I.C.S. FILIPPO DE PISIS FILIPPO DE PISIS - C.F. 94581310151 C.M. MBIC8AM00E - AAEFA5B - Uff. Protocollo
Prot. 0009924/U del 10/11/2026

Ministero dell'Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO "FILIPPO DE PISIS"
Scuola dell'Infanzia - Primaria - Secondaria di I grado
Via Vittorio Veneto, 54 – 20861 Brugherio (MB)
Tel. 039 2873352/54 - C.F. 94581310151
Cod. Mecc. MBIC8AM00E – Cod Univ. Fatt. UFJXS6
Email: mbic8am00e@istruzione.it PEC:mbic8am00e@pec.istruzione.it
Sito web: www.icdepisis.edu.it

Delibera n. 49 del Collegio dei Docenti n.3 del 6 ottobre 2026

Conoscere se stessi, custodire i saperi, interpretare il futuro

Curricolo Verticale di Istituto – I.C. Filippo De Pisis*

Premessa

"***Nosce te ipsum***": conosci te stesso.
Questa la scritta che campeggiava, in alto, sul frontone del sacro tempio di Apollo, a Delphi.
Ed è proprio in questo antico - ma quanto mai attuale - invito alla conoscenza di sé, che risuona una delle più profonde ragioni dell'educare.
La scuola: teatro di crescita e di formazione, luogo di incontro tra i saperi ma, al contempo, spazio autenticamente vissuto e condiviso, in cui attraverso la relazione, il confronto, la conoscenza ogni alunno è chiamato alla scoperta di sé e dell'altro, interrogando le proprie inclinazioni, immaginando chi, un domani, potrà diventare.
"*Nessuno cresce, se non è sognato*" e, in una società che ha fatto del rapido consumo, della frenesia, della precarietà dei rapporti digitali – che spesso di umano hanno ben poco – i suoi modelli, in un tempo che Zygmunt Bauman ha descritto attraverso l'immagine della "modernità liquida", attraversato da mutamenti repentini e riferimenti instabili, la scuola può offrire qualcosa di prezioso: legami affidabili, strumenti di giudizio, tempo necessario per dare profondità alle esperienze.
Tutto ciò che, in altre parole, rende liberi e liberi anche di sognare.
Il Curricolo dell'Istituto Comprensivo "Filippo De Pisis" si colloca, pertanto, in questo orizzonte, facendo convergere radici e possibilità, memoria e futuro, affinché il sapere divenga, anche e soprattutto, precipuo strumento di autonomia.
Le Nuove Indicazioni Nazionali condividono questa visione, ponendo al centro la formazione integrale della persona e la scoperta dell'identità e dei talenti: non privilegi, né qualità fissate alla nascita, ma potenzialità da coltivare, insieme, attraverso le opportunità educative.
Il docente accompagna questo processo, la valutazione formativa ne rende visibili le conquiste. Valorizzare i talenti significa, infatti, creare le condizioni perché gli stessi divengano possibilità per tutti e per ciascuno.

A tale prospettiva risponde la progettazione per nuclei fondanti: un Curricolo inteso quale percorso intenzionale – e non un mero elenco di traguardi da segnare - nel quale le conoscenze ritrovano centralità non in contrapposizione alle competenze, ma come loro fondamento. *"Non multa, sed multum"*, preferire la profondità alla dispersione, custodendo saperi essenziali da comprendere, esercitare e trasferire in contesti nuovi.
È qui che il Curricolo a Spirale di Jerome Bruner acquista significato, i concetti fondamentali ritornano infatti, rielaborati con strumenti più maturi e interrogati da domande più complesse. Ogni recupero non ripete il precedente, ma lo approfondisce.
Alla medesima esigenza rispondono, poi, la valorizzazione della lettura continuativa, della scrittura manuale e del corsivo. Scrivere di proprio pugno non è semplice esercizio grafico; attraverso la pianificazione e la revisione si coltivano infatti cura, concentrazione e organizzazione del pensiero.
La profondità del sapere, tuttavia, non ne esclude l'apertura. Le discipline custodiscono codici e metodi specifici, ma la realtà non si lascia comprendere attraverso uno sguardo unilaterale.
Edgar Morin ci ricorda che "*complexus*" significa, infatti, "*ciò che è tessuto insieme*": conoscere le parti non basta, se si perdono di vista le relazioni che le uniscono.
L'interdisciplinarità non cancella i confini delle discipline, le rende invece luoghi di incontro.
Consente di riconoscere che uno stesso fenomeno può essere osservato, descritto ed interpretato da prospettive differenti, e che tali dimensioni, dialogando, si illuminano reciprocamente.
Gli alunni imparano così non soltanto ad acquisire i saperi, quanto a collegarli tra loro, a trasferirli in nuovi contesti, ad esercitarli per indagare la complessità del reale.
È in accordo a questa visione che assumono, pertanto, significato le "*ibridazioni didattiche*" esplicitate nel curricolo dell'Istituto De Pisis. Scelte progettuali che mettono in relazione conoscenze e strumenti, in riferimento ai medesimi obiettivi formativi.
Quando Italiano e Scienze confrontano una descrizione scientifico-oggettiva e una poetico-soggettiva dello stesso fenomeno, l'alunno comprende come uno sguardo diverso richieda anche un linguaggio diverso, all'interno di dimensioni complementari tra loro.
Quando Geografia e Tecnologia intrecciano cartografia digitale e conoscenza del territorio, leggere una mappa significa anche riconoscere i luoghi della propria comunità.
Quando Arte affianca tecniche manuali e strumenti digitali, l'innovazione amplia l'esperienza espressiva senza cancellare il valore del gesto.
L'ibridazione, perciò, non moltiplica semplicemente le attività, amplifica esponenzialmente le possibilità di comprensione.

Il medesimo principio anima le discipline STEAM, educazione integrata capace di far dialogare ambiti scientifici, tecnologici e umanistici. Al centro non soltanto il risultato, ma il metodo: osservare, sperimentare, formulare ipotesi, verificare e correggere.
Il laboratorio diviene così un modo di apprendere in cui azione e riflessione si richiamano, imparando non semplicemente ad eseguire una procedura, quanto anche a ripensarla.
In questa orchestrazione di conoscenze si inserisce, poi, la cultura digitale.
Le Indicazioni distinguono la *competenza digitale* – uso sicuro e responsabile degli strumenti – da quella *informatica*, relativa invece alla comprensione di dati, algoritmi e sistemi.
L'Istituto coltiva entrambe le dimensioni, dalla programmazione alla protezione dei dati, dalla lettura critica delle fonti alla produzione di contenuti. Il digitale attraversa così le discipline e, nella prospettiva dell'Universal Design for Learning, anche in ottica I.C.F., offre molteplici possibilità di rappresentazione, espressione e coinvolgimento, perché l'inclusione non resti mero principio psicopedagogico, ma diritto concretamente garantito.
È qui che il rapporto con l'Intelligenza Artificiale diviene questione propriamente educativa. Confrontare scritti autografi e bozze artificiali, interrogare fonti e immagini alla ricerca di errori, stereotipi e manipolazioni significa educare a un uso consapevole delle tecnologie, attraverso la mediazione del docente. La rapidità di una risposta digitale non equivale alla sua verità: il pensiero critico, l'originalità e la responsabilità umana restano conquiste irrinunciabili.
Il Curricolo dell'Istituto "De Pisis" vuole perciò essere insieme radice e orizzonte.
Radice nelle conoscenze, nei valori, nelle relazioni che danno stabilità. Orizzonte nell'indagine, nel cospicuo dialogo tra saperi e nella comprensione efficace e sistemica delle nuove tecnologie.
In un mondo che corre veloce, che impatta senza lasciare traccia, in una realtà in cui spesso ci si dimentica di essere e di essere umani, la Scuola rappresenta così un'ancora ferma perché ci si possa, ancora una volta, fermare e stringere le mani, insieme, per un futuro che si può ancora sognare.

Quando avete buttato nel mondo d'oggi un ragazzo senza istruzione, avete buttato in cielo un passerotto senza ali.

(Don Milani)

**Classi Prime: già vigente; Classi Seconde: in vigore dall'a. s 2027/2028; Classi Terze: in vigore dall' a.s. 2028/2029.*

Curricolo Infanzia

ISTITUTO COMPRENSIVO FILIPPO DE PISIS

IL SÉ E L'ALTRO

Perché questo campo di esperienza?

Questo campo di esperienza accompagna i bambini a conoscere sé stessi e a costruire la propria identità, riconoscendo emozioni, capacità e caratteristiche personali. Le relazioni con i compagni e con gli adulti aiutano a dialogare, rispettare le regole comuni, condividere e affrontare i piccoli conflitti. Conoscere la propria storia familiare e incontrare esperienze e culture differenti favorisce lo sviluppo dell'autonomia, della responsabilità e del rispetto degli altri.

Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo, D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, pp. 57–59, sezione «Il sé e l'altro», Finalità.

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo fondante / Campo di esperienza	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese (in uscita)	Conoscenze essenziali / nuclei tematici	Novità 2025 / Ibridazioni e ambienti di apprendimento	UDA
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza.	**Costruzione dell'identità personale e sociale, autonomia e relazione**	Sviluppare il processo di costruzione dell'identità personale, dell'autostima e del senso morale.	**3 anni:** riconosce se stesso, il proprio nome, le figure di riferimento e il gruppo sezione; sperimenta gli spazi e le routine. **4 anni:** riconosce caratteristiche personali, racconta semplici esperienze e sviluppa maggiore autonomia nella gestione della vita scolastica. **5 anni:** consolida la propria identità, riconosce capacità e responsabilità, assumendo comportamenti rispettosi verso di sé e gli altri.	**3 anni:** conosce il proprio nome, la propria appartenenza alla famiglia e al gruppo sezione; riconosce gli spazi e le routine della scuola; acquisisce semplici comportamenti di cura personale. **4 anni:** conosce caratteristiche personali, ruoli delle persone significative, delle regole scolastiche; sa raccontare esperienze vissute. **5 anni:** conosce la propria storia personale e familiare, riconosce il valore della responsabilità, dell'autonomia e della partecipazione alla comunità.	Racconto di sé, diario di crescita personale (cartaceo/digitale), portfolio narrativo, raccolta di tracce.	**"Le mie emozioni: impariamo a riconoscerle e raccontarle"** Percorsi su emozioni, storie, immagini, rappresentazioni grafiche e corporee.
	Emozioni e relazioni	Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo e riconoscere quelli altrui.	**3 anni:** riconosce alcune emozioni fondamentali e comunica bisogni e vissuti. **4 anni:** descrive semplici stati d'animo propri e riconosce quelli degli altri. **5 anni:** riconosce emozioni proprie e altrui; utilizza il dialogo per affrontare situazioni problematiche; consolida identità, capacità e limiti.	**3 anni:** conosce emozioni fondamentali (gioia, paura, tristezza, rabbia); associa emozioni a situazioni vissute. **4 anni:** amplia il lessico emotivo; riconosce espressioni e comportamenti legati alle emozioni; comprende semplici relazioni causa-effetto. **5 anni:** conosce strategie per esprimere emozioni, ascoltare l'altro, gestire piccoli conflitti; assume atteggiamenti empatici.	Riconoscimento emotivo, narrazioni emotive, alfabeti delle emozioni, rappresentazioni multimodali.	**"Il mondo delle emozioni"** Attività che aiutano i bambini a riconoscere e dare un nome alle proprie emozioni e a quelle degli altri, utilizzando racconti, giochi di ruolo e rappresentazioni creative.
	Convivenza e cittadinanza	Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri; gestire	**3 anni:** partecipa al gioco con i compagni e accetta semplici	**3 anni:** impara regole essenziali; turnazione;	Regole condivise, comunità partecipata, documentazione	**"Stare bene insieme"** Percorsi e giochi di gruppo che

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo fondante / Campo di esperienza	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese (in uscita)	Conoscenze essenziali / nuclei tematici	Novità 2025 / Ibridazioni e ambienti di apprendimento	UDA
		piccoli conflitti; partecipare alla vita della comunità.	regole condivise. **4 anni:** rispetta turni, spazi, materiali; collabora in attività di gruppo. **5 anni:** riconosce il valore della responsabilità, dell'autonomia e della partecipazione alla comunità.	condivisione degli spazi e dei materiali. **4 anni:** comprende regole condivise; riconosce ruoli e responsabilità. **5 anni:** conosce strategie di cooperazione; documenta la vita di gruppo; assume corresponsabilità.	della vita di gruppo, corresponsabilità.	insegnano ai bambini il rispetto delle regole, la collaborazione e la partecipazione alla vita della comunità scolastica, favorendo un clima di convivenza serena.
	Appartenenza e culture	Riconoscere la propria storia personale e familiare; comprendere la diversità culturale; sviluppare senso di appartenenza.	**3 anni:** riconosce la propria appartenenza alla famiglia e al gruppo sezione. **4 anni:** riconosce caratteristiche personali e ruoli delle persone significative. **5 anni:** conosce la propria storia personale e familiare; riconosce culture diverse; rispetta l'ambiente e la comunità.	**3 anni:** routine, spazi, gruppo sezione. **4 anni:** racconta esperienze vissute; riconosce simboli della comunità scolastica. **5 anni:** comprende somiglianze e differenze culturali; partecipa a esperienze condivise.	Percorsi verso esperienze culturali diverse; documentazione narrativa.	**"Le mie radici, le nostre culture"** Attività in cui i bambini esplorano la propria storia personale e familiare e scoprono somiglianze e differenze culturali, favorendo il senso di appartenenza e il rispetto per la diversità.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Perché questo campo di esperienza?

Attraverso il movimento, i bambini esplorano l'ambiente, conoscono le possibilità del proprio corpo e imparano a controllare gesti, equilibrio e coordinazione. Le attività motorie e i giochi permettono di esprimere emozioni, comunicare anche senza parole e collaborare con gli altri in sicurezza. La cura del corpo, l'igiene e una corretta alimentazione diventano inoltre occasioni concrete per sviluppare autonomia e benessere.

Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo, D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, pp. 59–61, sezione «Il corpo e il movimento», Finalità.

