione del nuovo codice avviene in modo spontaneo attraverso l'ascolto e la riproduzione di canzoni, filastrocche, storie illustrate e conte (Familiarizzazione fonetica e sintonizzazione emotiva). Questo primo contatto con i suoni della lingua straniera stimola l'attenzione focalizzata, affina la discriminazione uditiva e prepara il terreno per l'introduzione graduale della letto-scrittura che avverrà nelle classi successive.

- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

Potenziare i processi cognitivi ed emotivi dell'alunno attraverso l'esposizione a una lingua diversa da quella materna, stimolando attivamente la flessibilità mentale, la memoria a lungo termine e la capacità di concentrazione. Le routine quotidiane in lingua inglese (saluti, calendario, meteo) aiutano il bambino a organizzare le proprie giornate scolastiche in modo logico e sequenziale, riducendo l'ansia da prestazione e aumentando l'autostima. L'approccio laboratoriale e il superamento guidato dell'errore fonetico promuovono l'autoriflessione metacognitiva e la resilienza fin dai primi passi dell'apprendimento.

- **Competenza in materia di cittadinanza**

Utilizzare la lingua straniera come uno straordinario strumento di interazione, empatia e mediazione culturale per superare i modelli stereotipati e aprirsi alla diversità. L'alunno prende coscienza di sé e dell'altro all'interno del gruppo classe imparando a usare formule di cortesia fondamentali (*please, thank you, welcome*) per strutturare relazioni positive, inclusive e pacifiche. Il confronto guidato tra le abitudini locali e quelle dei paesi anglofoni promuove il rispetto reciproco, la valorizzazione delle differenze e la cura responsabile dei beni d'aula comuni.

- **Competenza digitale**

Sperimentare l'uso protetto e consapevole dei dispositivi multimediali d'aula (LIM, tablet) per interagire con canali espressivi multimodali, quali video-storie animate, canzoni interattive e giochi fonetici digitali. Le attività digitali guidate favoriscono l'associazione immediata tra suono, parola e immagine, e abitano il bambino a riconoscere parole inglesi di uso comune entrate ormai nel linguaggio tecnologico quotidiano (*tablet, click, online*). L'esperienza sul campo consente inoltre di interiorizzare le prime fondamentali regole sul rispetto dei turni d'uso dei dispositivi e sulla gestione equilibrata del tempo di esposizione agli schermi per il benessere personale.

NUCLEI FONDANTI E CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE ATTESE (L'alunno/a...)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	STRATEGIE DI FLESSIBILITA' (UDL)
LISTENING Istruzioni di routine della classe. Parole-chiave, canzoni e filastrocche. <i>Ed. Civica: Regole di rispetto durante l'ascolto.</i> <i>Cittadinanza Digitale: Canzoni animate e tracce audio.</i>	Comprende brevi messaggi, istruzioni e vocaboli di uso quotidiano relativi a contesti noti.	Comprendere istruzioni di routine (classroom commands), passando da comandi singoli a brevi sequenze d'azione. Riconoscere suoni e significati di parole relative a colori, numeri (1-10) e oggetti scolastici. Comprendere l'importanza di ascoltare l'insegnante e i compagni senza interrompere e fruire in modo guidato di contenuti digitali audio/video.	Esegue correttamente istruzioni di routine singole (a inizio anno) e brevi sequenze di azioni in progressione (a fine anno). Identifica immagini o oggetti corrispondenti ai vocaboli ascoltati. Mantiene l'attenzione visiva e uditiva durante la proiezione di canzoni animate, rispettando il silenzio richiesto per l'ascolto.	TPR, flashcards, supporti audio ritmici, anticipazione iconica, uso di video e app semplici per stimolare l'ascolto digitale.
SPEAKING Saluti, presentazioni e formule di cortesia. Rituali (meteo, calendario, mood). Classroom language (bisogni). Lessico di base (colori, numeri 1-10, oggetti scolastici, animali).	Interagisce in contesti ritualizzati e riproduce suoni, ritmi e intonazioni della lingua straniera.	Salutare, presentarsi e rispondere a domande semplici. Partecipare attivamente ai rituali quotidiani di classe utilizzando espressioni e frasi memorizzate (chunk). Riprodurre canti, filastrocche e brevi nursery rhymes per imitazione. Usare formule di cortesia per relazioni positive e rispettare i beni comuni della classe. Interagire verbalmente supportato da stimoli visivi interattivi alla LIM.	Risponde ai saluti e utilizza le formule di cortesia, manifestando attenzione e rispetto per l'altro nei contesti quotidiani. Interagisce spontaneamente nei momenti di accoglienza e congedo e utilizza autonomamente formule fisse per i bisogni primari.	Puppets (burattini) per facilitare l'interazione spontanea. Chant ritmici e canzoni con gestualità mimica (action songs). App o giochi digitali per rinforzare la pronuncia e l'interazione orale.

<i>Ed. Civica: Formule di saluto in culture diverse.</i> <i>Cittadinanza Digitale: Ripetizione di vocaboli con giochi alla LIM.</i>			Partecipa a canti corali curando l'intonazione e il ritmo. Utilizza i sussidi tecnologici (tablet, LIM) mostrando responsabilità e rispettando il proprio turno di parola o di gioco.	
READING Associazione immagine-parola. Approccio globale ai testi visivi. <i>Cittadinanza Digitale: Parole scritte su libro e su schermo.</i>	Riconosce graficamente parole note in modo guidato.	Riconoscere parole di alta frequenza associate a immagini, anche con supporti digitali (es. scrittura su tablet).	Associa correttamente la parola scritta all'immagine (<i>match</i>), in modo progressivo e guidato. Identifica parole-chiave note sia sul libro cartaceo sia sullo schermo del tablet/LIM.	Parole-etichetta nell'ambiente classe, font facilitati, icone ingrandite per l'autonomia visiva.
WRITING Copiatura di brevi vocaboli. Tracciamento di lettere e parole. <i>Cittadinanza Digitale: Scrittura assistita su dispositivi digitali.</i>	Riproduce in modo guidato parole note legate alle attività di classe.	Copiare parole di alta frequenza associate a immagini, anche attraverso l'uso del tablet.	Copia parole semplici rispettando il modello grafico, in modo progressivo e guidato. Esegue attività di tracciamento e scrittura manuale o digitale tramite app dedicate.	Font facilitati, attività di tracciamento manuale e digitale (lettere tattili e app di scrittura).

CURRICOLO DI STORIA

Contributo della disciplina al Profilo dello Studente e alle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente

• Competenza alfabetica funzionale

Utilizzare il lessico temporale appropriato per descrivere, ordinare e narrare eventi del proprio passato recente o per verbalizzare sequenze di azioni quotidiane in modo chiaro e strutturato. Ciò si realizza attraverso la strutturazione e l'uso consapevole dei connettivi logico-temporali di base (*prima, dopo, contemporaneamente*) e la progressiva sintonizzazione con i ritmi ciclici della realtà quotidiana (*giorno/notte, giorni della settimana, mesi, stagioni*) per orientarsi con sicurezza nel tempo vissuto (Gli indicatori temporali e l'orientamento).

• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Organizzare le informazioni temporali e le routine scolastiche in modo logico e sequenziale, sviluppando l'autonomia e la gestione equilibrata dei propri tempi di lavoro e di concentrazione. Attraverso l'analisi delle prime relazioni di successione logica e di mutamento tra eventi strettamente legati all'esperienza diretta, l'alunno affina la percezione della durata temporale di un'azione o di una routine (I rapporti di causa-effetto e la durata), imparando a riflettere sui cambiamenti della propria realtà.

• Competenza in materia di cittadinanza

Riconoscere la propria storia e il proprio nome all'interno delle dinamiche comunitarie quali la scuola e la famiglia, rispettando l'identità, le origini e il vissuto personale di ogni compagno. La ricostruzione cronologica della propria biografia dalla nascita a oggi permette di riconoscere le permanenze e i mutamenti avvenuti nel proprio corpo e nelle proprie abitudini (La storia personale e l'identità), interiorizzando il valore unico della memoria personale e comprendendo l'evoluzione delle regole di convivenza nel tempo.

• Competenza digitale

Sperimentare l'uso guidato e protetto di strumenti multimediali d'aula, come la LIM e il tablet, per la costruzione collaborativa di linee del tempo interattive e per l'avvio al metodo storico attraverso l'esplorazione guidata di tracce, reperti e testimonianze digitali (Le fonti e la memoria). L'esperienza laboratoriale interattiva consente all'alunno di interiorizzare le prime fondamentali regole di sicurezza legate alla protezione della propria identità e dei propri dati personali online, riconoscendo l'importanza di non cedere password o informazioni sensibili.