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo fondante / Campo di esperienza	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese (in uscita)	Conoscenze essenziali / nuclei tematici	Novità 2025 / Ibridazioni e ambienti di apprendimento	UDA
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di salute, benessere e stili di vita.	**Consapevolezza corporea**	Conoscere e riconoscere il proprio corpo, le sue parti, le sue possibilità espressive.	**3 anni:** riconosce le principali parti del corpo; sperimenta movimenti semplici. **4 anni:** coordina movimenti più complessi; utilizza il corpo per esprimersi. **5 anni:** controlla il corpo in modo intenzionale; pianifica azioni motorie; utilizza il corpo come linguaggio espressivo.	**3 anni:** parti del corpo; movimenti di base (saltare, correre, rotolare). **4 anni:** schemi motori; equilibrio; coordinazione oculo-manuale. **5 anni:** sequenze motorie; controllo fine; rappresentazioni grafiche del corpo.	Percorsi corporei integrati con narrazioni, musica e immagini; documentazione digitale delle esperienze motorie.	**"Il mio corpo racconta"** Attività in cui i bambini esplorano il linguaggio corporeo per raccontare storie, emozioni e esperienze, utilizzando il movimento come strumento espressivo.
	Cura di sé, igiene, alimentazione	Conoscere e mettere in pratica semplici routine di cura personale, igiene quotidiana e scelte alimentari corrette.	**3 anni:** riconosce le principali routine di igiene; si lava le mani con guida; identifica alcuni cibi sani. **4 anni:** esegue routine di igiene in autonomia; comprende semplici regole di benessere; distingue categorie di alimenti. **5 anni:** applica pratiche di cura di sé in modo intenzionale; riflette sulle scelte alimentari; partecipa a semplici discussioni sul benessere.	**3 anni:** routine semplici di cura di sé; gesti base (lavare le mani, asciugarsi, soffiarsi il naso). **4 anni:** sequenze di routine; regole di benessere; categorie di alimenti; materiali e strumenti per l'igiene. **5 anni:** pratiche di cura di sé intenzionali e consapevoli; relazione tra igiene, salute e benessere; scelte alimentari equilibrate.	Cura di sé, educazione alla salute e alimentazione consapevole. Riconoscimento dei segnali del corpo e adozione di corretti stili di vita.	**"Mi prendo cura di me"** Attività di routine quotidiane (lavarsi le mani, soffiarsi il naso, riordinare); giochi simbolici sulla cura di sé; laboratori sensoriali sugli alimenti; documentazione digitale delle routine.
	Movimento e motricità globale	Sviluppare coordinazione, equilibrio, forza, direzione, velocità; sperimentare giochi motori strutturati.	**3 anni:** esplora lo spazio; si muove in autonomia; segue semplici regole motorie. **4 anni:** controlla forza e direzione; utilizza attrezzi; partecipa a giochi motori. **5 anni:** coordina movimenti complessi; rispetta regole; collabora in giochi di squadra.	**3 anni:** movimenti semplici; regole di sicurezza. **4 anni:** uso di attrezzi; percorsi motori; equilibrio dinamico. **5 anni:** giochi cooperativi; strategie motorie; rispetto degli spazi.	Percorsi motori STEAM; integrazione con ambienti naturali; osservazione e registrazione dei movimenti.	**"Percorsi in movimento"** Percorsi di giochi motori e attività pratiche che aiutano i bambini a orientarsi nello spazio, migliorare l'equilibrio e la coordinazione, e collaborare con i compagni in contesti di gruppo.
	Motricità fine e manipolazione	Sviluppare precisione, coordinazione fine, uso di strumenti e materiali.	**3 anni:** manipola materiali morbidi; infila, impila, apre, chiude. **4 anni:** utilizza strumenti (forbici, pennelli, pinze); controlla la presa.	**3 anni:** manipolazione libera; esplorazione tattile. **4 anni:** tecniche di taglio, incollaggio, intreccio. **5 anni:** sequenze di lavoro;	Atelier di manipolazione; materiali naturali; strumenti digitali per documentare processi.	**"Le mani raccontano"** Attività di manipolazione fine e uso di strumenti come forbici e pennelli, in cui i bambini sperimentano la precisione, la creatività manuale e la

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo fondante / Campo di esperienza	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese (in uscita)	Conoscenze essenziali / nuclei tematici	Novità 2025 / Ibridazioni e ambienti di apprendimento	UDA
			5 anni: realizza attività di precisione; utilizza strumenti in modo funzionale.	strumenti complessi; prime tecniche grafiche strutturate.		realizzazione di piccole opere.
	Spazio, regole e sicurezza	Muoversi nello spazio rispettando regole, confini, materiali e compagni.	**3 anni:** riconosce spazi della scuola; segue semplici indicazioni. **4 anni:** rispetta confini, turni, materiali; collabora in attività motorie. **5 anni:** comprende regole complesse; assume responsabilità; contribuisce alla sicurezza del gruppo.	**3 anni:** spazi e routine; regole essenziali. **4 anni:** percorsi; confini; turnazione. **5 anni:** gestione dei materiali; sicurezza; corresponsabilità.	Mappe motorie; documentazione della vita di gruppo; ambienti di apprendimento flessibili.	**"Muoversi insieme"** Esperienze motorie di gruppo che insegnano ai bambini a rispettare regole comuni, a muoversi in sicurezza e a condividere lo spazio in modo armonioso.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Perché questo campo di esperienza?

Esplorare immagini, suoni e colori permette ai bambini di esprimere emozioni, pensieri ed esperienze attraverso linguaggi diversi dalle parole. Disegno, musica, movimento e manipolazione aiutano a sviluppare creatività, attenzione, percezione e capacità di comunicare. L'incontro con materiali e opere artistiche educa all'osservazione e all'ascolto, favorendo la scoperta dei propri interessi e delle proprie possibilità espressive.

Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo, D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, pp. 61–62, sezione «Immagini, suoni, colori», Finalità.

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo fondante / Campo di esperienza	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese (in uscita)	Conoscenze essenziali / nuclei tematici	Novità 2025 / Ibridazioni e ambienti di apprendimento	UDA
Competenza culturale e creativa; Competenza digitale (per documentazione e produzione); Competenza personale e sociale (espressione di sé).	**Esplorazione sensoriale e percettiva**	Sperimentare materiali, colori, suoni e forme attraverso i sensi, sviluppando curiosità e capacità di osservazione.	**3 anni:** esplora materiali e colori; ascolta suoni e ritmi semplici. **4 anni:** riconosce colori, forme, ritmi; utilizza materiali in modo intenzionale. **5 anni:** interpreta immagini e suoni; collega percezioni sensoriali a emozioni e narrazioni.	**3 anni:** colori primari; materiali base; suoni quotidiani. **4 anni:** forme, contrasti, ritmi; tecniche semplici di esplorazione. **5 anni:** linguaggi sensoriali; sequenze sonore; osservazione guidata.	Atelier sensoriali diffusi; integrazione tra percezione, digitale e natura.	**"Esploro con i sensi"** Percorsi sensoriali che permettono ai bambini di scoprire materiali, colori, suoni e forme attraverso esperienze tattili, visive e uditive, favorendo curiosità e consapevolezza percettiva.
	Linguaggi artistici e creatività	Utilizzare tecniche, strumenti e materiali per esprimersi attraverso il disegno, la pittura, la manipolazione, la musica e il movimento.	**3 anni:** produce segni; sperimenta materiali; ascolta brevi sequenze sonore. **4 anni:** utilizza tecniche diverse; partecipa a semplici produzioni artistiche e musicali. **5 anni:** realizza produzioni personali e collettive; combina linguaggi diversi (grafico, sonoro, corporeo).	**3 anni:** segni grafici spontanei; materiali morbidi; suoni semplici. **4 anni:** tecniche grafiche e pittoriche; ritmi; immagini narrative. **5 anni:** linguaggi artistici integrati; sequenze sonore; strumenti digitali.	Atelier creativi; integrazione tra arte, musica e digitale.	**"Atelier delle meraviglie"** Laboratori artistici e musicali in cui i bambini sperimentano tecniche, strumenti e materiali diversi, creando opere personali e collettive che raccontano emozioni, storie e idee.
	Narrazioni visive e sonore	Interpretare immagini, suoni e produzioni artistiche; costruire narrazioni attraverso linguaggi multimodali.	**3 anni:** osserva immagini; ascolta brevi storie sonore. **4 anni:** collega immagini a racconti; riconosce sequenze visive e sonore. **5 anni:** costruisce narrazioni visive e sonore; interpreta messaggi estetici.	**3 anni:** immagini semplici; suoni quotidiani; ascolto guidato. **4 anni:** sequenze visive; ritmi narrativi; immagini simboliche. **5 anni:** narrazioni multimodali; interpretazione di immagini e suoni; prime forme di produzione digitale.	Narrazioni multimodali; audio-storie; documentazione digitale delle produzioni.	**"Storie in immagini e suoni"** Percorsi narrativi che integrano immagini, musica, suoni e movimento, permettendo ai bambini di creare e interpretare storie attraverso linguaggi diversi e complementari.
	Espressione e rappresentazione	Rappresentare emozioni, idee e vissuti attraverso immagini, suoni, colori e movimento.	**3 anni:** esprime emozioni con segni e colori. **4 anni:** rappresenta esperienze vissute; utilizza simboli semplici. **5 anni:** crea rappresentazioni complesse; collega emozioni a produzioni artistiche.	**3 anni:** segni spontanei; colori emotivi; gesti espressivi. **4 anni:** simboli grafici; immagini narrative; ritmi espressivi. **5 anni:** linguaggi espressivi integrati; rappresentazioni corporee e sonore.	Documentazione delle produzioni; ambienti creativi flessibili.	**"Coloro ciò che sento"** Attività artistiche e sonore che aiutano i bambini a rappresentare emozioni, pensieri e vissuti attraverso colori, forme, suoni e movimenti, favorendo consapevolezza emotiva e creatività.

I DISCORSI E LE PAROLE

Perché questo campo di esperienza?

Questo campo di esperienza sostiene lo sviluppo del linguaggio, attraverso il quale i bambini imparano a raccontare ciò che vivono, esprimere bisogni ed emozioni e condividere il proprio pensiero. Conversazioni, ascolto di storie e giochi con le parole arricchiscono il lessico, migliorano la comprensione e danno sicurezza nel comunicare con gli altri. L'incontro con i primi segni scritti e con lingue diverse amplia ulteriormente le possibilità di espressione e di conoscenza.

Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo, D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, pp. 63–64, sezione «I discorsi e le parole», Finalità.

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo fondante / Campo di esperienza	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese (in uscita)	Conoscenze essenziali / nuclei tematici	Novità 2025 / Ibridazioni e ambienti di apprendimento	UDA
Competenza alfabetica funzionale; Competenza multilinguistica; Competenza personale e sociale (comunicazione e relazione).	**Comunicazione e linguaggio verbale**	Sviluppare la capacità di comunicare bisogni, emozioni, idee e vissuti attraverso il linguaggio verbale.	**3 anni:** comunica bisogni e desideri; produce parole e frasi semplici. **4 anni:** arricchisce il lessico; formula frasi più articolate; comprende consegne. **5 anni:** dialoga in modo efficace; utilizza un linguaggio più preciso; partecipa a conversazioni strutturate.	**3 anni:** parole quotidiane; nomi di oggetti e persone; ascolto guidato. **4 anni:** lessico emotivo; frasi articolate; conversazioni semplici. **5 anni:** strutture narrative; linguaggio descrittivo; dialogo regolato.	Spazi di conversazione; audio-storie.	**"Parlo di me"** Attività di conversazione guidata in cui i bambini imparano a esprimere bisogni, emozioni e pensieri, sviluppando sicurezza nel linguaggio e capacità di ascolto reciproco.
	Ascolto e comprensione	Sviluppare capacità di ascolto attivo, comprensione di storie, consegne e messaggi.	**3 anni:** ascolta brevi storie; segue semplici indicazioni. **4 anni:** comprende racconti più complessi; risponde a domande; segue sequenze di consegne. **5 anni:** ascolta testi più lunghi; coglie informazioni essenziali; anticipa contenuti.	**3 anni:** ascolto guidato; storie brevi; immagini di supporto. **4 anni:** sequenze narrative; domande di comprensione; ascolto attivo. **5 anni:** testi narrativi e descrittivi; inferenze semplici; ascolto critico.	Biblioteca; audio-libri; narrazioni multimodali.	**"Ascolto e capisco"** Percorsi di ascolto di storie, racconti e audio-narrazioni che aiutano i bambini a sviluppare attenzione, comprensione e capacità di rielaborare contenuti.
	Narrazione e produzione orale	Costruire e raccontare storie, esperienze e vissuti personali.	**3 anni:** racconta brevi esperienze con parole semplici. **4 anni:** costruisce piccole narrazioni con inizio e fine. **5 anni:** crea storie più complesse; utilizza sequenze logiche; collega immagini e parole.	**3 anni:** racconti spontanei; parole chiave; immagini di supporto. **4 anni:** sequenze narrative; lessico specifico; strutture semplici. **5 anni:** narrazioni articolate; simboli grafici; prime convenzioni della scrittura.	Laboratori di narrazione; registrazioni audio; documentazione digitale delle storie.	**"Racconto ciò che vivo"** Attività di narrazione orale in cui i bambini costruiscono storie personali e collettive, utilizzando immagini, simboli e sequenze per dare forma ai propri vissuti.
	Simboli, segni e prime forme di scrittura	Riconoscere simboli, segni, lettere e sviluppare prime competenze pre-grafiche.	**3 anni:** riconosce simboli quotidiani; traccia segni spontanei. **4 anni:** riconosce lettere; copia simboli; utilizza segni convenzionali. **5 anni:** sperimenta prime forme di scrittura; riconosce parole; utilizza simboli per rappresentare idee.	**3 anni:** segni grafici spontanei; simboli semplici. **4 anni:** lettere dell'alfabeto; simboli narrativi; tracciati guidati. **5 anni:** parole semplici; convenzioni grafiche; rappresentazioni scritte.	Tavoli di pre-scrittura; strumenti digitali per tracciare segni; alfabeti multimodali.	**"Segni che parlano"** Percorsi di pre-scrittura che permettono ai bambini di esplorare simboli, lettere e segni, sviluppando consapevolezza grafica e prime competenze di rappresentazione scritta.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Perché questo campo di esperienza?

Esplorando l'ambiente, i bambini osservano oggetti, esseri viventi e fenomeni naturali e cominciano a porsi domande su come funziona il mondo. Giochi ed esperienze concrete li aiutano a confrontare, raggruppare, contare, misurare e orientarsi nello spazio e nel tempo. Formulare ipotesi e osservare le trasformazioni sviluppa la curiosità e le prime capacità di ragionamento, ponendo le basi degli apprendimenti matematici e scientifici.

Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo, D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, pp. 64–66, sezione «La conoscenza del mondo», Finalità.

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo fondante / Campo di esperienza	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese (in uscita)	Conoscenze essenziali / nuclei tematici	Novità 2025 / Ibridazioni e ambienti di apprendimento	UDA
Competenza matematica e scientifica; Competenza digitale; Competenza personale e sociale (curiosità, esplorazione, autonomia).	**Esplorazione e osservazione della realtà**	Sviluppare curiosità, capacità di osservazione, esplorazione dell'ambiente naturale e artificiale.	**3 anni:** esplora materiali e oggetti; osserva fenomeni semplici. **4 anni:** osserva trasformazioni; formula semplici domande; confronta elementi. **5 anni:** formula ipotesi; osserva fenomeni naturali; registra semplici dati.	**3 anni:** oggetti e materiali; routine; fenomeni quotidiani. **4 anni:** trasformazioni (acqua, luce, suoni); relazioni causa-effetto. **5 anni:** semplici esperimenti; osservazioni guidate; registrazioni grafiche.	Esplorazioni naturali; laboratori STEAM; documentazione digitale delle osservazioni.	**"Piccoli esploratori"** Percorsi di osservazione e scoperta dell'ambiente naturale e scolastico, in cui i bambini esplorano materiali, fenomeni e trasformazioni, sviluppando curiosità e prime competenze scientifiche.
	Relazioni, classificazioni e logica	Riconoscere relazioni, confrontare elementi, classificare oggetti secondo criteri diversi.	**3 anni:** riconosce somiglianze e differenze semplici; riconosce e utilizza concetti topologici base (sopra/sotto, dentro/fuori). **4 anni:** classifica oggetti per colore, forma, dimensione; ordina sequenze; utilizza concetti topologici più articolati (davanti/dietro, vicino/lontano, aperto/chiuso). **5 anni:** utilizza criteri complessi; costruisce relazioni logiche; anticipa trasformazioni; utilizza concetti topologici complessi (destra/sinistra, prima/dopo, lungo/corto, alto/basso).	**3 anni:** categorie semplici; confronti immediati; concetti topologici semplici (sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano). **4 anni:** sequenze; ordinamenti; criteri di classificazione; concetti topologici più complessi (davanti/dietro, aperto/chiuso, alto/basso). **5 anni:** relazioni logiche; rappresentazioni grafiche; tabelle semplici; concetti topologici avanzati (destra/sinistra, prima/dopo, lungo/corto).	Laboratori logico-matematici; strumenti digitali per classificare e ordinare.	**"Metto ordine nel mondo"** Attività di classificazione, ordinamento e confronto che aiutano i bambini a riconoscere relazioni logiche e a costruire criteri, sviluppando pensiero matematico precoce.
	Quantità, misura e numero	Sviluppare prime competenze numeriche, di misura, confronto e quantificazione.	**3 anni:** riconosce piccole quantità (1–3); confronta grande/piccolo. **4 anni:** conta oggetti; riconosce quantità fino a 5; confronta lunghezze e pesi. **5 anni:** misura, confronta, registra; utilizza numeri in contesti quotidiani.	**3 anni:** quantità semplici; concetti base (tanto/poco). **4 anni:** numeri fino a 5; misure non convenzionali; confronti. **5 anni:** numeri fino a 10; misure convenzionali semplici; registrazioni grafiche.	Percorsi numerici STEAM; strumenti digitali per misurare e registrare.	**"Numeri in gioco"** Giochi e attività che introducono quantità, misure e numeri attraverso esperienze concrete, manipolative e ludiche, favorendo la comprensione del concetto di numero.
	Natura, ambiente e sostenibilità	Osservare la natura, comprendere cicli e trasformazioni, sviluppare rispetto per l'ambiente.	**3 anni:** osserva elementi naturali; riconosce animali e piante comuni. **4 anni:** comprende semplici	**3 anni:** elementi naturali; routine di cura. **4 anni:** cicli semplici (giorno/notte, stagioni); cura	Esplorazioni naturali; documentazione digitale della natura.	**"Cresco con la natura"** Percorsi di osservazione e cura dell'ambiente naturale, in cui i bambini esplorano piante,

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo fondante / Campo di esperienza	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese (in uscita)	Conoscenze essenziali / nuclei tematici	Novità 2025 / Ibridazioni e ambienti di apprendimento	UDA
			cicli naturali; partecipa alla cura dell'ambiente scolastico. **5 anni:** riconosce trasformazioni stagionali; comprende relazioni tra esseri viventi; assume comportamenti sostenibili.	delle piante. **5 anni:** ecosistemi semplici; trasformazioni; sostenibilità.		animali, stagioni e trasformazioni, sviluppando rispetto e consapevolezza ecologica.
	Tecnologia, strumenti e ambiente digitale	Utilizzare strumenti tecnologici semplici per osservare, documentare e rappresentare.	**3 anni:** osserva immagini e video; utilizza strumenti digitali con l'adulto. **4 anni:** utilizza strumenti digitali semplici. **5 anni:** documenta esperienze; utilizza strumenti digitali in modo funzionale.	**3 anni:** immagini digitali; strumenti semplici. **4 anni:** foto, audio, video; rappresentazioni digitali. **5 anni:** documentazione; strumenti STEAM.	Atelier digitali; strumenti di documentazione; ambienti tecnologici integrati.	**"Scopro il mondo digitale"** Attività che introducono strumenti tecnologici semplici per osservare, registrare e documentare esperienze, favorendo familiarità con il digitale in modo sicuro e guidato.

Curricolo Scuola Primaria

ISTITUTO COMPRENSIVO FILIPPO DE PISIS

CURRICOLO VERTICALE: ARTE E IMMAGINE

Perché si studia la disciplina: l'arte potenzia le capacità espressive, manipolative e di pensiero simbolico. I bambini imparano a: elaborare idee personali; "leggere" in modo critico le immagini; produrre messaggi espressivi; riconoscere, apprezzare e rispettare beni culturali e ambientali.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Competenze attese	Nuclei fondanti	Obiettivi specifici d'apprendimento	Conoscenze essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
▪ Realizzare elaborati personali utilizzando le regole di base del linguaggio visivo. ▪ Utilizzare tecniche e materiali in modo creativo per esprimere sensazioni ed emozioni.	Esprimersi e comunicare. Osservare e leggere le immagini.	▪ Sperimentare tecniche grafico – pittoriche diverse. ▪ Utilizzare il colore riconoscendo colori primari e secondari. ▪ Rappresentare la realtà attraverso il disegno. ▪ Manipolare materiali plastici per creare manufatti. ▪ Rappresentare lo schema corporeo. ▪ Osservare e descrivere semplici immagini. ▪ Riconoscere linee, forme e colori nell' ambiente circostante.	▪ Orientarsi nello spazio grafico. ▪ Utilizzare il colore in modo espressivo o realistico. ▪ Distinguere e utilizzare alcuni tipi di linee. ▪ Riconoscere e disegnare le principali forme geometriche. ▪ Disegnare figure semplici (corpo umano, natura).	Maggiore attenzione alla creatività e alla conoscenza dei linguaggi visivi. Tecnologia: scattare foto ai lavori della classe e creare brevi video animati (stop-motion). Arte Digitale: usare PC o tablet per disegno digitale e storie con immagini. Maggiore rilievo ad un ruolo "attivo" del bambino, favorendo, in particolare, la graduale acquisizione di competenze. Musica e Corporeità: dipingere ascoltando la musica o far mettere gli alunni in posa come i personaggi dei quadri famosi. Sotto il profilo didattico si propone un approccio volto, in particolare, all'acquisizione di competenze. Valorizzare l'intreccio tra dimensione tecnica e creativa, rispettando sempre la dimensione inclusiva. Storia e Geografia: usare materiali vari per riprodurre opere artistiche delle civiltà antiche; utilizzare elementi naturali per realizzare mappe-paesaggi. Scienze, Matematica e Geometria (STEAM): collegare le forme geometriche all' arte astratta con materiali di riciclo per creare lavoretti. Creare illusioni ottiche e motivi geometrici (tassellazioni) lavorando su simmetria e colori, partendo dall' osservazione dell'ambiente naturale.

CURRICOLO VERTICALE: GEOGRAFIA

Perché si studia la disciplina: la geografia permette di leggere il territorio da più punti di vista e a più scale, tenendo conto delle relazioni tra comunità umane e rapporto con gli ambienti naturali.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE, INGEGNERIA

Competenze attese	Nuclei fondanti	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Osservare e rappresentare lo spazio circostante, utilizzando riferimenti topologici.	▪ Spazializzazione ▪ Paesaggio ▪ Regione	Utilizzare adeguatamente gli indicatori spaziali per muoversi in spazi conosciuti (gli spazi della scuola). Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto rispetto ai diversi punti di riferimento (sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano, ecc.). Individuare la funzione degli spazi vissuti. Eseguire un percorso in uno spazio delimitato, seguendo le indicazioni date. Riconoscere i comportamenti adeguati per rispettare l'ambiente in cui viviamo.	Riferimenti topologici e spaziali. Spazi interni e spazi esterni.	Costruzione dell'identità e della storia del bambino, attraverso il rapporto emozionale con i luoghi vissuti. Storia e Italiano: racconti, riordino di sequenze, arricchimento lessicale. Ampliare lo sguardo delle mappe geografiche: dallo spazio vissuto a spazi più ampi, quali Italia e Paesi d'origine esteri. Arte, Tecnologia e Digitale: osservazione di mappe, disegni, riproduzioni e utilizzo app o programmi didattici con il supporto del PC. Introduzione dei concetti di regione e ambiente territoriale. Educazione motoria: attività di orientamento e utilizzo di indicatori spaziali. Scienze. Maggiore importanza data alla outdoor education con: osservazione diretta della natura, riconoscimento, classificazione e relazione tra gli elementi del mondo naturale.

CURRICOLO VERTICALE: LINGUA INGLESE

Perché si studia la disciplina: nel contesto formativo odierno la conoscenza di più lingue è richiesta per aumentare le future opportunità di inserimento sociale e lavorativo. Tanto più che una formazione plurilingue aiuta a sviluppare capacità trasversali quali l'adattamento a contesti diversi, la gestione della comunicazione interpersonale, la mediazione e risoluzione dei conflitti.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE MULTILINGUISTICA

Competenze attese	Nuclei fondanti	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
▪ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza attraverso interazioni comunicative. ▪ Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando semplici informazioni.	Ascolto e comprensione orale. Parlato e interazione orale.	▪ Conoscere vocaboli, istruzioni e brevi frasi di uso quotidiano. ▪ Riprodurre correttamente parole ed espressioni. ▪ Riprodurre semplici frasi riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note.	▪ Forme di saluto ▪ Presentazione di se stessi ▪ Colori ▪ Oggetti scolastici ▪ Giocattoli ▪ Parti del corpo ▪ Animali domestici ▪ Numeri da 1 a 12 ▪ Frasi augurali ▪ Semplici azioni, comandi e istruzioni	Evidenziata la competenza multilinguistica, l' Inglese viene presentato, in generale, come strumento di comunicazione e cooperazione internazionale. Resa più esplicita l'importanza della padronanza fonologica e ortografica. Si introducono riferimenti a sottotitoli, audiodescrizioni. Tecnologia e Digitale: usare app, giochi d' ascolto, brevi video animati o audiolibri per migliorare pronuncia e suoni (phonics).
▪ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza attraverso la lettura di semplici testi e dialoghi. ▪ Interagire per iscritto per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.	Lettura Scrittura	▪ Comprendere vocaboli e brevi messaggi, accompagnati da supporti visivi o sonori. ▪ Copiare parole e semplici frasi di uso quotidiano accompagnate da disegni.	Riflessione sulle seguenti aree linguistiche: aggettivi qualificativi; verbo "To be"; verbo like.	**CLIL:** usare l'inglese per fare piccole attività pratiche o giochi di movimento collegandole ad altre materie (es. scienze, matematica o motoria). Storie e Immagini: usare libri illustrati (picture books) ed elementi visivi per aiutare la lettura e creare dizionari con disegni (visual dictionaries). Educazione civica: per promuovere forme di collaborazione, far lavorare gli alunni a coppie o piccoli gruppi con giochi di parole (bingo, caccia al tesoro) e creazione di biglietti o cartelloni. Ecologia: creare opere con elementi naturali trovati all'aperto (Land Art).

CURRICOLO VERTICALE: ITALIANO

Perché si studia la disciplina: L'italiano è indispensabile per l'apprendimento e per l'esercizio consapevole della cittadinanza. Attraverso lo sviluppo delle competenze linguistiche, gli alunni imparano a comprendere, comunicare ed esprimere pensieri, emozioni e opinioni in modo chiaro e appropriato. La padronanza della lingua italiana favorisce inoltre la partecipazione alla vita sociale, la costruzione delle relazioni e l'acquisizione di nuovi saperi, rappresentando uno strumento fondamentale per la crescita personale e culturale.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE ALFABETICA FUNZIONALE (MADRELINGUA)

Competenze attese	Nuclei fondanti	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Legge e comprende testi scritti di vario genere.	LETTURA E COMPRENSIONE	▪ Acquisire le strumentalità di base della lettura ad alta voce e con espressività. ▪ Leggere brevi e semplici testi descrittivi e narrativi e ne comprende gli elementi essenziali. ▪ Leggere brevi testi e risponde a semplici domande di comprensione. ▪ Comprendere semplici testi ascoltati e ne individua il senso globale e le informazioni principali.	Lettura e comprensione di testi narrativi e descrittivi, cogliendo l'argomento centrale. Lettura di filastrocche e indovinelli.	**Lettura:** discipline d'incrocio Arte e Musica. Abbinare un'emozione ed un colore ad un testo letto, traducendo i segni grafici in ritmi sonori. **Comprensione**: disciplina d'incrocio Storia. Ordinare cronologicamente le sequenze di una storia, usando I connettori temporali (prima, dopo, infine).
Produrre e rielaborare semplici frasi, in relazione a scopi diversi.	SCRITTURA	▪ Acquisire la competenza tecnica della scrittura. ▪ Riconoscere e usare le principali regole ortografiche presentate. ▪ Scrivere brevi frasi applicando le convenzioni ortografiche apprese. Attraverso domande-guida raccontare brevemente esperienze legate al proprio vissuto.	Scrittura autonoma di parole e semplici frasi, rispettando le regole ortografiche presentate.	**Scrittura:** discipline d'incrocio Matematica e tecnologia. Disegnare e codificare le lettere sul reticolo geometrico (Coding – pixel art). .
Ascoltare e rielaborare i contenuti di testi e messaggi.	ASCOLTO	Comprendere semplici testi e messaggi ascoltati, individuando il senso globale e le informazioni principali.	Ascolto di: - testi descrittivi; - testi narrativi; - indovinelli; - filastrocche e canzoni; - consegne; - semplici regole da seguire.	**Ascolto:** discipline d'incrocio Scienze e musica. Ascolto, osservazione e descrizione orale guidata dai 5 sensi attraverso il lessico specifico degli elementi della natura.
Interagire negli scambi comunicativi utilizzando gli strumenti espressivi e argomentativi	PARLATO	▪ Partecipare a scambi linguistici con coetanei e adulti, rispettando i turni di parola attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti. ▪ Raccontare esperienze personali, rispettando l'ordine cronologico. ▪ Arricchire il lessico già in possesso con nuove parole ed espressioni.	Racconto di esperienze. Risposte a domande dirette. Semplici descrizioni orali di sé stessi o di altre persone.	**Parlato:** discipline d'incrocio Ed. Motoria, mimica teatrale, Geometria, Tecnologia e Inglese. Associare a specifiche parole i gesti motori specifici di base. Modificare il tono di voce abbinando il gesto motorio. Osservazione e descrizione orale guidata dai 5 sensi. Racconti del proprio vissuto.
Riflettere sul funzionamento della lingua utilizzando le conoscenze acquisite.	GRAMMATICA	▪ Riconoscere e usare le principali regole ortografiche apprese. ▪ Scrivere brevi frasi applicando le convenzioni ortografiche note.	Alfabeto, sillabe, parole, parti del discorso.	**Grammatica:** discipline d'incrocio matematica, musica, coding ed Ed. Motoria. Selezionare la parola associando ogni sillaba ad un battito di mani o ad un gesto motorio, mantenendo il ritmo corretto.