NUCLEI FONDANTI E CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE ATTESE (L'alunno/a...)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	STRATEGIE DI FLESSIBILITA' (UDL)
IL TEMPO VISSUTO, LA SUCCESSIONE E LE RADICI CULTURALI Gli indicatori temporali di successione (prima, dopo, infine) e contemporaneità (mentre, nello stesso tempo). La successione ciclica e la durata delle routine. Approccio narrativo e grandi racconti delle radici culturali. <i>Ed. Civica: La memoria civile attraverso i primi racconti legati alle ricorrenze nazionali e storiche partendo dai simboli vicini ai bambini.</i>	Riconosce e descrive la successione e la contemporaneità degli eventi nel tempo vissuto e nelle routine quotidiane. Si accosta con curiosità e senso di appartenenza a narrazioni mitiche e storiche fondanti della nostra civiltà, <i>manifestando una prima consapevolezza del valore della memoria collettiva e delle ricorrenze civili.</i>	Ordinare azioni e fatti vissuti usando le parole del tempo (prima, dopo, infine). Riconoscere i momenti della giornata scolastica e i ritmi del calendario (giorni, stagioni). Ascoltare e comprendere brevi racconti illustrati tratti dai grandi miti delle nostre radici (Bibbia, Iliade, Odissea, Eneide), vissuti come “storie magiche e d'avventura”. Riconoscere i simboli delle feste della scuola e del Paese (la bandiera, i giorni di vacanza sul calendario) come momenti di gioia e memoria comune.	Riordina correttamente sequenze di immagini relative a storie o routine quotidiane. Registra quotidianamente lo scorrere del tempo e le variazioni meteorologiche sul calendario di classe. Disegna l'episodio che lo ha colpito di più di un racconto mitico o storico ascoltato. Associa una celebrazione scolastica o civile al suo significato di memoria comune.	Uso del calendario murale interattivo e della striscia del tempo fisica d'aula. Narrazioni supportate da albi illustrati di grande formato, drammatizzazioni teatrali dei miti d'origine e canzoni ritmiche sui giorni e le stagioni per favorire la memorizzazione multisensoriale.

IL METODO STORICO, LE FONTI E LA MEMORIA IDENTITARIA Il concetto di traccia e di fonte (oggetti del passato, giocattoli dei nonni, fotografie, memorie orali). La ricostruzione della storia personale e della biografia del bambino (dalla nascita a oggi). Le permanenze e i mutamenti nel proprio corpo, nelle abitudini e nei giochi. <i>Cittadinanza digitale: Uso guidato dei dispositivi d'aula (LIM, tablet) e prime regole per un utilizzo sicuro e rispettoso dello schermo (riconoscere il proprio nome/avatar).</i>	Utilizza tracce e fonti materiali, visive e orali per ricostruire la propria biografia e comprendere la profondità del tempo storico. Sviluppa un forte senso di identità personale e rispetto per quella altrui, <i>comprendendo l'importanza di proteggere la propria identità anche negli ambienti digitali protetti della scuola.</i>	Riconoscere le tracce del passato presenti nell'ambiente circostante e raccogliere informazioni da fonti diverse (oggetti, foto, testimonianze). Rappresentare la cronologia della propria vita attraverso una linea temporale semplificata, individuando permanenze e mutamenti dal passato a oggi. Riconoscere il valore unico della propria storia personale e della memoria familiare nel rispetto delle origini di ciascuno. Riconoscere i propri spazi visivi sul dispositivo d'aula (il proprio disegno o nome) e rispettare quelli dei compagni durante le attività guidate.	Confronta oggetti e manufatti del passato con quelli del presente, individuando analogie, differenze e mutamenti nel tempo. Ricostruisce la propria storia personale posizionando in ordine cronologico immagini e ricordi significativi delle diverse fasi della sua crescita. Ascolta e accoglie con rispetto le testimonianze e le storie personali dei compagni di classe, riconoscendo l'unicità di ciascun vissuto. Identifica la propria icona o il proprio nome sullo schermo e partecipa al gioco digitale rispettando il proprio turno e gli spazi altrui.	Allestimento di un piccolo museo di classe in cui manipolare fisicamente oggetti e giocattoli di ieri e di oggi. Costruzione del “Libretto della mia storia” con schede facilitate e opzioni visivo-espressive multiple. Costruzione collaborativa alla LIM di una linea del tempo digitale e interattiva di classe utilizzando le foto dei momenti salienti.
---	---	---	---	--

TERRITORIO, CONTESTO AMBIENTALE E VISSUTO CIVICO Il contesto ambientale vicino: la scuola, il quartiere, le vie e i luoghi significativi del paese/città. Esperienze dirette, uscite sul territorio, osservazione dei mutamenti e delle tracce storiche negli edifici locali. <i>Ed. Civica: Le regole di comportamento nel gruppo-classe (diritti e doveri del bambino) e prima scoperta delle persone che aiutano la comunità fuori da scuola (il Sindaco, i Vigili).</i>	Esplora e descrive il proprio contesto territoriale attraverso l'osservazione diretta e l'esperienza vissuta. <i>Agisce come cittadino consapevole nel microcontesto scolastico, rispettando le regole condivise, esercitando i propri diritti e doveri, e riconoscendo l'importanza delle istituzioni locali che garantiscono la convivenza civile.</i>	Descrivere gli elementi significativi del proprio ambiente di vita (scuola, quartiere, paese) individuandone le funzioni sociali e storiche. Riconoscere l'importanza delle uscite sul territorio come strumento per raccogliere informazioni e stabilire un legame identitario con il luogo in cui si vive. Comprendere l'importanza delle regole d'aula per stare bene insieme e riconoscere che anche nel paese ci sono persone e regole che proteggono i cittadini.	Rileva e nomina i principali edifici e luoghi di interesse pubblico del proprio quartiere o paese durante le esperienze di osservazione diretta. Documenta le scoperte effettuate sul territorio attraverso produzioni grafiche, iconiche o cartelloni collettivi d'aula. Rispetta i patti di convivenza stabiliti con la classe e indica, su stimolo dell'insegnante, chi aiuta la comunità nel territorio (es. il Sindaco per le regole, i Vigili per la sicurezza).	Realizzazione di mappe d'aula tridimensionali e plastici flessibili del quartiere o della scuola con materiali di recupero. Uscite didattiche a piedi focalizzate sull'esplorazione sensoriale e la ricerca di tracce del passato del paese. Uso di organizzatori grafici iconici (es. cartelli dei diritti e dei doveri con disegni immediati) per interiorizzare la "Costituzione della classe".
--	--	--	---	---

CURRICOLO DI GEOGRAFIA

Contributo della disciplina al Profilo dello Studente e alle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente

- **Competenza alfabetica funzionale**

- Padroneggiare i codici e i linguaggi della geo-graficità per leggere, comprendere e comunicare efficacemente l'organizzazione dello spazio vicino. L'alunno sviluppa la chiarezza nella descrizione dello spazio e acquisisce progressivamente i concetti topologici di base e il lessico geografico fondamentale (*mappa, confine, naturale, antropico*), intesi come forme imprescindibili per orientarsi, narrare i propri spostamenti e interagire in modo chiaro e strutturato con gli altri nel mondo reale.

- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

Sviluppare l'autonomia orientativa, la concentrazione e la capacità di organizzare mentalmente le informazioni spaziali e i percorsi quotidiani in modo logico, sequenziale e conciso. Attraverso l'esplorazione del proprio corpo in rapporto agli oggetti e l'interiorizzazione dei vettori direzionali, l'alunno impara a pianificare i propri movimenti e a organizzare la disposizione dei materiali sul banco e nell'aula, maturando una progressiva consapevolezza dei propri spazi di lavoro e di concentrazione.

- **Competenza in materia di cittadinanza**

Esercitare i valori della convivenza civile attraverso la conoscenza, il rispetto, la cura e la custodia responsabile degli spazi scolastici, dei beni comuni e dell'ambiente circostante. Il riconoscimento delle relazioni tra la comunità e lo spazio vissuto permette all'alunno di applicare le regole di movimento sicuro e di evacuazione dell'edificio, adottando pratiche ecologiche concrete nel micro-contesto quotidiano (*differenziazione dei rifiuti, riordino, risparmio energetico*) e consolidando il legame emozionale e identitario con i luoghi della scuola e del territorio.

- **Competenza digitale**

Sperimentare l'uso guidato, critico ed equilibrato degli strumenti tecnologici d'aula, quali la LIM o semplici mappe digitali, a supporto dell'apprendimento spaziale e dei primi passi nel coding. L'esperienza laboratoriale interattiva permette all'alunno di distinguere nettamente tra l'esplorazione della realtà fisica tridimensionale e la sua rappresentazione virtuale su schermo, interiorizzando l'importanza di alternare i tempi di utilizzo dei dispositivi digitali alle attività motorie e ai giochi all'aria aperta in spazi naturali.