CURRICOLO VERTICALE: MATEMATICA

Perché si studia la disciplina: La matematica contribuisce alla crescita intellettuale e culturale dell'alunno, aiutandolo a comprendere e interpretare la realtà che lo circonda. Attraverso il calcolo, il ragionamento e la risoluzione di semplici problemi, sviluppa capacità logiche, creative e di osservazione. Offre strumenti utili per affront are situazioni della vita quotidiana, riconoscere relazioni, formulare ipotesi e trovare soluzioni, favorendo un apprendimento consapevole e autonomo.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE, INGEGNERIA

Competenze attese	Nuclei fondanti	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.	▪ Numeri ▪ Operazioni	▪ Contare oggetti a voce e mentalmente. ▪ Associare ad una quantità numerica il simbolo corrispondente. ▪ Leggere e scrivere i numeri naturali sia in cifre, sia in parole entro il 20. ▪ Contare sia in senso progressivo che regressivo. ▪ Confrontare e ordinare i numeri naturali sulla retta. ▪ Avviare alla comprensione del significato di "decina" e del valore posizionale delle cifre. ▪ Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con i numeri naturali e in contesti reali.	▪ Numeri entro il 20 ▪ Tecniche di calcolo per addizioni e sottrazioni	Si sottolinea l'importanza della storia della matematica e il suo legame con culture e civiltà. Aumenta l'importanza su STEM e trasversalità laboratoriale, con collegamenti ad Arte, Scienze e Tecnologia.
Rappresentare confrontare e classificare forme e figure nello spazio, in base alle loro proprietà geometriche.	Spazio e figure	▪ Localizzare oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a sé stessi sia rispetto ad altre persone o ad oggetti, usando i termini adeguati (sopra/sotto…). ▪ Riconoscere negli oggetti i più semplici tipi di figure geometriche e saperle rappresentare. ▪ Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e viceversa. ▪ Individuare la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato. ▪ Riconoscere e tracciare linee aperte e chiuse. ▪ Individuare ed osservare grandezze misurabili. ▪ Compiere confronti diretti di grandezze.	▪ Elementi costitutivi di uno spazio vissuto, nelle sue funzioni, relazioni e rappresentazioni. ▪ Proprietà di oggetti solidi e piani. ▪ Forme. ▪ Modelli di riferimento per operare semplici classificazioni.	Favorire capacità immaginative, intuitive e di espressione estetica per compiere semplici indagini attraverso la riflessione, il confronto e la collaborazione.
▪ Riconoscere, analizzare e interpretare dati per ottenere informazioni. ▪ Sviluppare ragionamenti utilizzando le informazioni rappresentate in tabelle e grafici.	▪ Relazioni e funzioni. ▪ Dati e previsioni.	▪ Classificare oggetti e simboli in base ad una proprietà in una situazione concreta. ▪ Riconoscere le proprietà di un determinato gruppo di oggetti. ▪ Utilizzare semplici connettivi logici. ▪ Raccogliere dati e informazioni e saperli organizzare con rappresentazioni iconiche.	▪ Strategie per operare semplici classificazioni. ▪ Proprietà degli oggetti e grandezze misurabili (lunghezza, peso…). ▪ Semplici grafici e diagrammi per rappresentare la realtà.	Incentivare la capacità di prendere decisioni e motivarle in contesti pratici e relazionali.
Risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	Problemi	▪ Individuare situazioni problematiche. ▪ Analizzare, rappresentare (con disegni, parole e simboli) situazioni problematiche. ▪ Risolvere problemi utilizzando addizioni e sottrazioni.	▪ Situazioni problematiche riferite a contesti reali. ▪ Strategie risolutive di semplici problemi.	Si rafforza la modellizzazione di situazioni reali

Descrivere le procedure iniziali per utilizzare un computer.	Informatica e STEM	▪ Saper accendere e spegnere un computer. ▪ Saper usare la tastiera di un computer.	▪ Com'è fatto un computer. ▪ Come funzionano la tastiera e il mouse. ▪ Come funziona un computer.	Introduzione del nucleo Informatica, inteso come avvio al pensiero computazionale. Il nucleo è l'algoritmo, che rende esplicito il processo e sviluppa pensiero logico computazionale, scomposizione della complessità e controllo di correttezza.

CURRICOLO VERTICALE: EDUCAZIONE MOTORIA

Perché si studia la disciplina: L'educazione motoria promuove lo sviluppo armonico del bambino, favorendo l'equilibrio psicofisico, la coordinazione e la consapevolezza del proprio corpo. Attraverso il movimento e il gioco, l'alunno sviluppa le capacità motorie, impara a conoscere e rispettare sé stesso e gli altri, acquisisce regole e comportamenti corretti e sperimenta il valore della collaborazione. Contribuisce inoltre alla promozione di corretti stili di vita e del benessere personale e sociale.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

Competenze attese	Nuclei fondanti	Obiettivi specifici d'apprendimento	Conoscenze essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Conoscere e padroneggiare il proprio corpo e le funzioni senso-percettive	Il corpo e la sua relazione con lo spazio-tempo	▪ Riconoscere e denominare le parti del corpo, acquisendo consapevolezza della propria immagine corporea. ▪ Sviluppare la lateralizzazione (destra/sinistra) e la coordinazione generale.	Conoscenza del corpo, consapevolezza delle proprie azioni, postura e lateralità.	**Integrazione del movimento nella quotidianità scolastica:** pause attive, intervalli attivi e brevi esperienze di movimento durante le attività didattiche.
Muovere il proprio corpo in relazione allo spazio e al tempo	Schemi motori di base e posturali	Essere in grado di controllare il proprio corpo in situazioni semplici di disequilibrio. Organizzare la propria posizione in rapporto agli oggetti e alle persone; essere in grado di utilizzare lo spazio individuandone i punti di riferimento. Organizzare le proprie azioni in rapporto a semplici successioni temporali (prima, dopo…). Eseguire schemi motori di base (camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare) in modo coordinato e vario. Muoversi nell'ambiente in modo autonomo, adattandosi agli spazi e ai ritmi.	Acquisizione e combinazione di abilità fondamentali come camminare, correre, saltare, lanciare e afferrare.	**Ibridazione con matematica e tecnologia:** attività di orientamento spaziale, sequenze, ritmi e semplici percorsi anche attraverso l'utilizzo di strumenti e materiali. Sperimentazione di diverse modalità di movimento in ambienti e contesti differenti.
Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco- sport.	Il gioco, lo sport e le regole	Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e pre-sportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle.	Sperimentazione di attività ludiche e di "giocosport", rispettando regole condivise, gestendo la competizione e collaborando con i compagni.	**Ibridazione con educazione civica:** valorizzazione del gioco come esperienza di collaborazione, inclusione, rispetto delle regole, degli altri, e degli spazi condivisi.
Esprimersi attraverso il corpo	Attività espressive e ritmiche.	Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.	Utilizzo del linguaggio corporeo e gestuale per comunicare emozioni, sentimenti e idee, anche attraverso la danza e forme di drammatizzazione.	**Ibridazione con musica e linguaggi espressivi:** utilizzo del movimento in relazione a suoni, musica, ritmo e semplici sequenze ritmiche. Espressione attraverso il corpo di emozioni, stati d'animo e idee.
Assumere comportamenti adeguati per la propria sicurezza, prevenzione, salute e benessere.	Salute, benessere e sicurezza	Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria. Utilizzare in modo attivo i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi.	Acquisizione di stili di vita sani, corretta igiene, sicurezza nei movimenti e rispetto dell'ambiente.	**Educazione a stili di vita attivi e salutari:** maggior rilievo alla scelta di stili di vita attivi e salutari, orientati al benessere e alla sostenibilità.

CURRICOLO VERTICALE: MUSICA

Perché si studia la disciplina: La musica promuove lo sviluppo globale del bambino attraverso molteplici funzioni formative: cognitivo-culturale, linguistico-comunicativa, emotivo-affettiva, relazionale-sociale, cinestetico-corporea, identitaria e interculturale. Attraverso l'ascolto, la produzione sonora, il canto e l'utilizzo di semplici strumenti musicali, l'alunno sviluppa la sensibilità musicale, la creatività e la capacità di esprimersi. Favorisce inoltre la collaborazione, la condivisione e la conoscenza di culture e tradizioni diverse, contribuendo alla crescita personale e alla formazione di cittadini consapevoli.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Competenze attese	Nuclei fondanti	Obiettivi specifici d' apprendimento	Conoscenze essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
▪ Sviluppare la capacità di ascolto e di attenzione; descrivere graficamente i diversi brani musicali. ▪ Modulare la produzione vocale seguendo le indicazioni. ▪ Usare la voce per produrre un semplice canto. ▪ Riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo.	▪ Ascolto e percezione. ▪ Produzione ed esecuzione. ▪ Fruizione consapevole	▪ Distinguere suono e silenzio. ▪ Riconoscere i parametri del suono. ▪ Sviluppare l'attenzione. ▪ Usare la voce. ▪ Utilizzare il corpo per produrre suoni e ritmi. ▪ Utilizzare piccoli strumenti musicali. ▪ Suonare e cantare in gruppo. ▪ Rappresentare suoni e ritmi attraverso simboli grafici non convenzionali. ▪ Inventare semplici sequenze sonore o sonorizzare storie e immagini.	▪ Ascolto e produzione grafica. ▪ Uso della voce ▪ Ascolto e riproduzione di semplici sequenze musicali. ▪ Giochi d' ascolto di canti e filastrocche. ▪ Giochi psicomotori di riconoscimento del ritmo attraverso il corpo.	Maggiore centralità all' educazione musicale, intesa come educazione alla musica e educazione con la musica. Il suono, il canto e il fare musica diventano strumenti di crescita, di comunicazione e di inclusione. Pertanto si rafforzano la pratica del canto ed esperienze "dirette" con il mondo della musica. Si propongono esperienze di pratica musicale attraverso: ascolto di suoni e rumori provenienti dall' ambiente (Scienze). Attività ritmico – motorie; attività di body percussion (Educ.ne motoria). Scandire il ritmo verbale pronunciando sillabe, parole e filastrocche con velocità, intensità e intonazioni diverse (Italiano). Attività con strumentario Orff.

CURRICOLO VERTICALE: SCIENZE

Perché si studia la disciplina: Lo studio delle scienze favorisce lo sviluppo delle capacità di osservazione, del ragionamento logico e dell'argomentazione, stimolando il pensiero critico e la curiosità verso il mondo naturale. Attraverso l'esplorazione, la formulazione di ipotesi e la sperimentazione, l'alunno impara a conoscere e comprendere i fenomeni che lo circondano, sviluppando un atteggiamento di ricerca e di scoperta. Contribuisce inoltre ad arricchire il linguaggio specifico e a consolidare la padronanza della lingua italiana.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE, INGEGNERIA

Competenze attese	Nuclei fondanti	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana. Formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schemi e modelli.	Esplorazione e descrizione di oggetti.	Osservare un fenomeno, un oggetto, un essere vivente. Elencare e descrivere le parti, i materiali, le funzioni degli oggetti. Confrontare gli oggetti in base ad alcune proprietà. Classificare oggetti in base a funzioni, materiali, proprietà.	▪ Qualità e proprietà di oggetti e materiali. ▪ Caratteristiche degli oggetti: classificazioni e seriazioni.	Ampliamento di: nuclei tematici (es. movimenti, forze, fenomeni fisici naturali); richieste operative; obiettivi specifici. Si introduce la storia della scienza, per comprendere come le scoperte incidano sulla qualità della vita e sul progresso.
Riconoscere le parti principali del corpo umano. Riconoscere gli organi di senso.	Schema corporeo I cinque sensi	▪ Porre domande coerenti. ▪ Riconoscere cambiamenti stagionali. ▪ Raccogliere dati frutto di osservazioni spontanee e/o guidate.	▪ La realtà circostante e l'ambiente attraverso i cinque sensi. ▪ I fenomeni atmosferici.	Creazione di contesti in cui il corpo diventa strumento di comunicazioni e relazioni empatiche rispetto al prossimo.
Utilizzare le proprie conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche e ambientali. Riflettere su come le proprie azioni influenzano l'ambiente.	▪ Esseri viventi e non viventi. ▪ Esplorazione della natura	▪ Riconoscere i viventi e i non viventi. ▪ Riconoscere alcune piante e animali; saperli classificare in base a semplici caratteristiche. ▪ Riconoscere l'importanza di comportamenti responsabili a scuola e nella nature per la tutela degli ecosistemi.	▪ Distinzione tra viventi e non viventi. ▪ Diversità tra esseri viventi. ▪ Comportamenti idonei alla salvaguardia ambientale.	**Educazione Civica:** sviluppo di nuovi spazi adibiti a "laboratori di idee".

CURRICOLO VERTICALE: STORIA

Perché si studia la disciplina: Lo studio della storia permette all'alunno di conoscere il passato, comprendere i cambiamenti avvenuti nel tempo e riconoscere il legame tra passato e presente. Attraverso la ricostruzione degli eventi e l'utilizzo delle fonti, sviluppa il senso del tempo, la capacità di osservazione e di comprensione, maturando la propria identità e il rispetto per il patrimonio storico e culturale.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Competenze attese	Nucleo Fondante	Obiettivi specifici d'apprendimento	Conoscenze essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Comprendere che la storia è un processo di ricostruzione del passato a partire dal sé.	Strumenti e fonti	Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sulla propria vita.	Tracce, documenti e fonti orali/materiali; nessi temporali (prima/dopo).	**Laboratorio:** raccolta di oggetti della prima infanzia per costruire la biografia personale.
Riconoscere relazioni di successione e contemporaneità in fenomeni quotidiani.	Organizzazione delle informazioni	Rappresentare graficamente sequenze di fatti vissuti e narrati.	Indicatori temporali; successione e durata delle azioni.	**Storytelling Digitale:** uso di foto digitali per ordinare la propria linea del tempo.
Riconoscere l'esistenza di diverse radici familiari e culturali.	Orientamento e Cittadinanza	Acquisire familiarità con la realtà della propria famiglia e del contesto vicino.	La mia famiglia; primi concetti di regole e doveri nel gruppo.	**Educazione al Cuore:** valorizzazione della propria storia familiare per sviluppare autostima e rispetto.

CURRICOLO VERTICALE: TECNOLOGIA

Perché si studia la disciplina: lo studio della tecnologia ha l'obiettivo di promuovere il gusto per l'esplorazione di tecnologie e strumenti, sviluppando un atteggiamento critico e consapevole.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE, INGEGNERIA COMPETENZA DIGITALE

Competenze attese	Nuclei fondanti	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana. Formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schemi e modelli.	Vedere, osservare, sperimentare	Osservare un fenomeno, un oggetto, un essere vivente. Elencare e descrivere le parti, i materiali, le funzioni degli oggetti. Confrontare e classificare oggetti in base a funzioni, materiali, proprietà.	Riconoscere l'ambiente artificiale, osservare e classificare oggetti d'uso quotidiano, capendone funzione e struttura.	Introduzione alla metodologia laboratoriale con osservazioni dirette, disegni, grafici.
Utilizzare le proprie conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche e ambientali. Riflettere su come le proprie azioni influenzano l'ambiente.	Progettazione e realizzazione	Ideare e costruire semplici manufatti, elencando gli strumenti e i materiali necessari.	Pianificare la fabbricazione di semplici oggetti, scegliere i materiali appropriati e comprendere le istruzioni d'uso.	Introduzione alla didattica STEM integrata, con esperienze pratiche in Scienze, Arte e Matematica.
Identificare e classificare oggetti e materiali in base alle loro proprietà percepite (colori, forma, durezza, trasparenza…). Sperimentare la conservazione della quantità di materia per deformazione e cambiamenti di stato e registrare le osservazioni attraverso disegni o tabelle.	Materiali e strumenti	Descrivere le caratteristiche di alcuni materiali.	Sperimentare le proprietà dei materiali (legno, plastica, metallo) e utilizzare strumenti in modo sicuro.	**Arte:** realizzazione di semplici manufatti, con sviluppo della manualità fine. Italiano: arricchimento lessicale.
Comprendere le regole fondamentali per un utilizzo sicuro e socialmente responsabile della tecnologia informatica.	Tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC)	Sviluppare abilità di coding e logica attraverso la programmazione a blocchi, la robotica educativa e percorsi su griglia. Eseguire semplici algoritmi (percorsi).	Conoscere e utilizzare correttamente i principali simboli del linguaggio CODING. Conoscere gli elementi base della robotica e comprendere il funzionamento di semplici strumenti. Approccio al computer.	Integrazione strutturale con l'informatica e sviluppo del pensiero computazionale. **Educazione civica**: avvio alla conoscenza e ad un uso corretto del computer.