NUCLEI FONDANTI E CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE ATTESE (L'alunno/a...)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	STRATEGIE DI FLESSIBILITA' (UDL)
ORIENTAMENTO E SPAZIO Il corpo nello spazio e il movimento in rapporto agli oggetti. Gli indicatori topologici relativi a sé e agli altri (sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, destra/sinistra). I percorsi motori nell'aula e negli spazi noti della scuola. <i>Ed. Civica / Cittadinanza Digitale: Le regole di movimento sicuro durante le prove di evacuazione della scuola e l'uso guidato di semplici comandi direzionali (avanti, indietro, gira) su griglie fisiche o digitali d'aula (primi passi nel coding).</i>	Interagisce in modo pertinente nello spazio circostante, mostrando consapevolezza del proprio corpo e rispettando i confini spaziali. Esegue percorsi motori e digitali guidati, <i>muovendosi responsabilmente negli spazi comuni nel rispetto delle regole di sicurezza d'aula.</i>	Muoversi nello spazio utilizzando gli indicatori topologici rispetto a sé stessi e a punti di riferimento esterni. Eseguire semplici percorsi spaziali in sequenza (dal corpo alla carta). <i>Applicare le regole di movimento sicuro nella scuola ed eseguire percorsi guidati su griglie digitali (coding), rispettando il proprio turno.</i>	Esegue comandi topologici singoli e brevi sequenze motorie in progressione. Descrive a voce la posizione di oggetti e compagni utilizzando i corretti indicatori spaziali. Si sposta in modo sicuro e collaborativo durante le simulazioni di evacuazione e muove un elemento su griglie interattive seguendo le indicazioni direzionali date.	Supporti iconici (freccie colorate), percorsi a pavimento, gesti-ancora (TPR) e conte ritmiche. Utilizzo guidato di applicazioni di coding d'aula alla LIM. Riflessioni verbali di gruppo post-attività.

LINGUAGGIO E GEO-GRAFICITÀ La forma degli oggetti e la loro percezione visiva. La prospettiva degli elementi quotidiani visti dall'alto. Rappresentazione grafica dello spazio vicino (il banco, l'aula). I simboli e la legenda per leggere lo spazio. <i>Ed. Civica / Cittadinanza Digitale: L'organizzazione e l'ordine dei propri materiali personali come forma di rispetto per la sicurezza comune, e la lettura guidata di semplici mappe interattive d'aula alla LIM.</i>	Comprende il significato di semplici disegni e mappe legati allo spazio vissuto. <i>Distingue gli oggetti reali tridimensionali dalla loro rappresentazione grafica e collabora all'organizzazione dello spazio-banco per favorire il benessere proprio e della classe.</i>	Rappresentare graficamente attraverso disegni visti dall'alto oggetti quotidiani, il proprio banco o l'aula. Associare elementi dello spazio reale a simboli geometrici elementari per comprendere una semplice legenda. <i>Organizzare la disposizione dei propri materiali per la sicurezza comune e riconoscere la differenza tra la pianta reale dell'aula e la sua visualizzazione su uno schermo o mappa digitale.</i>	Rappresenta graficamente il proprio banco e la disposizione degli oggetti visti dall'alto. Legge una semplice mappa d'aula associando gli arredi reali ai simboli geometrici della legenda. <i>Mantiene in ordine i propri oggetti sul banco per agevolare la convivenza e segue con attenzione la lettura di mappe interattive alla LIM indicandone i corrispettivi reali in classe.</i>	Manipolazione di oggetti reali, uso di cornici di cartone per isolare la vista dall'alto e costruzione di piccoli plastici con mattoncini in scala. Mappe multimodali (accostamento della foto reale dell'aula al disegno visto dall'alto). Attività digitali interattive di trascinamento (drag-and-drop) alla LIM.
--	--	---	--	---

PAESAGGIO E TERRITORIO Gli ambienti della scuola e le loro funzioni d'uso. Gli elementi fissi (es. porte, pareti) e gli elementi mobili (es. sedie, quaderni) all'interno degli spazi vissuti. <i>Ed. Civica /Cittadinanza Digitale: Il rispetto dei regolamenti dei locali scolastici, le buone pratiche di tutela ambientale (raccolta differenziata, spegnere le luci/LIM) e l'equilibrio tra tempo dello schermo e giochi all'aria aperta.</i>	Esplora l'ambiente scolastico con curiosità, descrivendone le funzioni e i caratteri principali. Riconosce lo spazio della scuola come una risorsa e un bene comune da rispettare e custodire con comportamenti gentili.	Esplorare la scuola riconoscendo la funzione e la destinazione d'uso dei diversi locali. Distinguere gli elementi fissi da quelli mobili all'interno degli spazi vissuti quotidianamente. Usare correttamente i locali scolastici e adottare pratiche ecologiche d'aula, riflettendo sull'importanza di alternare l'uso dei dispositivi ai giochi all'aperto.	Descrive gli ambienti scolastici e spiega a voce quali attività vi si svolgono all'interno. Identifica e classifica gli arredi della classe distinguendo ciò che è fisso da ciò che si può spostare. Frequenta i locali con cura e comportamenti gentili, applica le regole ecologiche (differenzia i rifiuti, riordina) ed esprime l'importanza di fare giochi all'aperto dopo l'uso della LIM.	Fotografie reali dei locali abbinate a cartellini con parole mobili. Mappe dell'istituto differenziate per colore. Glossari illustrati (coppie foto-parola) e indicatori visivi fissi in classe per la gestione delle risorse (es. bollini per ricordare di spegnere le luci).
---	--	--	--	---

CURRICOLO DI MATEMATICA

Contributo della disciplina al Profilo dello Studente e alle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente

- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)**

Sviluppare il pensiero logico-oggettivo e l'intuizione della quantità per leggere, interpretare e risolvere piccole situazioni problematiche concrete tratte dal vissuto reale della classe. L'alunno impara a compiere il delicato passaggio dalla manipolazione dei materiali d'aula alla progressiva simbolizzazione logica, acquisendo la padronanza del conteggio (progressivo e regressivo), del confronto di quantità e del riconoscimento delle costanti geometriche e delle forme presenti nell'ambiente circostante, intesi come strumenti per ordinare e strutturare razionalmente l'esperienza quotidiana.

- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

Maturare la resilienza cognitiva di fronte alle prime sfide logiche, sviluppando l'attitudine a collaborare attivamente all'interno del gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune. L'azione educativa valorizza sistematicamente l'errore non come mancanza da sanzionare, bensì come risorsa didattica fondamentale, motore per l'argomentazione, il confronto collettivo e la co-costruzione di nuove ipotesi, aiutando il bambino a esplicitare a voce i propri percorsi mentali e a tollerare la frustrazione del tentativo fallito.

- **Competenza in materia di cittadinanza**

Porre le basi della cittadinanza economica, dell'educazione finanziaria e del consumo consapevole attraverso il riconoscimento del valore d'uso delle cose e l'importanza del contrasto allo spreco. L'alunno esercita la responsabilità civica nella cura e nel rispetto del proprio corredo scolastico e dei materiali d'aula condivisi, intesi come beni collettivi da tutelare. Impara a contare, distribuire e dividere i materiali d'uso comune in parti uguali tra i compagni, scoprendo attraverso il gioco e la collaborazione il valore della condivisione, dell'equità e del rispetto delle risorse di tutti.

- **Competenza digitale**

Avviare lo studente alla struttura del pensiero computazionale e algoritmico attraverso attività laboratoriali di coding guidato, sia in modalità analogica (*unplugged*) sia in ambiente digitale protetto alla LIM. L'alunno impara a scomporre un problema spaziale o logico elementare in una sequenza ordinata di istruzioni chiare, precise e non ambigue, comprendendo il concetto di regola sequenziale e sperimentando le prime procedure di risoluzione dei problemi in modalità ludica e interattiva.

NUCLEI FONDANTI E CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE ATTESE (L'alunno/a...)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	STRATEGIE DI FLESSIBILITA' (UDL)
NUMERI I numeri naturali entro il 20 (conteggio in senso progressivo e regressivo). I concetti e i simboli di maggiore, minore e uguale. Prime operazioni concrete di addizione e sottrazione legate a problemi pratici d'aula. <i>Ed. Civica: Il valore d'uso degli oggetti, la corretta distribuzione dei materiali per evitare lo spreco e l'attenzione verso il corredo personale e comune.</i>	Utilizza i numeri naturali in contesti legati al proprio vissuto per contare, confrontare quantità e risolvere semplici problemi pratici. <i>Sviluppa una prima consapevolezza del valore delle risorse scolastiche condivise, collaborando attivamente alla loro cura.</i>	Contare oggetti della realtà a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo. Confrontare e ordinare gruppi di quantità utilizzando i simboli matematici. Eseguire semplici calcoli di addizione e sottrazione per risolvere problemi reali della classe, scoprendo l'errore come alleato per imparare. <i>Sviluppare comportamenti attenti contro lo spreco, prendendosi cura dei propri materiali e partecipando alla loro corretta distribuzione.</i>	Conta gli elementi di un insieme reale a voce alta senza saltare unità o ripetere elementi. Associa la quantità al rispettivo simbolo numerico e stabilisce quale gruppo contiene più o meno elementi. Risolve semplici problemi manipolando oggetti reali e racconta a voce il proprio ragionamento. <i>Controlla la presenza e l'integrità del proprio corredo scolastico a fine lezione, evitando la perdita e lo spreco dei materiali.</i>	Linea dei numeri murale e da banco con cursori mobili. Uso di blocchi logici, gettoni colorati, abachi verticali e software ludici mirati alla LIM.