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CURRICOLO DI ITALIANO

Perché si studia italiano?

Si studia italiano perché conoscere e padroneggiare la lingua permette di comunicare con chiarezza, comprendere ciò che si legge e si ascolta e organizzare il proprio pensiero. Imparare le regole della lingua, scrivere correttamente e scegliere le parole adatte alle diverse situazioni aiuta a farsi capire e a rispettare chi ci ascolta o ci legge. Imparare a riassumere un testo serve anche a riconoscere le informazioni essenziali e a esporle in modo ordinato. La lettura e la letteratura permettono inoltre di confrontarsi con esperienze, emozioni e punti di vista diversi, conoscendo meglio sé stessi e il mondo. Queste competenze sono fondamentali anche per apprendere le altre discipline e partecipare alla vita sociale.

Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo, D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, p. 68, sezione «Perché si studia».

CURRICOLO DI ITALIANO - CLASSE PRIMA

Nucleo fondante	Competenze Attese	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Conoscenze Essenziali	Ibridazioni didattiche
Oralità (Ascolto e Parlato)	L'alunno interagisce in contesti comunicativi differenti, dimostrando capacità di ascolto attivo e strutturando discorsi chiari e coerenti su argomenti di studio o di esperienza personale.	- Comprendere il significato globale e i punti cardine di un'esposizione orale o multimediale. - Prendere appunti durante l'ascolto per riutilizzarli. - Riferire oralmente su un argomento di studio seguendo una scaletta logica. - Intervenire in discussioni regolate rispettando i turni e le opinioni altrui.	- Elementi della comunicazione: emittente, ricevente, messaggio, canale, codice, contesto. - Differenza tra registro formale e informale. - Tecniche base di pianificazione del discorso (mappe mentali, scalette). - Connettivi discorsivi orali temporali e logici. - Tecniche di selezione delle informazioni nell'ascolto.	- Educazione Civica: Norme del dibattito democratico e rispetto della parola (Debate guidato). - Ascolto e analisi critica di podcast educativi o audiolibri didattici; distinzione tra parlato spontaneo e pianificato nei media digitali.
Lettura (e Letteratura)	L'alunno legge testi di vario genere applicando tecniche differenziate; affronta autonomamente la lettura di pagine di letteratura, manifestando iniziali gusto estetico e capacità interpretativa.	- Leggere ad alta voce in modo espressivo, rispettando pause e intonazione. - Riconoscere le caratteristiche strutturali dei generi affrontati e gli elementi della narrazione. - Effettuare la parafrasi e la segmentazione in sequenze di testi narrativi ed epici. - Estrapolare informazioni esplicite e implicite per scopi di studio.	- Narratologia: fabula/intreccio, sequenze, struttura tipo, personaggi (protagonista, antagonista), narratore (interno/esterno). - Generi: Favola, Fiaba, Mito e Racconto d'Avventura/Fantastico. - Epica Classica: Origini, Iliade, Odissea, Eneide (trame, eroi, valori). - Poesia: Verso, strofa, rima, figure retoriche base (similitudine, metafora). - Lettura estesa: Almeno un'opera integrale all'anno.	- Geostoria e STEAM: Mappatura digitale dei viaggi mitologici (es. Ulisse) su Google Earth con calcolo di distanze. - Utilizzo della biblioteca scolastica e compilazione di un diario di lettura collaborativo in Cloud.
Scrittura (e Produzione)	L'alunno produce testi in modo corretto sotto il profilo ortografico, morfosintattico e testuale per scopi diversi; adotta stabilmente la scrittura manuale fluida ed è in grado di pianificare e revisionare il proprio lavoro.	- Scrivere in corsivo manuale in modo leggibile, fluido e automatico. - Pianificare la scrittura ideando e selezionando le idee tramite scalette o schemi. - Sintetizzare testi di media complessità (riassunto a tappe). - Produrre testi descrittivi e narrativi coerenti e strutturati in paragrafi.	- Fasi della scrittura: ideazione, pianificazione, stesura, revisione (auto- correzione). - Struttura del paragrafo e uso del capoverso. - Tecniche di riassunto: riduzione, cancellazione del superfluo, passaggio al discorso indiretto e alla terza persona. - Coesione testuale: uso di pronomi, sinonimi e connettivi. - Testi specifici: descrizione oggettiva/soggettiva, testo narrativo di varie tipologie	- Confronto tra testi descrittivi oggettivi autografi e bozze generate da Intelligenze Artificiali, individuando le omissioni prodotte ma anche i cliché e le ripetizioni. - Italiano + scienze: In collaborazione con scienze, gli studenti osservano un fenomeno naturale o un organismo biologico e producono due testi antitetici: una descrizione scientifico-oggettiva (ricca di lessico specifico) e una descrizione poetico-soggettiva. L'obiettivo è comprendere come la lingua cambi registro a seconda dello scopo comunicativo.
Nucleo fondante	**Competenze Attese**	**Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)**	**Conoscenze Essenziali**	**Ibridazioni didattiche**
Riflessione sulla Lingua	L'alunno applica le regole ortografiche, riconosce le	- Applicare autonomamente le regole dell'ortografia.	- Ortografia: accento, apostrofo, digrammi complessi, uso corretto dell'H.	- Creazione di esercizi con ausilio di programmi o app multimediali.

(Grammatica e Lessico)	strutture morfologiche fondamentali e le loro funzioni nel testo; arricchisce il proprio patrimonio lessicale attraverso l'analisi semantica delle parole.	- Utilizzare la punteggiatura come scansione logica del testo (punto, virgola, due punti, punto e virgola). - Riconoscere e classificare le parti variabili del discorso. - Consultare dizionari cartacei e digitali per accezioni ed etimologie.	- Punteggiatura logica e sue funzioni. - Morfologia: Articolo, Nome (struttura, genere, numero), Aggettivo (qualificativo e gradi, determinativi), Pronome (personali, relativi, determinativi), Verbo (coniugazioni, transitività, forma attiva/passiva, modi finiti/indefiniti, focus su Indicativo). - Lessico: Sinonimi/contrari, iperonimi/iponimi, derivazione, alterazione.	- Ricerca di lemmi su dizionari online istituzionali evitando il copia-incolla acritico.

CURRICOLO DI ITALIANO - CLASSE SECONDA

Nucleo fondante	Competenze Attese	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Conoscenze Essenziali	Ibridazioni didattiche
Oralità (Ascolto e Parlato)	L'alunno interagisce in diversi contesti comunicativi. Ascolta e decodifica discorsi articolati. Espone oralmente argomenti di studio e relazioni strutturate, iniziando gradualmente a gestire la coerenza argomentativa e i registri linguistici in contesti differenti.	- Ascoltare e comprendere differenti testi orali (esposizioni, conferenze, dibattiti) individuandone l'intenzione comunicativa, le tesi e le argomentazioni a supporto. - Sintetizzare oralmente testi ascoltati o letti attraverso schemi logici. - Relazionare su temi di studio utilizzando lessico specifico e efficacia comunicativa. - Partecipare a discussioni regolate formulando obiezioni pertinenti.	- Struttura del testo argomentativo orale: tesi, antitesi, argomenti, confutazione. - Criteri di distinzione tra fatto e opinione nei discorsi pubblici e informativi. - Registri linguistici medi, formali e microlingue settoriali delle discipline. - Strategie di pianificazione dell'esposizione: la scaletta ad albero e la gestione del tempo d'esposizione.	- Educazione Civica: esercitazioni guidate di Debate su temi legati ai diritti dei cittadini e alle sfide globali, con valutazione dell'efficacia oratoria e del rispetto delle regole del contraddittorio.
Lettura (e Letteratura)	L'alunno legge in modalità estesa e continua opere della letteratura. Riconosce e analizza le strutture testuali dei generi della narrativa moderna (giallo, romanzo storico, psicologico) e della letteratura italiana, formulando giudizi motivati e collegando le opere al contesto storico.	- Leggere testi letterari e poetici ad alta voce, in modo espressivo e interpretativo. - Applicare tecniche di lettura selettiva per l'individuazione rapida di informazioni. - Analizzare i nodi narratologici: alterazioni temporali (analessi, prolessi, ellissi), focalizzazione, piani del racconto. - Leggere autonomamente almeno un'opera integrale nel corso dell'anno scolastico.	- Alcuni generi narrativi come, ad esempio, il romanzo storico, il giallo, il racconto psicologico, l'horror, il diario, la lettera, l'autobiografia. - Letteratura: Lettura e commento di passi scelti dei principali autori della letteratura italiana dalle origini fino all'Ottocento. - Testo Poetico: principali regole metriche; principali figure retoriche	- Geostoria e STEAM: Mappatura delle coordinate storico-geografiche delle ambientazioni del Romanzo Storico (es. la Milano del '600 nei Promessi Sposi) mediante l'uso di cartografia digitale interattiva. - Utilizzo degli ipertesti e confronto tra le modalità di lettura su carta e su supporti digitali. - Geostoria: Mappatura geopolitica ed evoluzione della lingua italiana dal volgare all'Ottocento.
Scrittura (e Produzione)	L'alunno scrive e corregge testi narrativi, espositivi e argomentativi chiari. Utilizza tecniche di sintesi per scopi espositivi e di studio.	- Produrre testi scritti personali, espositivi e ortograficamente corretti e strutturati in sequenze coerenti. - Gestire la sintesi testuale modulando la lunghezza del riassunto. - Utilizzare i connettivi logici, temporali e spaziali in modo appropriato per legare le parti del testo. - Scrivere testi argomentativi semplici su tracce ed esperienze note.	- Fasi del processo di scrittura: ideazione, pianificazione (scaletta), stesura, criteri di revisione sintattica e lessicale. - Struttura del testo espositivo (introduzione, sviluppo, conclusioni). - Regole di coerenza logica e coesione testuale (uso di pronomi, sinonimi, iperonimi e tempi verbali coerenti).	- Scrittura Critica & IA: Attività laboratoriali di riscrittura guidata: confronto tra testi descrittivi/argomentativi scritti dagli alunni a mano in corsivo e bozze generate da un'AI. Gli alunni devono individuare errori, allucinazioni, frasi stereotipate e arricchire il testo artificiale con l'apporto critico umano.

Riflessione sulla Lingua **(Grammatica e Lessico)**	L'alunno applica le regole ortografiche, riconosce le strutture morfologiche fondamentali e le loro funzioni nel testo; arricchisce il proprio patrimonio lessicale attraverso l'analisi semantica delle parole.	- Riconosce e analizzare la struttura della frase semplice (soggetto, predicato, complementi diretti e in Utilizzare consapevolmente i modi Congiuntivo e Condizionale sia nella produzione che nella comprensione. - Applicare le norme ortografiche e l'uso espressivo e logico della punteggiatura avanzata (punto e virgola, due punti).	- Morfologia: Le parti invariabili (avverbio, preposizione, congiunzione, esclamazione). Consolidamento/potenziamento dei verbi irregolari e della consecutio temporum. - Sintassi della Frase (Analisi Logica): La frase minima; il Soggetto e il Predicato (verbale e nominale); l'Attributo e l'Apposizione; i Complementi principali. - Lessico: Omografia, omonimia, polisemia;	- Consultazione avanzata dei dizionari digitali online della lingua italiana per la ricerca delle radici etimologiche delle parole. - Creazione di esercizi con ausilio di programmi o app multimediali
		- Utilizzare i dizionari per arricchire la competenza lessicale.	prestiti linguistici e neologismi; etimologia di parole chiave del lessico civico.	

CURRICOLO DI ITALIANO - CLASSE TERZA

Nucleo fondante	Competenze Attese	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Conoscenze Essenziali	Ibridazioni didattiche
Oralità (Ascolto e Parlato)	L'alunno argomenta in modo critico, gestisce monologhi complessi e partecipa a dibattiti formali strutturati, modulando il registro linguistico in base all'interlocutore e al contesto comunicativo d'esame.	- Esporre relazioni strutturate su temi complessi letterari o d'attualità. - Prendere appunti selettivi per la sintesi all'impronta di testi orali. - Confutare e sostenere tesi all'interno di un dibattito formale regolato. - Gestire l'ansia e la prosodia in pubblico.	- Struttura del discorso argomentativo: tesi, argomenti, antitesi, confutazione e sintesi. - Tecniche di retorica e persuasione: la scelta del lessico e i connettivi logico- argomentativi. - Regole di discussione formale (regolamento del Debate d'istituto). - Tipologie e finalità del colloquio d'esame.	- Educazione Civica: Sessioni di Debate formale su tematiche dell'Agenda 2030 (es. transizione energetica, diritti umani). - Analisi del linguaggio orale della disinformazione nei media digitali.
Lettura (e Letteratura)	L'alunno interpreta, analizza e commenta testi della tradizione letteraria dal secondo Ottocento al Novecento, manifestando senso critico, autonomia di lettura ed estetica interpretativa.	- Comprendere e analizzare la struttura metrica e concettuale del testo poetico. - Contestualizzare storicamente e culturalmente un autore o un'opera della letteratura italiana. - Leggere e interpretare criticamente almeno un'opera integrale nell'anno - Svolgere parafrasi e commenti stilistici	- Lettura e commento di passi scelti dei principali autori della letteratura italiana dell'Ottocento e Novecento. - Alcuni generi, come, ad esempio, il romanzo psicologico e sociale del Novecento, il testo teatrale, Romanzo storico, letteratura memorialistica, fantascienza, testo poetico. - Consolidamento e potenziamento di alcune figure retoriche	- Mappatura geopolitica ed evoluzione della lingua italiana dall'Ottocento ad oggi. - Uso e consultazione critica di archivi letterari digitali open-source per progetti di ricerca.
Scrittura (e Produzione)	L'alunno produce testi complessi (argomentativi, saggi brevi, analisi del testo) in modo coerente, coeso e grammaticalmente corretto, pianificando e rielaborando autonomamente le proprie bozze sia a mano sia in digitale.	- Sviluppare le tre tipologie ministeriali d'esame (A: testo narrativo/descrittivo, B: testo argomentativo, C: sintesi e commento). - Scrivere saggi brevi e testi argomentativi coerenti strutturati in sequenze logiche. - Rielaborare e sintetizzare fonti multiple cartacee o digitali per creare un testo originale. - Praticare l'autocorrezione	- Le Tecniche dell'Esame di Stato: pianificazione della scaletta per le tre tipologie di traccia. - Coerenza macrotestuale: la struttura dei paragrafi e l'equilibrio delle parti del testo. - Strumenti di coesione avanzata: l'uso di connettivi concessivi, avversativi e conclusivi. - Tecniche di riscrittura, variazione di registro e sintesi complessa.	- Attività di revisione testuale. Gli studenti confrontano un proprio testo argomentativo con una bozza generata da una GenAI per individuare allucinazioni, errori logici e appiattimenti stilistici. - Analisi e riscrittura di diari, lettere e testimonianze storiche. Gli studenti si esercitano nella scrittura di "interviste impossibili" a figure del passato o nella stesura di articoli di fondo partendo da notizie d'archivio, - Analisi dei meccanismi linguistici della persuasione: figure retoriche negli slogan, manipolazione delle notizie ed emotività linguistica. Gli studenti creano una campagna di sensibilizzazione sociale (es. contro il cyberbullismo o per la parità di genere) curando il testo, la sceneggiatura di un podcast o il testo di un manifesto.
Nucleo fondante	**Competenze Attese**	**Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)**	**Conoscenze Essenziali**	**Ibridazioni didattiche**
Riflessione sulla Lingua (Grammatica e Lessico)	L'alunno padroneggia le strutture sintattiche complesse della frase composta (periodo), applica consapevolmente le regole di coesione testuale ed espande il lessico astratto e settoriale per scopi di studio personalizzato.	- Riconoscere la struttura del periodo individuando la proposizione principale, le coordinate e le subordinate. - Classificare le proposizioni subordinate per grado e per forma - Gestire con precisione i rapporti di consecutio temporum - Usare appropriatamente il lessico astratto, settoriale e i neologismi.	- Sintassi del Periodo. - Il Periodo Ipotetico: della realtà, della possibilità, dell'irrealtà. - Lessico: Parole del linguaggio settoriale, prestiti linguistici, neologismi e arcaismi.	- Creazione di esercizi con ausilio di programmi o app multimediali - Ricerca guidata ed etimologica sulle piattaforme digitali dell'Accademia della Crusca e dell'Istituto Treccani.