SPAZIO E FIGURE Gli indicatori topologici per localizzare sé stessi e gli oggetti. Percorsi e labirinti nello spazio vissuto dell'aula o della palestra. Le principali figure geometriche piane presenti nell'ambiente circostante. <i>Ed. Civica: Il rispetto delle regole di movimento e di occupazione degli spazi d'aula nel rispetto dei confini altrui.</i>	Si orienta con sicurezza nello spazio circostante e riconosce le principali forme geometriche piane nell'ambiente. <i>Adotta comportamenti corretti e rispettosi dei confini, dei turni di movimento e degli spazi di lavoro dei compagni.</i>	Localizzare sé stessi e gli oggetti nello spazio utilizzando gli indicatori topologici corretti. Eseguire e descrivere a voce un semplice percorso motorio basato su indicazioni verbali date. Riconoscere e denominare cerchio, triangolo, quadrato e rettangolo nelle forme presenti nell'ambiente. <i>Rispettare i confini spaziali stabiliti e le regole di movimento all'interno dell'aula e dei laboratori.</i>	Posiziona un oggetto sul banco o nello spazio d'aula seguendo un comando topologico dell'insegnante. Muove sé stesso lungo una griglia o un percorso tracciato a terra rispettando i comandi direzionali. Raggruppa oggetti della classe in base alla loro somiglianza con le forme geometriche note. <i>Occupa la propria postazione di lavoro senza invadere, toccare o danneggiare lo spazio del proprio compagno</i>	Griglie e tappeti calpestabili sul pavimento della classe per l'azione corporea. Sagome in legno o plastica di figure geometriche da manipolare e ricalcare, frecce direzionali colorate d'aiuto visivo alla LIM.
---	---	--	---	---

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI / INFORMATICA Classificazione e raggruppamento di oggetti comuni in base a un attributo (colore, forma, dimensione). Raccolta di informazioni reali e prima registrazione tramite tabelle iconiche e pittogrammi immediati. <i>Cittadinanza Digitale: Primi passi nel coding attraverso l'esecuzione di semplici sequenze di passi per raggiungere un obiettivo (sia a terra sia sullo schermo della LIM).</i>	Raccoglie, ordina e rappresenta semplici informazioni legate alla vita quotidiana della classe. <i>Esegue e comprende brevi sequenze di istruzioni ordinate per risolvere piccoli problemi logici o di movimento.</i>	Classificare oggetti e materiali d'uso comune raccogliendoli in base a un criterio logico concordato. Rappresentare le preferenze o i dati della classe mediante semplici tabelle con disegni o crocette. Comprendere e continuare sequenze logiche e ritmi ripetitivi di immagini, colori o forme. <i>Eseguire una sequenza ordinata di semplici passi guidati per far muovere un personaggio o raggiungere una meta su una griglia reale o digitale.</i>	Separa un insieme di elementi della classe seguendo una caratteristica definita (es. tutti i pennarelli rossi). Registra una scelta o un dato inserendo una crocetta o un bollino colorato nella tabella corrispondente. Continua correttamente un'alternanza grafica o ritmica data e spiega a voce il criterio utilizzato. <i>Partecipa al gioco del coding guidando un compagno o muovendo un personaggio sullo schermo della LIM attraverso comandi sequenziali elementari (avanti, gira).</i>	Uso di carte-attributo plastificate e tabelle magnetiche murarie con icone intercambiabili. Piattaforme di coding visuale e analogico (pixel art, giochi di percorso unplugged a terra) per alleggerire il carico della letto-scrittura.
--	---	--	---	--

CURRICOLO DI SCIENZE

Contributo della disciplina al Profilo dello Studente e alle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente

- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)**

Sviluppare la curiosità, l'attitudine all'osservazione sistematica e i primi elementi del metodo scientifico sperimentale per esplorare la realtà naturale e artificiale circostante. Attraverso l'attivazione dei canali sensoriali e la manipolazione diretta di materiali biologici e inorganici, l'alunno impara a porre domande, formulare semplici ipotesi, confrontare elementi e registrare i dati emersi dalle esperienze concrete d'aula, ponendo le basi per la scoperta guidata del mondo circostante, dei suoi cambiamenti e delle meraviglie della natura.

- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

Maturare l'autonomia operativa, la pazienza nell'attesa dei tempi naturali (come nella germinazione o nella crescita delle piante) e la capacità di lavorare in modo cooperativo all'interno del gruppo laboratoriale. L'esperienza scientifica allena il bambino a gestire l'errore o il fallimento di un esperimento come una normale fase di scoperta, incoraggiando l'esplicitazione verbale dei propri ragionamenti e la condivisione delle scoperte con i compagni per costruire una conoscenza collettiva.

- **Competenza in materia di cittadinanza (Ed. Civica - Educazione Ambientale e alla Salute)**

Sviluppare una prima coscienza ecologica e il rispetto per il benessere proprio e dell'ambiente circostante, intesi come pilastri fondamentali dello stare bene insieme. Attraverso l'osservazione degli esseri viventi, l'alunno impara a prendersi cura della natura vicina, adottando quotidianamente buone pratiche di sostenibilità (rispetto degli animali, cura delle piantine della scuola, attenzione a non sprecare l'acqua) e comportamenti sani legati al benessere del proprio corpo (lavarsi le mani, mangiare frutta e verdura, vestirsi in modo adeguato al clima e alle stagioni).

- **Competenza digitale (Cittadinanza Digitale / Strumenti di Analisi)**

Sperimentare l'uso guidato e sereno delle tecnologie d'aula, come la LIM, per osservare immagini, fotografie ingrandite o brevi video naturalistici. L'alunno impara a usare gli schermi come alleati curiosi per scoprire ambienti e animali lontani, alternando sempre la visione digitale all'esplorazione reale e al gioco all'aria aperta.

NUCLEI FONDANTI E CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE ATTESE (L'alunno/a...)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	STRATEGIE DI FLESSIBILITA' (UDL)
ESPLORAZIONE E OSSERVAZIONE DELLA NATURA I cinque sensi come strumenti personali di indagine e scoperta della realtà. Le proprietà percepibili degli oggetti e degli elementi naturali (colore, forma, durezza, odore, suono). <i>Ed. Civica: Il rispetto, la cura e la custodia degli elementi naturali d'aula e del giardino (non calpestare i fiori, non danneggiare i piccoli animali).</i>	Utilizza i propri sensi per esplorare l'ambiente circostante, riconoscendo le caratteristiche principali degli elementi naturali. <i>Manifesta comportamenti di rispetto e cura verso la natura e i piccoli ecosistemi vicini.</i>	Esplorare elementi del mondo circostante attraverso l'uso consapevole dei cinque sensi. Descrivere e classificare le proprietà percepite degli oggetti (liscio/ruvido, duro/morbido, profumato/inodore). <i>Comprendere l'importanza di proteggere gli elementi naturali del proprio ambiente di vita, adottando comportamenti di rispetto.</i>	Associa ciascun organo di senso alla corretta percezione durante i giochi di esplorazione guidata. Raggruppa oggetti naturali o d'aula in base a una caratteristica sensoriale definita (es. tutti gli elementi ruvidi). <i>Dimostra attenzione e delicatezza nel manipolare elementi naturali, evitando azioni di disturbo o danneggiamento verso piante e piccoli insetti.</i>	“Scatole misteriose” per l'esplorazione puramente tattile o olfattiva. Tavoli della natura in classe per la manipolazione libera. Raccolta di reperti durante le uscite in giardino con organizzatori visivi basati su icone sensoriali (es. disegno dell'occhio per i colori, della mano per le consistenze).

ESSERI VIVENTI E NON VIVENTI La differenza fondamentale tra esseri viventi (piante, animali, persone) e non viventi (sassi, giocattoli, oggetti costruiti). Le quattro fasi essenziali del ciclo vitale. Riconoscimento delle parti principali di una pianta (radici, fusto, foglie) e del corpo umano. <i>Ed. Civica: L'empatia e la responsabilità nella cura quotidiana di un altro essere vivente (es. una piantina in vaso della classe).</i>	Distingue gli esseri viventi dai non viventi attraverso l'osservazione dei loro comportamenti e bisogni vitali. <i>Sviluppa sentimenti di empatia e responsabilità, prendendosi cura di piante o piccoli organismi nel contesto scolastico.</i>	Classificare elementi dell'ambiente vicino in viventi e non viventi, motivando la scelta in base ai bisogni vitali (nutrirsi, respirare). Ricostruire le tappe del ciclo vitale di una pianta o di un animale noto attraverso sequenze illustrate. Identificare e denominare le parti essenziali del corpo umano e di una comune pianta. <i>Esercitare pratiche quotidiane di cura e protezione verso le piante della scuola, riconoscendole come esseri viventi da tutelare.</i>	Separa carte illustrate o elementi reali distinguendo ciò che è vivo da ciò che non lo è. Riordina in successione temporale le fasi di crescita di un seme o di un animale (es. dal seme al fiore, dall'uovo al pulcino). Indica e nomina correttamente le parti del proprio corpo e i componenti principali di una pianta osservata dal vivo. <i>Ricorda e coordina, a turno con i compagni, l'irrigazione della piantina di classe, monitorandone la salute con atteggiamento premuroso.</i>	Esperienze dirette di semina in bicchieri trasparenti per osservare lo sviluppo delle radici. Uso di puzzle tridimensionali del corpo umano e delle piante da scomporre e ricomporre. Canti mimati e filastrocche ritmiche sul ciclo vitale per sostenere la memoria a lungo termine.
--	---	---	--	--

MATERIA, TRASFORMAZIONI E FENOMENI FISICI I materiali comuni dell'ambiente quotidiano. L'acqua e le sue trasformazioni visibili nell'esperienza quotidiana. L'alternanza delle quattro stagioni e i mutamenti visibili della natura e del tempo atmosferico. <i>Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: L'uso guidato di icone e semplici strumenti digitali (es. il meteo sulla LIM) per registrare i cambiamenti del tempo, e le buone abitudini personali legate alla salute..</i>	Riconosce i materiali di cui sono fatti gli oggetti quotidiani e osserva con curiosità i mutamenti stagionali dell'ambiente. <i>Utilizza simboli e strumenti multimediali d'aula per documentare i fenomeni atmosferici, adottando abitudini personali sane e adeguate al contesto climatico.</i>	Individuare il materiale prevalente di cui sono costituiti gli oggetti d'uso comune in classe e a casa. Osservare e descrivere i passaggi di stato dell'acqua attraverso semplici esperimenti d'aula. Riconoscere i cambiamenti della natura legati al ciclo delle quattro stagioni. <i>Utilizzare icone digitali alla LIM per registrare il meteo e collegare i cambiamenti stagionali alle scelte di salute quotidiana (lavarsi le mani, vestirsi in modo adeguato).</i>	Tocca e associa gli oggetti della classe al cartellino del materiale corrispondente. Descrive a voce cosa succede a un cubetto di ghiaccio lasciato sul banco o all'acqua che si scalda, usando parole semplici. Associa le caratteristiche climatiche e i colori naturali alla stagione corretta attraverso disegni o scenari. <i>Seleziona quotidianamente l'icona meteo corretta sul calendario multimediale della LIM ed esprime a voce perché è importante indossare determinati indumenti o bere acqua a seconda del clima.</i>	Esperimenti-laboratorio "shock" controllati (es. scioglimento del ghiaccio con il calore delle mani). Uso di campionari tattili di materiali (pezzi di legno, stoffa, metallo, plastica da toccare). Calendario meteorologico digitale d'aula ad icone grandi e interattive. Creazione di un "armadio delle stagioni" cartaceo o magnetico per vestire i personaggi a seconda del clima.
---	--	---	--	--

CURRICOLO DI TECNOLOGIA

Contributo della disciplina al Profilo dello Studente e alle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente

- **Competenza alfabetica funzionale**

Sviluppare la capacità di nominare, descrivere e comunicare le funzioni degli oggetti quotidiani, degli strumenti di lavoro e dei dispositivi tecnologici presenti nel proprio ambiente di vita. L'alunno acquisisce un lessico specifico iniziale legato alla tecnologia e alla manualità (*pulsante, schermo, materiale, strumento, istruzione*), imparando a spiegare verbalmente e in modo semplice le fasi di una piccola attività pratica eseguita in classe, come la piegatura e il ritaglio di un foglio di carta per creare un piccolo quaderno o un semplice manufatto.

- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)**

Accostarsi alla manipolazione dei materiali d'uso comune per trasformare un'idea in un piccolo oggetto concreto. Attraverso l'osservazione degli oggetti di tutti i giorni, l'alunno scopre come sono fatti e capisce che ogni strumento (come la matita, la gomma o lo zaino) è stato inventato per rispondere a un bisogno pratico. Sviluppa la coordinazione della mano e l'uso sicuro di semplici attrezzi d'aula (forbici a punta arrotondata, colla stick), imparando a seguire una serie di passaggi ordinati per realizzare un lavoro individuale o di gruppo.

- **Competenza in materia di cittadinanza**

Sviluppare l'attenzione e la cura per gli oggetti condivisi e per i materiali della classe. L'alunno esercita la sua prima responsabilità verso la comunità adottando buone abitudini quotidiane contro lo spreco (usare i ritagli di carta avanzati, non consumare troppa colla) e imparando a buttare i resti del lavoro nel cestino corretto della raccolta differenziata. Impara inoltre a trattare con delicatezza gli strumenti d'aula (come i tablet o la LIM), custodendoli come tesori della scuola che appartengono a tutti.

- **Competenza digitale**

Avviare un rapporto sereno, consapevole e guidato con i principali dispositivi tecnologici della scuola (LIM, computer, tablet). L'alunno impara a identificare le parti fisiche visibili di un computer (*schermo, tastiera, mouse*) e a eseguire semplici azioni d'uso d'aula, comprendendo l'importanza di seguire le regole di postura e di rispettare i tempi d'uso stabiliti dall'insegnante per garantire il benessere degli occhi e del corpo.

NUCLEI FONDANTI E CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE ATTESE (L'alunno/a...)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	STRATEGIE DI FLESSIBILITA' (UDL)
VEDERE, OSSERVARE E MATERIALI Gli oggetti d'uso comune nell'ambiente scolastico e le loro funzioni pratiche. Le proprietà visive e tattili di materiali semplici e diffusi (carta, plastica, legno, vetro). <i>Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: Le buone pratiche per la raccolta differenziata in aula, l'impatto ambientale dello spreco e il riconoscimento guidato delle parti dei dispositivi tecnologici della scuola (schermo, mouse, tastiera).</i>	Osserva gli oggetti quotidiani riconoscendone le funzioni e i materiali di cui sono fatti. Collabora alla tutela dell'ambiente d'aula attraverso la raccolta differenziata e identifica i principali strumenti tecnologici della scuola.	Identificare la funzione degli oggetti scolastici di uso quotidiano spiegando a cosa servono. Riconoscere e separare materiali diversi (carta, plastica, legno) presenti in classe. Applicare le regole della raccolta differenziata in aula e indicare correttamente lo schermo, il mouse o la tastiera del computer o della LIM.	Descrive a voce l'utilità di uno strumento d'aula (es. "le forbici servono per tagliare"). Raggruppa oggetti o reperti in base al loro materiale di composizione. Inserisce spontaneamente i residui del proprio lavoro nei contenitori corretti dell'aula e tocca o indica i componenti del computer su richiesta dell'insegnante.	Tabelle visive a muro con campioni reali di materiali da toccare. Uso di etichette colorate e icone sui cestini della spazzatura in classe. Associazione di immagini reali dei componenti digitali a icone semplificate sulla LIM.

PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE Le fasi cronologiche per la realizzazione di un semplice manufatto di carta o cartoncino. L'uso corretto e sicuro degli attrezzi base d'aula (forbici a punta arrotondata, colla stick). <i>Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: Le regole di sicurezza personale e collettiva durante le attività manuali (impugnatura corretta delle forbici, ordine sul banco) e l'esecuzione di semplici istruzioni in sequenza logica (algoritmi analogici e coding unplugged).</i>	Pianifica e realizza semplici lavori manuali seguendo una successione ordinata di azioni. Utilizza in modo sicuro gli attrezzi da taglio e incollaggio, rispettando le regole di sicurezza e comprendendo il valore delle istruzioni in sequenza.	Seguire una serie di passaggi illustrati o verbali per costruire un piccolo oggetto (es. un segnalibro). Impugnare e utilizzare in modo autonomo e sicuro le forbici a punta arrotondata e la colla. Rispettare le norme di sicurezza durante i laboratori e completare una sequenza logica di comandi per raggiungere un obiettivo spaziale.	Esegue in ordine le fasi di lavoro spiegate dall'insegnante (prima disegno, poi ritaglio, infine incollo). Maneggia le forbici senza farsi male e senza creare situazioni di pericolo per i compagni di tavolo. Mantiene pulito il proprio spazio di lavoro per evitare intralci e guida un compagno o un personaggio su una griglia a pavimento seguendo comandi precisi (avanti, gira).	Strisce della storia del compito (task-analysis visiva) con foto dei passaggi d'assemblaggio. Forbici facilitate o con impugnatura assistita per alunni con fragilità motorie. Griglie calpestabili sul pavimento per giochi di coding corporeo prima del passaggio sul foglio.
---	---	--	---	---