CURRICOLO DI GEOGRAFIA

Perché si studia geografia?

Si studia geografia per conoscere il territorio in cui viviamo e saper collocare nello spazio i luoghi che fanno parte della nostra vita, dal quartiere e dal comune fino all'Italia, all'Europa e al mondo. La disciplina insegna a orientarsi, a leggere i paesaggi e a comprendere le relazioni tra ambienti naturali e attività umane, osservando anche come le persone trasformano il territorio. Confrontare luoghi e fenomeni a diverse scale permette di collegare realtà locali e globali e di capire meglio i problemi ambientali, sociali ed economici. La lettura delle carte e dei principali riferimenti geografici aiuta a rappresentare e a comprendere lo spazio. Queste conoscenze aiutano a diventare cittadini autonomi e consapevoli.

Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo, D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, p. 105, sezione «Perché si studia».

CURRICOLO DI GEOGRAFIA - CLASSE PRIMA

Nucleo fondante	Competenze Attese	Obiettivi Specifici di Apprendimento	Conoscenze Essenziali	Ibridazioni didattiche
		(OSA)		
Orientamento e linguaggio	L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte utilizzando le coordinate e i punti cardinali. Decodifica e utilizza i diversi linguaggi cartografici per interpretare e rappresentare il territorio.	- Orientarsi sul terreno mediante l'uso della bussola e dei punti cardinali. - Calcolare distanze reali utilizzando scale grafiche e numeriche. - Leggere e interpretare diverse tipologie di carte (fisiche, politiche, tematiche). - Utilizzare i punti di riferimento topografici per tracciare percorsi	- Il reticolato geografico: latitudine, longitudine, paralleli e meridiani. - I fusi orari e i sistemi di coordinate terrestri. - La cartografia: proiezioni, scale di riduzione (numerica e grafica), legenda e simboli cartografici. - Strumenti tradizionali e digitali per la geo-localizzazione.	- STEM (Matematica): Calcoli e proporzioni applicati alla scala di riduzione delle carte. - (Geografia + Tecnologia): Laboratorio per la creazione, attraverso l'uso di Google Earth e OpenStreetMap, di una "mappa di comunità" del proprio quartiere, inserendo punti di interesse legati alla sostenibilità (es. aree verdi, piste ciclabili, fontanelle). - Attività laboratoriale sulle carte attraverso l'utilizzo di portali cartografici on line nazionali e di archivi fotografici on line
Paesaggio e ambiente fisico	Riconosce e analizza gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i principali paesaggi italiani ed europei. Comprende le forze naturali endogene ed esogene che modificano costantemente la superficie terrestre.	- Descrivere le caratteristiche morfologiche di un paesaggio costiero, montano, collinare o pianeggiante. - Individuare le relazioni tra morfologia del territorio, clima e idrografia. - Riconoscere l'azione modellatrice degli agenti atmosferici e dei fiumi sul terreno. - Spiegare la distribuzione dei climi europei in base a latitudine, altitudine ed esposizione alle correnti marine.	- La struttura interna della Terra e la tettonica a placche. - Forze endogene (vulcani, terremoti) ed esogene (erosione, sedimentazione). - Orografia e idrografia d'Italia e d'Europa: le principali catene montuose, pianure, fiumi, laghi e mari. - I climi e i biomi italiani ed europei	- STEAM (Scienze): Studio geomorfologico della tettonica a placche e del ciclo delle rocce. - Laboratorio per la produzione di un lavoro multimediale finalizzato alla valorizzazione del patrimonio artistico e culturale nazionale - Adesione a eventuali futuri progetti d'istituto, per la tutela, la valorizzazione e l'analisi del territorio con tecnologie all'avanguardia - Laboratorio di esperienze immersive nei luoghi simbolo del territorio nazionale
Organizzazione regionale	L'alunno individua i criteri di regionalizzazione del territorio (fisici, storici, amministrativi). Analizza le regioni italiane come sistemi territoriali integrati, cogliendo i nessi tra ambiente, insediamenti e attività economiche	- Raggruppare i territori applicando diversi criteri di regionalizzazione (es. climatico, storico, economico). - Analizzare la macro-regione d'appartenenza e saperla confrontare con altre realtà regionali italiane. - Individuare i poli industriali, turistici e culturali delle regioni d'Italia.	- Il concetto di 'regione' e le sue tipologie: naturali, storiche, culturali, amministrative, economiche. - Le Regioni italiane e le macro-regioni (Nord, Centro, Sud, Isole). - Organizzazione del territorio italiano: capoluoghi, reti di comunicazione e specializzazioni economiche regionali. - Squilibri territoriali e caratteristiche delle aree interne	- Educazione Civica: L'ordinamento della Repubblica Italiana (Stato, Regioni, Province, Comuni) e il concetto di autonomia locale. - STEM: Creazione di diagrammi per classificare una regione in base a indicatori fisici/economici. - Adesione a eventuali futuri progetti d'istituto, per la partecipazione attiva alla comunità. - Laboratorio di esperienze immersive in VR negli enti locali e nelle istituzioni nazionali
				- Laboratorio per la produzione di un lavoro multimediale per sviluppare il pensiero critico attraverso l'analisi dei principali problemi ambientali e sociali contemporanei.

Territorio e società	Interpreta l'andamento dei fenomeni demografici e dei flussi migratori storici e recenti in relazione alle risorse disponibili. Comprende la distribuzione della popolazione in Italia ed Europa.	- Leggere e interpretare grafici demografici (piramidi delle età, curve di crescita). - Analizzare i dati sui flussi migratori e sull'urbanizzazione in Italia e in Europa. - Mettere in relazione la densità di popolazione con le caratteristiche ambientali ed economiche.	- Indicatori demografici fondamentali. - La struttura della popolazione italiana e europea: invecchiamento e immigrazione. - Il fenomeno urbano in Italia e in Europa: città metropolitane, conurbazioni e dinamiche centro-periferie	- STEM: Elaborazione e lettura critica di tabelle e grafici statistici demografici (dati ISTAT). - Educazione Civica: Analisi dell'Articolo 10 della Costituzione sul diritto d'asilo e l'accoglienza dei migranti. - Geografia + Storia + Arte: Il Paesaggio come bene comune. Confronto tra dipinti o fotografie storiche del territorio locale e la situazione attuale per comprendere il processo di territorializzazione (come l'uomo ha modificato lo spazio nel tempo).

Tutela del paesaggio e sostenibilità	Sviluppa una coscienza ecologica e civile basata sulla conoscenza della Costituzione e dell'Agenda 2030. Assume comportamenti responsabili per la salvaguardia dell'ambiente e dei beni culturali.	- Riconoscere le minacce ambientali del proprio territorio (inquinamento, cementificazione). - Proporre soluzioni sostenibili applicabili al contesto scolastico o locale. - Valutare criticamente l'impatto antropico sulle risorse non rinnovabili.	- L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile: focus sui Goal legati all'ambiente (6, 13, 14, 15). - Le aree protette in Italia e in Europa: Parchi Nazionali e riserve naturali. - I concetti di transizione ecologica, impronta ecologica e biodiversità.	- Educazione Civica: Studio degli Articoli 9 e 41 della Costituzione Italiana (tutela dell'ambiente e della biodiversità). - Analisi di notizie ambientali digitali. - Laboratorio di esperienze immersive in VR nei musei e nel patrimonio culturale - Laboratorio per la produzione di un lavoro multimediale per sviluppare il pensiero critico attraverso l'analisi dei principali problemi ambientali e sociali contemporanei.

CURRICOLO DI GEOGRAFIA - CLASSE SECONDA

Nucleo fondante	Competenze Attese	Obiettivi Specifici di Apprendimento	Conoscenze Essenziali	Ibridazioni didattiche
		(OSA)		
Orientamento e linguaggio	L'alunno si orienta agevolmente nel contesto europeo utilizzando in modo combinato carte geografiche fisiche, politiche e tematiche (digitali e cartacee), decodificando apparati simbolici e cartografici.	- Orientarsi nello spazio europeo utilizzando i punti cardinali e le coordinate geografiche. - Leggere e interpretare una ricca gamma di carte tematiche relative all'Europa (es. densità demografica, flussi energetici, PIL). - Utilizzare grafici e tabelle per confrontare i dati socio-economici dei diversi Stati dell'Unione Europea.	- Reticolato geografico, fusi orari e applicazione del concetto di scala cartacea e digitale a livello continentale. - Tipologie di carte tematiche e cartogrammi economici europei.	- STEM: Utilizzo di app geografiche per sovrapporre carte tematiche (es. zone a rischio sismico e densità abitativa in Europa). - Utilizzo dell'IA per confrontare diverse carte e planisferi per notare eventuali distorsioni cartografiche e infografiche.
Paesaggio e ambiente fisico	L'alunno riconosce l'assetto morfo-idrografico e climatico degli stati europei e del Mediterraneo, descrivendo i paesaggi biogeografici e mettendoli in stretta correlazione con le dinamiche insediative ed economiche storiche e contemporanee.	- Individuare sulla carta e descrivere le unità morfologiche, i bacini idrografici e i sistemi montuosi di alcuni stati europei. - Analizzare le trasformazioni antropiche del paesaggio naturale europeo in base alle esigenze produttive delle singole macro-regioni.	- Consolidamento della morfologia, dell'idrografia e dei biomi d'Europa attraverso lo studio di alcuni stati	- STEM: Analisi dei dati termometrici e pluviometrici europei storici per comprendere i cambiamenti climatici in atto nel continente tramite grafici interattivi. - Educazione Civica: La valorizzazione del patrimonio paesaggistico e naturale transnazionale dell'Unione Europea, sul modello delle riserve della biosfera UNESCO.
Territorio e società	L'alunno comprende la configurazione geo-politica ed economica dell'Europa contemporanea, analizzando la struttura, la genesi e le sfide attuali dell'Unione Europea come attore globale e i processi migratori interni ed esterni.	- Analizzare l'organizzazione politica e socio-economica dei vari Stati europei, suddividendoli per macro-regioni. - Spiegare le tappe della nascita, lo scopo delle istituzioni e i criteri di allargamento dell'Unione Europea. - Esaminare le cause, le direttrici e l'impatto demografico e culturale dei flussi migratori storici e attuali nel continente.	- Quadro geopolitico degli Stati europei suddivisi per regioni - L'Unione Europea: Trattati fondamentali e istituzioni chiave - Settori economici in Europa: transizione industriale, agricoltura intensiva, PAC, terziario avanzato e poli dell'innovazione. - Indicatori statistici macroeconomici e demografici: ISU, PIL, tasso di natalità, densità di popolazione, saldo migratorio	- Educazione Civica: Studio dello status di Cittadino Europeo, dei diritti di libera circolazione (Accordo di Schengen) e dei programmi comunitari di mobilità per i giovani. - Analisi di post generati da IA per identificare pregiudizi, allucinazioni e fake news legate a dinamiche di politica internazionale. - Laboratorio per la produzione di un lavoro multimediale per sviluppare le conoscenze di almeno uno stato europeo - (Geografia + Storia): Laboratorio cartografico sui confini naturali vs confini politici, analizzando le minoranze linguistiche ed etniche per superare l'idea che gli Stati siano blocchi omogenei
Tutela del	L'alunno sviluppa una coscienza ecologica a livello	- Riconoscere le problematiche ecologiche di livello europeo (inquinamento dei mari chiusi,	- Il mix energetico europeo: transizione verso le energie rinnovabili (eolico, solare,	- STEM / Matematica: Esercitazione sul calcolo dell'impronta carbonica (Carbon

Nucleo fondante	Competenze Attese	Obiettivi Specifici di Apprendimento	Conoscenze Essenziali	Ibridazioni didattiche
		(OSA)		
paesaggio e sostenibilità	europeo, valutando criticamente l'impatto dei consumi energetici, dello sviluppo industriale e dei trasporti europei sulle risorse globali, riflettendo su possibili soluzioni.	piogge acide, consumo del suolo). - Valutare la dipendenza energetica dell'Europa e la necessità di una diversificazione delle fonti energetiche. - Promuovere attivamente stili di vita orientati al risparmio delle risorse e alla riduzione dell'impronta ecologica comunitaria.	idroelettrico) vs combustibili fossili e nucleare. - Il Green Deal Europeo e gli obiettivi specifici dell'Agenda 2030 legati alla sostenibilità continentale. - Le reti transeuropee dei trasporti e l'impatto della logistica integrata sulla salute del pianeta.	Footprint) media di una scuola o di un nucleo familiare, confrontandola con gli obiettivi minimi europei di neutralità climatica - Educazione Civica: Analisi della Costituzione Italiana (Art. 9 per la tutela dell'ambiente) estesa alla legislazione verde comunitaria. - Laboratorio di esperienze immersive in VR nei musei e nel patrimonio culturale - Laboratorio per la produzione di un lavoro multimediale per sviluppare il pensiero critico attraverso l'analisi dei principali problemi ambientali e sociali contemporanei.

CURRICOLO DI GEOGRAFIA - CLASSE TERZA

Nucleo fondante	Competenze Attese	Obiettivi Specifici di Apprendimento	Conoscenze Essenziali	Ibridazioni didattiche
		(OSA)		
Orientamento e linguaggio	Sa applicare in modo autonomo il pensiero sistemico e i linguaggi della geo-graficità per decodificare cartografie complesse, flussi geopolitici invisibili e reti globali.	- Leggere, interpretare e confrontare diverse tipologie di carte e metacarte geografiche. - Utilizzare i Sistemi Informativi Geografici (GIS) e i geoportali istituzionali per ricavare dati su scala mondiale.	- Proiezioni cartografiche storiche e moderne e relative distorsioni ideologiche/politiche. - Telerilevamento, foto satellitari e cartografia digitale predittiva. - Indicatori macroeconomici e di benessere	- STEM / Digital: Uso di software GIS (es. Geoportale nazionale) per mappare flussi demografici e commerciali dinamici in tempo reale.
Paesaggio e ambiente fisico	Sa analizzare i grandi ecosistemi e macrosistemi fisici planetari, valutando in chiave critica l'interazione antropica e le vulnerabilità ecologiche sistemiche.	- Identificare le caratteristiche morfologiche, idrografiche e climatiche dei grandi quadri continentali extraeuropei. - Riconoscere i punti di rottura degli ecosistemi globali legati al cambiamento climatico e all'antropizzazione forzata.	- I grandi biomi terrestri ed extraeuropei. - Dinamiche atmosferiche globali e macro-fenomeni climatici (El Niño, desertificazione, innalzamento dei mari). - Risorse naturali e squilibri nella loro distribuzione geo-idrologica	- Educazione Civica / IA: Studio degli accordi internazionali sul clima (Accordo di Parigi, COP). - Esercizi con l'IA generativa per analizzare e confutare le tesi negazioniste sul clima tramite la verifica scientifica.
Territorio e società	Sa interpretare le dinamiche della globalizzazione, i flussi migratori transcontinentali e gli assetti geopolitici dei poli di potere emergenti e consolidati.	- Spiegare il funzionamento della globalizzazione e il ruolo economico/territoriale delle multinazionali. - Analizzare le cause e la direzione dei flussi migratori globali contemporanei. - Elaborare studi monografici ragionati sui singoli continenti e sulle potenze emergenti.	- La globalizzazione: flussi finanziari, commerciali e digitali; delocalizzazione. - Geopolitica delle macro-regioni extraeuropei: Americhe (USA, America Latina), Africa (aree di crisi e sviluppo), Asia (Cina, India, BRICS), Oceania, Regioni Polari. - Demografia mondiale: transizione demografica, megalopoli e squilibri Nord/Sud.	- Educazione Civica / STEM: Analisi dell'Articolo 10 della Costituzione (Diritto d'Asilo) e della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani. - Laboratorio per la produzione di un lavoro multimediale per sviluppare il pensiero critico attraverso l'analisi e lo studio di almeno uno stato extra-europeo. - Geografia + Italiano + Lingue: Creazione di un'antologia digitale di "letteratura di viaggio" e reportage (anche fotografici) per raccontare come culture diverse interpretano lo stesso spazio geografico (es. la foresta amazzonica vista dalle multinazionali del legno vs i popoli indigeni).
Tutela del paesaggio e sostenibilità	Agisce come cittadino globale consapevole dei limiti delle risorse planetarie, sostenendo e argomentando la necessità di modelli economici circolari ed equi.	- Saper connettere il consumo locale di risorse alle dinamiche estrattive e di sfruttamento globale. - Valutare criticamente l'efficacia degli obiettivi dell'Agenda 2030 nelle macro-aree mondiali studiandone i casi di successo e di fallimento.	- La geopolitica delle risorse strategiche (acqua dolce, idrocarburi, terre rare e metalli preziosi). - Sviluppo sostenibile ed economia circolare vs economia lineare. - Obiettivi dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile a livello planetario.	- Laboratori sul fenomeno del Greenwashing delle multinazionali energetiche: analisi critica dei testi e delle campagne di comunicazione aziendali mediante l'utilizzo dell'IA. - Laboratorio per la produzione di un lavoro multimediale per sviluppare il pensiero critico attraverso l'analisi dei principali problemi ambientali e sociali contemporanei.

CURRICOLO DI STORIA

Perché si studia storia?

Si studia storia per comprendere come si sono formate le società in cui viviamo e quali avvenimenti hanno contribuito a trasformarle. Non basta ricordare date e fatti: occorre ricostruirne le cause, i legami con i contesti sociali, culturali, economici e geografici e le conseguenze prodotte nel tempo. Conoscere e interpretare il passato aiuta a capire meglio il presente e a riflettere sui cambiamenti della società. Il passato non viene quindi studiato come una serie di episodi isolati, ma come un insieme di relazioni e trasformazioni. Lo studio della storia permette inoltre di sviluppare un giudizio consapevole, comprendendo come il modo di raccontare e interpretare il passato influenzi anche le scelte per il futuro.

Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo, D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, p. 96, sezione «Perché si studia».

CURRICOLO DI STORIA - CLASSE PRIMA

Nucleo fondante	Competenze Attese	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Conoscenze Essenziali	Ibridazioni didattiche
Uso delle fonti	L'alunno riconosce il valore delle fonti come base della ricostruzione storiografica. Identifica e interroga fonti diverse per ricavare informazioni sui contesti dal Medioevo al Seicento	- Distinguere tra fonti primarie (autentiche d'epoca) e secondarie (storiografiche). - Analizzare documenti scritti (editti, trattati), reperti iconografici e fonti materiali.	- Metodo storico applicato alle fonti medievali e moderne. - Analisi di testi chiave: dalla Magna Charta alle tesi di Lutero, fino alla Pace di Vestfalia. - Fonti materiali e artistiche come espressione del potere (castelli, architettura barocca).	- Ricerca guidata di manoscritti e documenti digitalizzati in archivi storici online. - Esercizi di analisi critica su immagini storiche e testi d'epoca sintetizzati o manipolati da modelli generativi.
Organizzazione delle informazioni	L'alunno ordina le informazioni storico- geografiche nello spazio e nel tempo. Configura quadri di civiltà stabili, cogliendo mutamenti strutturali e congiunture geopolitiche globali.	- Collocare cronologicamente gli eventi cardine dal feudalesimo all'affermazione degli Stati moderni. - Costruire e interpretare linee del tempo interattive e mappe storico-geografiche evolutive. - Mettere in relazione cause ed effetti di fenomeni complessi (es. scoperte geografiche, scismi religiosi, crisi del '600)	- Periodizzazione: Alto/Basso Medioevo, Umanesimo, Rinascimento, l'Età delle Riforme, la nascita dello Stato Moderno. - Geopolitica dell'Europa e del mondo: dalle rotte transoceaniche all'asse del conflitto europeo nella guerra dei Trent'anni (1618-1648)	- Uso di mappe digitali e strati cartografici dinamici per visualizzare lo spostamento dei confini europei ed extraeuropei. - Costruzione di linee del tempo collaborative nel cloud per connettere eventi locali e globali. - Elaborazione grafica e rielaborazione dei contenuti con app come Canva ecc.
Orientamento e cittadinanza	L'alunno comprende la genesi delle istituzioni moderne e dei diritti odierni partendo dai conflitti ideologici e religiosi europei. Sviluppa un approccio critico, interculturale e di rispetto delle libertà fondamentali.	- Confrontare l'evoluzione del concetto di sovranità (dall'impero universale allo Stato assoluto) con i principi democratici odierni. - Riconoscere le radici storiche della tolleranza religiosa e del pluralismo culturale. - Valutare l'impatto della guerra e della diplomazia sulla nascita del diritto internazionale.	- Evoluzione delle forme di potere: Feudalesimo, Comuni, Signorie, Monarchie nazionali, Assolutismo francese e Parlamentarismo inglese. - Lo scontro religioso e l'intolleranza; la svolta della Pace di Vestfalia (1648) (cuius regio, eius religio) e il moderno equilibrio europeo.	- Educazione Civica: Focus sulla nascita dei moderni concetti di diritto internazionale, diplomazia e cooperazione tra Stati a partire dalla fine della Guerra dei Trent'anni. - Esplorazione immersiva di siti patrimonio UNESCO d'epoca medievale e rinascimentale.
Scrittura e lessico	L'alunno padroneggia il lessico storiografico specifico per comunicare in forma orale e scritta. Struttura semplici argomentazioni storiche avvalendosi di connettivi logico-temporali appropriati.	- Utilizzare in modo appropriato termini storiografici e concettualizzazioni specifiche della disciplina. - Produrre testi espositivi, sintesi o schemi strutturati per descrivere fenomeni di lungo periodo. - Relazionare oralmente seguendo una scaletta logico-cronologica	- Glossario storiografico essenziale: vassallaggio, teocrazia, tolleranza, assolutismo, scisma, mercantilismo, geopolitica, sovranità. - Struttura testuale del testo espositivo disciplinare. - Connettivi causali, temporali e concessivi applicati alla narrazione.	- Scrittura di micro-testi, sceneggiature storiche o interviste impossibili a personaggi storici per la creazione di podcast didattici. - Uso di prompt specifici per far generare all'AI bozze di sintesi storiche, allenando gli alunni al processo di editing e correzione lessicale.

CURRICOLO DI STORIA - CLASSE SECONDA

Nucleo fondante	Competenze Attese	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Conoscenze Essenziali	Ibridazioni didattiche
Uso delle fonti	L'alunno analizza e confronta fonti di diversa natura per ricostruire i processi di modernizzazione, rivoluzione e costruzione degli Stati nazionali fra XVII e XIX secolo.	- Esaminare documenti normativi e programmatici cardine (es. Dichiarazione dei diritti, Costituzioni ottocentesche) - Confrontare fonti iconografiche (dipinti, caricature, prime foto) per comprendere la propaganda e i movimenti culturali. - Analizzare dati demografici ed economici relativi alle rivoluzioni industriali	- Il metodo storico applicato alle fonti d'età moderna e contemporanea. - Analisi di testi legislativi, manifesti politici e trattati (es. Dichiarazione d'Indipendenza americana, Statuto Albertino). - La nascita della stampa periodica e dell'opinione pubblica.	- Verifica dei contenuti su archivi digitali e identificazione di bias storici. - Uso dell'AI per estrarre concetti chiave da documenti d'archivio digitalizzati.
Organizzazione delle informazioni	L'alunno organizza le informazioni in quadri concettuali di lungo periodo. Utilizza strumenti sincronici e diacronici per comprendere fenomeni globali, transizioni economiche e ridefinizioni dei confini.	- Collocare nello spazio e nel tempo gli eventi cruciali dall'Assolutismo all'Imperialismo. - Strutturare mappe concettuali e timeline interattive per collegare mutamenti politici ed economici. - Istituire relazioni di causa-effetto tra industrializzazione, urbanizzazione e ideologie.	- Periodizzazione: Assolutismo vs Costituzionalismo, Illuminismo, Rivoluzioni americane, l'Impero napoleonico e la Restaurazione. - I moti d'indipendenza, il Risorgimento italiano, l'unificazione tedesca. - Le due rivoluzioni industriali e l'Imperialismo.	- Elaborazione di linee temporali dinamiche a più livelli. - Uso di strumenti GIS per visualizzare l'evoluzione dei confini nazionali ed europei. - Elaborazione grafica e rielaborazione dei contenuti con app come Canva ecc
Orientamento e cittadinanza	L'alunno riconosce la genesi dei diritti civili, politici e sociali moderni e i passaggi storici che hanno portato alla transizione dai sudditi ai cittadini.	- Connettere l'evoluzione del concetto di cittadinanza (dal suffragio censitario a quello universale) con i principi costituzionali odierni. - Valutare i concetti di nazione e nazionalismo. - Comprendere l'origine delle tutele sul lavoro a partire dalle lotte sociali ottocentesche.	- Origine delle costituzioni e dei diritti - civili: dal Bill of Rights alla legislazione sociale di fine Ottocento. - Il pensiero politico ottocentesco: liberalismo, democrazia, socialismo. - Nascita dei movimenti dei lavoratori e delle suffragette.	- Educazione Civica: Focus sui concetti di democrazia rappresentativa, sovranità popolare e carte costituzionali a confronto. - Dibattiti regolati con supporti di materiali multimediali sulle correnti politiche dell'Ottocento.
Scrittura e lessico	L'alunno utilizza un lessico storiografico adeguato per produrre argomentazioni coerenti, sia orali sia scritte, dimostrando capacità di sintesi e rielaborazione critica.	- Padroneggiare e impiegare con precisione la terminologia settoriale della disciplina. - Redigere testi espositivi, saggi brevi o report di ricerca integrando dati storici. - Esporre verbalmente percorsi storiografici utilizzando una corretta rete di connettivi logici.	- Glossario: antico regime, costituzionalismo, giacobinismo, restaurazione, risorgimento, industrialismo, socialismo, imperialismo, suffragio. - Tecniche di scrittura per il testo argomentativo e storiografico.	- Ideazione di sceneggiature storiche e podcast sulle grandi biografie o mutamenti quotidiani nell'Ottocento. - Attività di revisione critica su sintesi prodotte dall'AI per affinare la precisione espositiva.

CURRICOLO DI STORIA - CLASSE TERZA

Nucleo fondante	Competenze Attese	Obiettivi Specifici di Apprendimento	Conoscenze Essenziali	Ibridazioni didattiche
		(OSA)		
Uso delle fonti	L'alunno seleziona, analizza e confronta criticamente fonti di diversa natura (documentarie, iconografiche audiovisive, digitali) per ricostruire i conflitti globali, i totalitarismi, i processi di decolonizzazione e le trasformazioni socio-politiche del XX e XXI secolo.	- Analizzare criticamente manifesti di propaganda, cinegiornali e discorsi politici del periodo totalitario. - Confrontare memorie storiche, testimonianze orali e interviste multimediali (es. la Shoah, la Resistenza). - Decodificare dati statistici, infografiche e indicatori economici relativi alla globalizzazione e alle crisi del mondo contemporaneo	- Il metodo storico applicato alle fonti multimediali e audiovisive dell'età contemporanea. - Analisi di trattati internazionali, costituzioni democratiche e dichiarazioni dei diritti (es. Trattato di Versailles, Costituzione Italiana, Dichiarazione Universale dei Diritti Umani del 1948). - L'evoluzione dei massmedia: dalla radio e il cinema alla televisione, fino alla nascita di	- Tecniche avanzate di controllo delle fonti per il contrasto alle fake news storiche e identificazione della manipolazione digitale. - Utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale per trascrivere, indicizzare e sintetizzare interviste storiche o testimonianze d'archivio orali.