INTERVENIRE, TRASFORMARE E INFORMATICA Le azioni di piccola manutenzione, riordino e cura del proprio materiale scolastico (astuccio, quaderni, zaino). <i>Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: Rispetto dei beni comuni e routine guidata di accensione/spegnimento dei dispositivi d'aula (LIM, tablet).</i>	Cura i propri oggetti scolastici e contribuisce al mantenimento dell'ordine in aula. <i>Interagisce in modo guidato con i dispositivi digitali della classe seguendo le procedure corrette e rispettando i turni d'uso nel segno della gentilezza.</i>	Organizzare e riordinare il proprio corredo personale a fine attività per evitarne il danneggiamento. <i>Trattare con delicatezza gli arredi e le attrezzature della scuola. Eseguire, su indicazione del docente, la corretta routine di accensione e spegnimento dei dispositivi d'aula.</i>	Ripone i pastelli nell'astuccio e i quaderni nello zaino in modo ordinato. <i>Attende il proprio turno alla LIM senza toccare i cavi o manomettere gli strumenti. Accende o spegne lo schermo multimediale sotto la guida dell'insegnante.</i>	Bollini colorati sui tasti reali di accensione/spegnimento (verde/rosso). Checklist visive con disegni per il riordino dello zaino.
---	--	--	--	---

CURRICOLO DI MUSICA

Contributo della disciplina al Profilo dello Studente e alle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente

- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

Esplorare il mondo dei suoni, della voce e del ritmo come canali per esprimere emozioni, sensazioni e storie. Attraverso l'uso del proprio corpo come strumento (*battito delle mani, passi*) e l'utilizzo di piccoli oggetti sonori, l'alunno impara a riprodurre semplici motivi ritmici, canti e filastrocche. Sviluppa la sensibilità acustica imparando ad ascoltare con attenzione sé stesso, l'ambiente circostante e brevi brani musicali.

- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

Sviluppare la coordinazione motoria, l'attenzione e la memoria attraverso l'esecuzione di canti mimati, giochi ritmici ed esercizi di movimento in gruppo. L'esperienza musicale allena il bambino a seguire un tempo comune e ad adeguare i propri movimenti o l'uso della voce a quelli dei compagni, vivendo l'errore o la faticata ritmica come un momento naturale di gioco e di sintonizzazione con la classe.

- **Competenza in materia di cittadinanza**

Porre le basi della convivenza e del rispetto reciproco attraverso la scoperta del silenzio e dell'ascolto attivo. L'alunno impara che il silenzio è necessario per accogliere la voce dell'altro e per fare musica insieme. Sperimenta il valore della cooperazione cantando in coro o partecipando a piccoli giochi di orchestra d'aula, dove il contributo di ciascuno è indispensabile per la riuscita del gruppo.

- **Competenza digitale**

Accostarsi in modo guidato e sereno all'uso di strumenti multimediali d'aula per l'ascolto e la scoperta sonora. L'alunno riconosce che suoni e canzoni possono essere riprodotti attraverso dispositivi tecnologici (come la LIM, il computer o una cassa audio) e sperimenta, sotto la guida del docente, l'uso di semplici icone multimediali (*play, pause, stop*) per gestire l'ascolto in classe.

NUCLEI FONDANTI E CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE ATTESE (L'alunno/a...)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	STRATEGIE DI FLESSIBILITA' (UDL)
PERCEZIONE, ASCOLTO E ANALISI Il suono e il silenzio nell'esperienza reale. Le variazioni elementari dei parametri: acuto/grave (altezza) e forte/piano (intensità). <i>Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: L'ascolto rispettoso e silenzioso in aula e la scoperta dei suoni riprodotti da dispositivi digitali (LIM, computer).</i>	Esplora e distingue i suoni dell'ambiente e della classe, riconoscendo se sono forti/piani o acuti/gravi. <i>Ascolta i compagni e i brani multimediali rispettando il silenzio.</i>	Riconoscere e isolare i suoni quotidiani e le fonti sonore dell'ambiente vicino. Identificare la differenza pratica tra suono e silenzio, forte e piano, acuto e grave. <i>Rispettare il silenzio come regola d'aula e individuare le icone base (play, pause) per l'ascolto di brani alla LIM.</i>	Si ferma o reagisce prontamente all'interruzione di un suono o all'arrivo del silenzio. Associa movimenti del corpo o gesti semplici ai suoni acuti/gravi e forti/piani. Rimane in silenzio durante l'ascolto di una canzone e indica sullo schermo il tasto per far partire la musica.	Supporti visivi colorati (es. disegni grandi per suoni forti, piccoli per suoni piano) e percezione fisica delle vibrazioni degli strumenti sulla pelle.

ALFABETIZZAZIONE E GRAMMATICA Primi disegni e segni spontanei (linee, punti, forme) per rappresentare i suoni. Associazione intuitiva tra la forma di un segno grafico e la durata o l'intensità del suono corrispondente.	Rappresenta eventi sonori attraverso sistemi di notazione non convenzionali e grafici.	Disegnare i suoni ascoltati attraverso linee (suoni lunghi) o punti (suoni brevi). Comprendere il rapporto pratico tra segno impresso sul foglio e suono prodotto.	Legge una striscia di simboli producendo il corrispondente rumore con la voce o le mani. Rappresenta l'andamento di un breve brano musicale usando linee ondulate, spezzate o forme libere sul quaderno.	Uso di oggetti reali (es. blocchetti di legno lunghi o corti) o forme in rilievo per manipolare la durata dei suoni prima di disegnarli.
CREATIVITÀ, ESECUZIONE E INTERPRETAZIONE Produzione di eventi sonori con l'uso della voce (canto corale) e dello strumentario d'aula (percussioni semplici). <i>Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: Regole di cooperazione d'insieme per cantare e suonare in gruppo senza sovrapporsi e nel rispetto reciproco.</i>	Utilizza la voce e semplici strumenti per produrre eventi sonori individuali e collettivi, rispettando il ritmo e le regole del gruppo.	Eseguire per imitazione canti, filastrocche e ritmi d'aula. Partecipare attivamente al canto corale e alla musica d'insieme della classe. <i>Rispettare i turni di intervento e le regole di cooperazione durante le attività sonore di gruppo.</i>	Canta in coro insieme ai compagni seguendo il ritmo della canzone. Utilizza il proprio oggettino sonoro o strumento coordinandosi con il tempo dato dal docente. <i>Suona o canta solo quando tocca a lui, rispettando i cenni di avvio e di stop dell'insegnante.</i>	Gesti-ancora visivi per memorizzare le parole dei canti e strumenti a percussione dotati di impugnature facilitate o adattate.

RITMO, MOVIMENTO ED ESPRESSIONE CORPOREA Uso del corpo come strumento musicale (body percussion: battere mani, piedi, colpetti sul corpo). Canti mimati e traduzione dell'ascolto in espressione corporea, gestualità e danza libera. <i>Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: Sviluppo dell'empatia di gruppo e della consapevolezza delle proprie emozioni attraverso il movimento.</i>	Coordina movimento e ritmo in risposta agli stimoli musicali, <i>esprimendo sensazioni ed emozioni attraverso il corpo.</i>	Sincronizzare i movimenti del corpo (camminare, saltare, correre) al ritmo di uno stimolo sonoro. Sperimentare le prime forme di percussione corporea (body percussion). Muoversi nello spazio d'aula insieme ai compagni in modo armonico, sicuro e senza urtarsi.	Cambia andatura (veloce/lento) o si blocca sul posto in base ai cambiamenti del ritmo musicale. Riproduce una sequenza ritmica corporea di due o tre gesti (es. mano-mano-piede) imitata dal docente. Partecipa a un cerchio o a un gioco di movimento adattando il proprio spazio a quello del compagno vicino.	Storytelling musicale (associare i movimenti ad animali o storie) e uso di specchi d'aula per facilitare l'auto-correzione e la coordinazione visiva.
--	---	---	---	--

CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE

Contributo della disciplina al Profilo dello Studente e alle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente

- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

Esplorare i linguaggi visivi, i colori e le forme come strumenti fondamentali per esprimere la propria creatività, rielaborare emozioni e comunicare messaggi. Attraverso la manipolazione di materiali diversi (*matite, pastelli, dita, elementi naturali*) e la sperimentazione di tecniche grafiche e pittoriche semplici, l'alunno impara a produrre immagini personali. Sviluppa la sensibilità estetica osservando con curiosità e meraviglia gli elementi visivi dell'ambiente circostante e le prime opere d'arte.

- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

Sviluppare la coordinazione oculo-manuale, la motricità fine e la capacità di portare a termine un lavoro con calma e senza fretta attraverso il disegno, la pittura e la manipolazione plastica d'aula. L'attività artistica allena il bambino a gestire lo spazio del foglio, a concentrarsi sul compito e ad accettare la macchia, l'errore o la sbavatura non come un fallimento, ma come un'opportunità creativa per trasformare e arricchire il proprio lavoro.

- **Competenza in materia di cittadinanza**

Porre le basi del rispetto per il bello, per le opere d'arte e per i beni culturali vicini. L'alunno impara che i monumenti, le statue e i dipinti (anche quelli presenti a scuola o nella propria città) sono tesori che appartengono a tutti e che vanno protetti. Sperimenta inoltre il valore della cooperazione realizzando cartelloni o piccoli manufatti collettivi, dove il rispetto dello spazio e del lavoro altrui è fondamentale per la bellezza del risultato finale.

- **Competenza digitale**

Accostarsi in modo guidato e sereno alla fruizione di immagini e fotografie attraverso i dispositivi multimediali della scuola. L'alunno impara a riconoscere che i disegni e le opere d'arte possono essere visualizzati e ingranditi alla LIM per scoprirne dettagli nascosti (come le pennellate o le sfumature di colore), comprendendo la differenza tra la visione di un oggetto reale e la sua riproduzione su uno schermo digitale.

NUCLEI FONDANTI E CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE ATTESE (L'alunno/a...)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	STRATEGIE DI FLESSIBILITA' (UDL)
ESPRESSIVITÀ E PRODUZIONE Uso creativo del colore (pennarelli, pastelli, dita) e dello spazio del foglio. Manipolazione di materiali semplici e plastici (pongo, argilla, carta e cartoncino). <i>Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: Uso sicuro degli attrezzi da disegno e gestione responsabile dei materiali per evitare lo spreco.</i>	Utilizza tecniche grafiche, pittoriche e plastiche per realizzare produzioni personali e creative, portando a termine il proprio lavoro con calma e cura.	Sperimentare l'uso dei colori e di diversi strumenti grafici su superfici di varie dimensioni. Modellare materiali plastici d'aula per creare semplici forme tridimensionali. <i>Utilizzare in modo sicuro le forbici e la colla, avendo cura di non sprecare i materiali condivisi.</i>	Colora e disegna occupando lo spazio del foglio senza lasciare grandi zone vuote per fretta. Crea piccole palline, stringhe o figure semplici schiacciando e modellando la pasta modellabile. <i>Usa solo la colla necessaria per il suo compito e ripone i tappi dei pennarelli per non farli seccare.</i>	Fogli di grandi dimensioni (es. cartelloni a terra) per facilitare il gesto grafico e uso di impugnature facilitate per i pastelli.
COMUNICAZIONE Il disegno e l'immagine come canali per raccontare storie, vissuti ed emozioni personali. <i>Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: Realizzazione di elaborati collettivi ed</i>	Comunica messaggi, storie ed emozioni attraverso immagini personali, collaborando attivamente alla creazione di lavori di gruppo.	Rappresentare graficamente un'esperienza vissuta, un racconto ascoltato o uno stato d'animo. <i>Collaborare con i compagni alla costruzione di un cartellone o di un grande sfondo comune.</i>	Racconta a voce il significato del proprio disegno (es. "qui ho disegnato quando ero felice al parco"). <i>Incolla il proprio disegno sul cartellone della classe rispettando lo spazio dei compagni.</i>	Uso dello storytelling prima dell'attività (es. ascoltare una fiaba e poi scegliere liberamente cosa disegnare) e cataloghi visivi di "faccine delle emozioni" come ispirazione.

<i>espressione dei propri sentimenti attraverso il linguaggio visivo.</i>				
ANALISI E COMPRENSIONE <i>Primo contatto visivo con semplici opere d'arte di grandi maestri.</i> <i>Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: Il patrimonio culturale vicino inteso come bene comune da rispettare e proteggere.</i>	Esprime un giudizio personale di fronte a un'opera d'arte o a un monumento e ne comprende il valore come bene di tutti.	Esprimere una preferenza o una sensazione emotiva di fronte a un dipinto o a una scultura. Riconoscere l'importanza di trattare con rispetto le opere d'arte, i monumenti e i beni storici del proprio territorio.	Dice se un quadro gli piace o non gli piace, associandolo a un'emozione (es. "questo quadro mi mette allegria"). Spiega a parole proprie che i monumenti e le statue non si imbrattano e non si rovinano perché appartengono alla comunità.	Ingrandimenti mirati alla LIM per esplorare i dettagli delle pennellate e riproduzioni di sculture o elementi in rilievo da poter esplorare anche attraverso il tatto.

CURRICOLO DI EDUCAZIONE MOTORIA

Contributo della disciplina al Profilo dello Studente e alle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente

- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

Sperimentare il linguaggio del corpo come strumento fondamentale di espressione, comunicazione e scoperta di sé. Attraverso il gioco motorio, la mimica e le attività di esplorazione dinamica, l'alunno impara a conoscere e a controllare i propri schemi motori di base (*camminare, correre, saltare, lanciare*), traducendo in movimento le proprie emozioni, stati d'animo e prime forme di espressione creativa e drammatizzazione corporea.

- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

Sviluppare la consapevolezza del proprio schema corporeo, la coordinazione globale e l'equilibrio sia in situazione statica che dinamica. L'attività motoria in prima classe allena il bambino a misurarsi con lo sforzo e la fatica, a percepire i segnali del proprio corpo (*il battito del cuore, il respiro, la stanchezza*) e ad accettare la caduta o l'errore motorio non come una sconfitta, ma come un passaggio naturale per correggersi, riprovare con sicurezza e sviluppare autonomia e fiducia nelle proprie capacità.

- **Competenza in materia di cittadinanza**

Porre le basi della convivenza civile e del rispetto reciproco attraverso il gioco simbolico, di regole e di movimento. L'alunno esercita la responsabilità civica comprendendo che le regole di un gioco non sono limiti noiosi, ma la condizione necessaria per potersi divertire tutti insieme in sicurezza. Sperimenta il valore dell'inclusione, dell'aiuto reciproco e della lealtà sportiva (*fair play*), imparando ad accettare il risultato del gioco e a collaborare con i compagni per un obiettivo comune.

- **Competenza digitale**

Sviluppare la prima consapevolezza dell'importanza di alternare i momenti di gioco attivo e movimento all'aria aperta con i tempi di sedentarietà o di fruizione dei dispositivi tecnologici. Sotto la guida del docente, l'alunno comprende il valore del benessere corporeo ed esperimenta come l'uso di semplici strumenti d'aula (come un timer digitale alla LIM o una base musicale) possa servire a scandire i ritmi dell'attività motoria, rispettando i tempi di esercizio, di riposo e di recupero fisico.

NUCLEI FONDANTI E CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE ATTESE (L'alunno/a...)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	STRATEGIE DI FLESSIBILITA' (UDL)
IL CORPO E IL MOVIMENTO Gli schemi motori di base in situazione statica e dinamica. Consapevolezza del proprio corpo e orientamento nello spazio della palestra. <i>Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: Uso sicuro dello spazio e delle attrezzature della palestra per evitare infortuni e proteggere se stessi e i compagni.</i>	Riconosce e coordina i propri schemi motori di base, muovendosi con sicurezza e controllo nello spazio della palestra in relazione a sé e agli altri.	Eseguire variazioni di andatura (correre, saltare, camminare) su percorsi predisposti. Muoversi nello spazio d'aula o di palestra seguendo indicazioni spaziali precise. Rispettare i confini degli spazi di gioco stabiliti e utilizzare i piccoli attrezzi (cerchi, palle) in sicurezza senza metterli in posizioni pericolose.	Supera un piccolo percorso con ostacoli bassi senza perdere l'equilibrio o cadere. Si sposta verso destra o verso sinistra, in avanti o all'indietro su comando del docente. Si ferma immediatamente al segnale di stop dell'insegnante e ripone l'attrezzo usato nello spazio corretto alla fine dell'esercizio.	Linee colorate o impronte adesive sul pavimento per tracciare i percorsi e segnali visivi macro (es. un cartello verde per correre, un cartello rosso per fermarsi).
IL LINGUAGGIO DEL CORPO Uso del corpo e della mimica facciale per comunicare stati d'animo, storie ed emozioni. Giochi di imitazione, drammatizzazione	Utilizza il linguaggio del corpo per esprimere sensazioni, emozioni e piccoli racconti, sintonizzando i propri movimenti con quelli dei compagni.	Mimare con il corpo animali, personaggi o azioni della vita quotidiana. Adattare i movimenti del proprio corpo al ritmo di una base musicale o di un tamburo. Esprimere le proprie emozioni nel gioco rispettando la sensibilità dei compagni, senza deridere le manifestazioni altrui.	Trasforma il proprio passo per imitare un animale (es. passi pesanti come un elefante, saltelli come un leprotto). Si muove veloce se il ritmo della musica accelera e si blocca in una "statua" quando la musica si interrompe.	Storytelling di supporto (racconti di fiabe motorie in cui ogni personaggio ha un movimento tipico) ed uso di grandi specchi per l'auto-percezione dei gesti.

corporea e risposte motorie a stimoli sonori o musicali.			<i>Partecipa a un gioco di specchio emotivo con un compagno, imitandone i gesti con cura e serietà.</i>	
Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: Espressione e condivisione delle proprie emozioni attraverso il corpo come forma di sintonizzazione ed empatia di gruppo.				
IL GIOCO, LE REGOLE E IL FAIR PLAY Giochi della tradizione, giochi simbolici e piccoli giochi di squadra o di confronto. Le regole del gioco vissute come patto sociale per divertirsi in sicurezza. Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: La lealtà sportiva (fair play), l'accettazione del risultato del gioco e il rispetto dei compagni e degli avversari.	Partecipa attivamente ai giochi di gruppo rispettando le regole stabilite, collabora con i compagni e accetta l'esito delle sfide con spirito di lealtà.	Comprendere e applicare le regole base di un gioco di movimento cooperativo o di sfida. Collaborare con la propria squadra per raggiungere un obiettivo comune nel gioco. Accettare la sconfitta o l'errore nel gioco senza arrabbiarsi con i compagni e congratularsi con chi ha vinto.	Rispetta il proprio turno di partenza in un gioco a staffetta senza anticipare il via. Passa la palla a un compagno di squadra invece di tenerla solo per sé durante il gioco. Stringe la mano al compagno o all'avversario a fine gioco dicendo "bravo", gestendo la frustrazione della sconfitta.	Regole del gioco spiegate attraverso brevi storie illustrate o disegni proiettati alla LIM prima di andare in palestra e suddivisione dei ruoli nei giochi in base alle reali inclinazioni di ciascuno.

SALUTE, BENESSERE E CITTADINANZA Percezione delle modificazioni del proprio corpo legate allo sforzo. Pratiche di igiene personale post-attività. <i>Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: Consapevolezza dell'importanza del movimento per la salute e uso del timer digitale per alternare attività fisica e riposo.</i>	Ascolta i segnali del proprio corpo legati all'attività motoria, adotta comportamenti orientati alla salute e all'igiene e comprende il valore del riposo.	Riconoscere i cambiamenti fisici immediati che avvengono nel corpo dopo una corsa o un salto. Eseguire in autonomia le routine di igiene personale e cura di sé al termine della lezione di motoria. Seguire la scansione del tempo data da un timer visivo d'aula (es. alla LIM), rispettando l'alternanza tra movimento attivo e momenti di riposo per il benessere del cuore.	Mette la mano sul petto dopo una corsa e descrive a voce che il cuore batte più forte. Si lava le mani e il viso e beve dalla propria borraccia per recuperare le energie a fine lezione. Si siede prontamente sul tappeto quando il timer digitale della classe suona per indicare il momento del rilassamento e del recupero psicofisico.	Disegni del corpo umano semplificati per colorare le zone dove si sente più caldo o fatica e l'uso di un timer visivo (clessidra digitale o barra del tempo che si svuota alla LIM) per rendere concreto il concetto di tempo di riposo.
---	--	--	---	---

CURRICOLO DI RELIGIONE CATTOLICA

Contributo della disciplina alle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente

- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

Sviluppare sentimenti di fiducia, autostima e accoglienza verso gli altri compagni, imparando a riconoscersi come unici e a stare bene insieme nel gruppo classe. L'insegnamento religioso aiuta il bambino a vivere le prime relazioni d'aula attraverso l'empatia, l'ascolto attento dei vissuti altrui e la condivisione spontanea dei giochi e dei materiali.

- **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

Riconoscere i principali simboli e le grandi feste della tradizione cristiana, come il Natale e la Pasqua, intesi come elementi storici, d'arte e di cultura presenti nel proprio ambiente di vita. Attraverso il racconto, il disegno e l'osservazione visiva, l'alunno si accosta ai segni festivi cogliendone il significato e la bellezza.

- **Competenza in materia di cittadinanza** (*Ed. Civica - Le Regole, l'Amicizia e la Cura della Natura*) Maturare il senso di appartenenza alla comunità della scuola e la consapevolezza che il mondo naturale è un dono prezioso di cui avere cura insieme. Il bambino sperimenta la responsabilità civile scoprendo il valore del rispetto reciproco, l'importanza di non sprecare gli oggetti comuni e la necessità di proteggere le piante e gli animali del giardino scolastico.
- **Competenza digitale** (*Cittadinanza Digitale - Il rispetto dei tempi nei media*) Accostarsi in modo guidato, protetto e sereno agli strumenti multimediali della scuola per l'ascolto di video-racconti religiosi o storici. L'alunno impara a rispettare i turni d'uso dei dispositivi d'aula (LIM, tablet) e i corretti tempi di attenzione visiva, comprendendo la differenza tra l'ascolto di una storia letta dal libro cartaceo e la visione di un'animazione sullo schermo.

NUCLEI FONDANTI E CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE ATTESE (L'alunno/a...)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	STRATEGIE DI FLESSIBILITA' (UDL)
I VALORI ETICI E RELIGIOSI La propria unicità e l'importanza dell'amicizia in classe. La bellezza dello stare insieme e le prime regole della vita di gruppo. Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: Il rispetto delle regole della convivenza in aula e la cura della natura come dono di tutti da proteggere.	Sviluppa il senso di appartenenza al gruppo classe, segue le regole condivise e dimostra rispetto per i compagni, per i materiali e per l'ambiente naturale.	Riconoscere l'importanza delle regole per stare bene insieme in classe. Condividere i giochi e rispettare i materiali propri e dei compagni. <i>Accorgersi delle bellezze della natura nel giardino della scuola e capire l'importanza di non rovinarla.</i>	Rispetta il proprio turno di parola durante le attività in cerchio (circle time). Custodisce i propri oggetti e presta volentieri una matita o un gioco se un compagno ne ha bisogno. <i>Evita di strappare le foglie delle piante o di calpestare i piccoli animali nel giardino della scuola.</i>	Attività in cerchio (circle time) per esprimere le emozioni, cartelloni murali tattili con i disegni delle regole della classe e letture animate sulla cura della natura.
DIO E L'UOMO / LA BIBBIA Il racconto biblico della Creazione del mondo. Episodi semplici della vita e dell'infanzia di Gesù a Nazaret.	Ascolta e comprende i primi racconti della tradizione biblica, cogliendo i messaggi di cura verso gli altri e sperimentando l'uso guidato di strumenti sia cartacei che digitali.	Raccontare a parole proprie le sequenze principali della Creazione. Conoscere come viveva Gesù bambino con la sua famiglia a Nazaret. <i>Guardare un video-racconto biblico alla LIM rispettando i tempi di attenzione d'aula.</i>	Disegna gli elementi naturali presenti nel racconto della Creazione (terra, animali, piante). Trova somiglianze e differenze tra la sua giornata e quella di Gesù bambino (i giochi, la casa).	Narrazioni supportate da teatrini d'immagine (Kamishibai), brevi video-storie animate alla LIM e carte illustrate da riordinare sul banco per ricostruire la storia.

<i>Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: La scoperta delle grandi storie religiose attraverso canali diversi, imparando a distinguere il libro cartaceo dai video multimediali della scuola.</i>			Riconosce la Bibbia come libro fisico e sa che la stessa storia può essere vista sotto forma di cartone animato sullo schermo.	
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO I segni, i colori e i simboli d'aula legati ai momenti di festa. I racconti tradizionali del Natale e della Pasqua. Ed. Civica/Cittadinanza Digitale: I simboli della festa vissuti come messaggi universali di pace e di accoglienza per tutta la comunità.	Riconosce i simboli e i segni delle principali ricorrenze religiose nel proprio ambiente di vita, associandoli ai valori dell'accoglienza e della pace.	Individuare i segni del Natale e della Pasqua presenti a scuola o nel territorio. Associare i simboli delle feste (l'ulivo, il presepe) ai messaggi di pace e rinascita. Partecipare alle attività festive della classe accogliendo le tradizioni di tutti i compagni.	Riconosce e nomina i personaggi del presepe collegandoli alla nascita di Gesù. Abbina i disegni dei segni pasquali alla parola "Pace" festeggiata in classe. Collabora serenamente ai laboratori di costruzione dei simboli delle feste senza escludere nessuno.	Esplorazioni visive reali all'interno dell'edificio scolastico, laboratori pratici per creare piccoli simboli con materiali di riciclo e schede con contorni in rilievo per facilitare il riconoscimento visivo e tattile delle immagini.