			Internet e dei social network.	
Organizzazione delle informazioni	L'alunno organizza le informazioni in quadri concettuali e reti di relazioni geopolitiche. Utilizza strumenti temporali e spaziali per decodificare la complessità del mondo globalizzato, le transizioni economiche e i mutamenti dei confini	- Collocare nello spazio e nel tempo gli eventi cruciali del Novecento e del XXI secolo, identificando nessi di causa-effetto. - Strutturare linee del tempo multi-layer e mappe geopolitiche per collegare i conflitti mondiali, la Guerra Fredda e gli equilibri contemporanei. - Mettere in relazione lo sviluppo tecnologico, i modelli economici (capitalismo, comunismo, welfare state) e le trasformazioni demografiche e ambientali	- La Prima guerra mondiale e la scomposizione degli imperi - I totalitarismi (Fascismo, Nazismo, Stalinismo) e la Seconda Guerra Mondiale con la Shoah. - La Guerra Fredda, il processo di integrazione europea, la decolonizzazione e i conflitti in Medio Oriente. - Il crollo del blocco sovietico, la globalizzazione, le sfide del XXI secolo (terrorismo internazionale, transizione ecologica, migrazioni).	- Creazione di infografiche interattive e linee temporali sincronizzate che integrino evoluzione politica ed evoluzione tecnologica del Novecento. - Uso di web-GIS e mappe storiche digitali per visualizzare il cambiamento dei confini europei e globali dopo i due conflitti mondiali e dopo il 1989. - Elaborazione grafica e rielaborazione dei contenuti con app come Canva ecc.
Orientamento e cittadinanza	L'alunno riconosce il valore della democrazia, della libertà e dei diritti umani conquistati nel corso del Novecento. Connette la conoscenza della storia contemporanea all'esercizio di una cittadinanza attiva, consapevole e responsabile, nel rispetto della legalità e dei principi della Costituzione italiana	- Connettere la nascita della Repubblica Italiana e i principi fondamentali della Costituzione alle lotte di Liberazione e alla Resistenza. - Valutare l'importanza delle istituzioni sovranazionali (ONU, Unione Europea) per il mantenimento della pace e della cooperazione. - Comprendere l'evoluzione dei diritti sociali e civili, inclusi i movimenti per l'emancipazione femminile, i diritti civili e la tutela dell'ambiente.	- La fine del fascismo, la nascita della Repubblica Italiana, il referendum del 1946 e l'Assemblea Costituente. - Struttura e principi cardine della Costituzione italiana - Storia e istituzioni dell'Unione Europea, dai trattati di Roma ad oggi - I movimenti per i diritti civili, il femminismo, lo statuto dei lavoratori e l'evoluzione dello stato sociale.	- Educazione Civica: Focus sulla cittadinanza digitale, i diritti in rete, la privacy e l'etica nell'uso delle nuove tecnologie e dell'intelligenza artificiale. - Dibattiti regolati con supporti di materiali multimediali sulle grandi questioni geopolitiche ed etiche del secondo Novecento e della contemporaneità
Scrittura e lessico	L'alunno utilizza un lessico storiografico adeguato per produrre testi espositivi e argomentativi, sia orali sia scritti, dimostrando autonomia di giudizio e capacità di sintesi critica sul mondo contemporaneo	- Impiegare termini specifici della contemporaneità geopolitica ed economica. - Redigere brevi saggi, articoli d'opinione o report di ricerca basati sull'incrocio di dati storici e d'attualità Esporre oralmente percorsi tematici elaborati utilizzando connettivi logici formali e argomentazioni documentate	- Glossario: totalitarismo, democrazia, propaganda, welfare state, guerra fredda, decolonizzazione, globalizzazione, geopolitica, sostenibilità, digitalizzazione. - Struttura del testo argomentativo applicato all'analisi dei problemi contemporanei	- Progettazione e realizzazione di podcast, video-documentari o narrazioni digitali focalizzati sulla memoria storica locale o su grandi eventi globali del Novecento - Esercizi di validazione e correzione critica di testi informativi generati da modelli linguistici, per verificare la precisione storica dei dati

CURRICOLO DI INGLESE

Perché si studia inglese?

Si studia inglese perché questa lingua permette di comunicare con persone di paesi e culture differenti, favorendo la comprensione reciproca e gli scambi a livello internazionale. Attraverso il suo apprendimento si conoscono modi di vivere ed espressioni culturali diverse e si sviluppano capacità di relazione, empatia e rispetto verso gli altri. L'inglese consente inoltre di accedere a molte informazioni scientifiche, culturali e digitali e di comprendere più criticamente i contenuti diffusi dai media e dai social network. Questa lingua apre inoltre l'accesso al cinema, al teatro, alla musica e alle letterature dei paesi in cui è parlata. Impararlo aiuta anche a sviluppare memoria, concentrazione e capacità di adattarsi a situazioni nuove.

Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo, D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, p. 83, sezione «Perché si studia».

CURRICOLO DI INGLESE SCUOLA SECONDARIA 1°GRADO LINGUA INGLESE

CLASSE PRIMA COMPETENZA	NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (OSA)	CONOSCENZE ESSENZIALI	IBRIDAZIONI
MULTILINGUISTICA	COMPRENSIONE ORALE	L'alunno comprende oralmente i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.	Comprendere dialoghi e messaggi relativi ad informazioni personali, membri della famiglia, descrizioni di oggetti, luoghi e abitazioni, azioni abituali, sport e tempo libero.	Lessico: Numeri da 1 a 100; colori; oggetti e materie scolastiche; giorni, mesi e stagioni; la data e l'ora; l'alfabeto e lo spelling; paesi e nazionalità; la famiglia; la casa e gli arredi; le azioni abituali; le attività del tempo libero; gli sport. Strutture grammaticali: Pronomi personali e complemento; gli articoli; i connettivi temporali; i tempi del presente (forma affermativa, negativa, interrogativa e risposte brevi). Verbo be, have got, can. Question words; il plurale, gli aggettivi possessivi; il genitivo sassone; gli avverbi e le espressioni di frequenza; le preposizioni di tempo e luogo; some/any; there is/there are. Cultura e civiltà: Argomenti di geografia, storia, arte, musica relativi a tradizioni e personaggi famosi dei paesi di lingua inglese.	Approfondire e riflettere su aspetti legati al mondo anglofono e pertinenti all'attualità in un'ottica di raccordo con altre discipline utilizzando la lingua inglese in contesti motivanti e concreti. Utilizzo in classe di materiale multimediale e interattivo (video, presentazioni, giochi, attività con app ed AI) e produzione di elaborati individuali e di gruppo di varie tipologie tra cui compiti di realtà.
	PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE COMPRENSIONE SCRITTA PRODUZIONE SCRITTA RIFLESSIONE SULLA LINGUA	Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce in modo semplice con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. L'alunno comprende per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Scrive semplici resoconti e compone brevi testi e messaggi rivolti a coetanei e familiari. Individua elementi culturali veicolati dalla L1 o L2 e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera.	Chiedere e dare informazioni inerenti alla sfera personale, i membri della famiglia, oggetti, luoghi e abitazioni, azioni abituali, sport e tempo libero. Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi usando lessico e strutture grammaticali adeguati all'argomento e alla situazione. Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi e messaggi di uso quotidiano. Comprendere istruzioni e indicazioni scritte. Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici, frasi, brevi testi e dialoghi per presentarsi, descrivere persone, luoghi e oggetti e attività della routine quotidiana. Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Riflettere sul proprio stile di apprendimento individuando punti di forza e debolezza.		

CLASSE SECONDA COMPETENZA	NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (OSA)	CONOSCENZE ESSENZIALI	IBRIDAZIONI
MULTILINGUISTICA	COMPRENSIONE ORALE	L'alunno comprende oralmente i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.	Comprendere dialoghi e messaggi relativi ad informazioni personali, emozioni, tempo libero, vacanze, descrizioni fisiche. Individuare le informazioni principali di programmi radiofonici e televisivi su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro.	Lessico: Strumenti e generi musicali; generi di film e trasmissioni TV; l'aspetto fisico e il carattere; negozi, cibi e bevande; mezzi di trasporto; i crimini e le punizioni; i comportamenti antisociali; i lavori domestici; le buone abitudini; le emozioni; il tempo atmosferico; gli eventi della vita; le vacanze. Strutture grammaticali: I quantificatori; Present simple continuous for future; whose, i pronomi possessivi; i verbi di preferenza +ing; Past simple di: be, have, dei verbi regolari e irregolari; could/couldn't; modali: must/mustn't, have to / don't have to, should; i pronomi relativi: who, which, that; comparativi di maggioranza, di uguaglianza, e superlativi degli aggettivi; Past continuous; composti di every, some, any e no. Cultura e civiltà: Argomenti di geografia, storia, arte, musica relativi a tradizioni e personaggi famosi dei paesi di lingua inglese.	Approfondire e riflettere su aspetti legati al mondo anglofono e pertinenti all'attualità in un'ottica di raccordo con altre discipline utilizzando la lingua inglese in contesti motivanti e concreti. Utilizzo in classe di materiale multimediale e interattivo (video, presentazioni, giochi, attività con app ed AI) e produzione di elaborati individuali e di gruppo di varie tipologie tra cui compiti di realtà.
	PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE COMPRENSIONE SCRITTA PRODUZIONE SCRITTA RIFLESSIONE SULLA LINGUA	Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce in modo semplice con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. L'alunno comprende per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Scrive semplici testi e messaggi rivolti a coetanei e familiari. Individua elementi culturali veicolati dalla L1 o L2 e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera	Sostenere una semplice conversazione formulando e rispondendo a domande personali, sui propri interessi, tempo libero, vacanze, emozioni. Esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi semplici. Descrivere eventi passati. Leggere ed individuare informazioni chiave in brevi testi e messaggi di uso quotidiano. Comprendere istruzioni e indicazioni scritte. Individuare informazioni in testi su argomenti della propria esperienza. Raccontare esperienze personali, esprimendo sensazioni ed opinioni con frasi semplici. Scrivere brevi testi utilizzando un lessico appropriato. Produrre risposte a questionari. Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Riflettere sul proprio stile di apprendimento individuando punti di forza e debolezza.		
CLASSE TERZA COMPETENZA	**NUCLEO FONDANTE**	**COMPETENZE ATTESE**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (OSA)**	**CONOSCENZE ESSENZIALI**	**IBRIDAZIONI**
MULTILINGUISTICA	COMPRENSIONE ORALE	L'alunno comprende oralmente i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.	Comprendere dialoghi e messaggi relativi ad informazioni personali, emozioni, tempo libero, vacanze e descrizioni fisiche. Individuare le informazioni principali di programmi radiofonici e televisivi su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il	Lessico: La tecnologia; esperienze di vita; condizioni meteorologiche estreme e disastri naturali; problemi ambientali, salute e benessere; malattie e infortuni; emozioni; professioni e scelte di vita. Strutture grammaticali: Forma affermativa, negativa, interrogativa e risposte brevi del	Approfondire e riflettere su aspetti legati al mondo anglofono e pertinenti all'attualità in un'ottica di raccordo con altre discipline utilizzando la lingua inglese in contesti motivanti e concreti. Utilizzo in classe di materiale multimediale e interattivo

			discorso sia articolato in modo chiaro. Individuare, ascoltando, termini e informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.	futuro con going to e will; Il Present perfect con yet, already, just, for e since; first e second conditional. Cultura e civiltà: Argomenti di geografia, storia, arte, musica relativi a tradizioni e personaggi famosi dei paesi di lingua inglese.	(video, presentazioni, giochi, attività con app ed AI) e produzione di elaborati individuali e di gruppo di varie tipologie tra cui compiti di realtà.
	PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE	Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.	Esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi strutturate in modo coerente. Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esprimere le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. Gestire conversazioni su esperienze personali nei vari tempi verbali.		
	COMPRENSIONE SCRITTA	Comprende testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Comprende testi di varia tipologia attinenti a contenuti di studio di altre discipline.	Leggere ed individuare informazioni esplicite e implicite in testi di argomenti di uso quotidiano e relativi ad altre discipline. Individuare informazioni chiave in testi di varie tipologie e argomenti.		
	PRODUZIONE SCRITTA	Scrive testi e messaggi rivolti a coetanei e familiari. Scrive riflessioni personali su argomenti noti.	Produrre risposte a questionari e formulare domande su testi di vario genere. Raccontare esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni. Scrivere messaggi personali adeguati al destinatario e resoconti coerenti che si avvalgano di lessico appropriato.		
	RIFLESSIONE SULLA LINGUA	Individua elementi culturali veicolati dalla L1 o L2 e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera. Affronta situazioni nuove attingendo dal suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.	Rilevare analogie e differenze tra L1 e L2. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Rilevare analogie o differenze tra usi e costumi legati a culture diverse. Riflettere sul proprio stile di apprendimento individuando punti di forza e debolezza.		

CURRICOLO DI FRANCESE

Perché si studia francese?

Si studia francese per comunicare con persone che vivono in paesi e regioni francofoni, presenti in Europa e negli altri continenti. Conoscere questa lingua consente di avvicinarsi alla loro storia, alle opere artistiche e culturali e alle realtà sociali ed economiche, comprendendo anche i rapporti che da secoli le legano all'Italia. Lo studio del francese arricchisce la formazione personale e favorisce il dialogo e il rispetto tra culture diverse. La vicinanza linguistica con l'italiano permette anche di osservare somiglianze e differenze tra le due lingue. Inoltre, conoscere una seconda lingua comunitaria amplia le opportunità di studio e di lavoro e aiuta a comunicare e a muoversi in contesti internazionali.

Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo, D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, p. 91, sezione «Perché si studia».

CURRICOLO DI INGLESE SCUOLA SECONDARIA 1°GRADO LINGUA FRANCESE

CLASSE PRIMA COMPETENZA	NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (OSA)	CONOSCENZE ESSENZIALI	IBRIDAZIONI
MULTILINGUISTICA	COMPRENSIONE ORALE	L'alunno comprende oralmente i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.	Comprendere dialoghi e messaggi relativi ad informazioni personali, membri della famiglia, descrizioni di oggetti, luoghi della città, azioni abituali, vita scolastica e interessi	Lessico: Numeri da 1 a 100; colori; oggetti e materie scolastiche; giorni, mesi, stagioni; la data; l'ora; l'alfabeto, paesi e nazionalità; la famiglia; la casa e gli arredi; le azioni abituali; le attività del tempo libero; gli sport. Strutture grammaticali: Pronomi personali, gli articoli; i connettivi temporali; i tempi del presente (forma affermativa, negativa, interrogativa e risposte brevi); il verbo être, avoir, aller e venir e verbi del primo gruppo; formazione del plurale; formazione del femminile di nomi e aggettivi; gli aggettivi possessivi e dimostrativi; gli avverbi di luogo e le preposizioni di tempo e luogo; il y a. Cultura e civiltà: Argomenti di geografia, storia, arte, musica relativi a tradizioni e personaggi famosi dei paesi di lingua francese	Approfondire e riflettere su aspetti legati al mondo francofono e pertinenti all'attualità, in un'ottica di raccordo con altre discipline utilizzando la lingua francese in contesti motivanti e concreti. Utilizzo in classe di materiale multimediale e interattivo (video, presentazioni, giochi, attività con app ed AI) e produzione di elaborati individuali e di gruppo di varie tipologie tra cui compiti di realtà.
	PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE COMPRENSIONE SCRITTA PRODUZIONE SCRITTA RIFLESSIONE SULLA LINGUA	Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce in modo semplice con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. L'alunno comprende per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Scrive semplici resoconti e compone brevi testi e messaggi rivolti a coetanei e familiari. Individua elementi culturali veicolati dalla L1 o L2 e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera	Chiedere e dare informazioni inerenti alla sfera personale, i membri della famiglia, oggetti, luoghi e abitazioni, azioni abituali, sport e tempo libero. Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi usando lessico e strutture grammaticali adeguate all'argomento e alla situazione. Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi e messaggi di uso quotidiano. Comprendere istruzioni e indicazioni scritte. Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici, frasi, brevi testi e dialoghi per presentarsi, descrivere persone, luoghi e oggetti e attività della routine scolastica. Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Riflettere sul proprio stile di apprendimento individuando i propri punti di forza e debolezza.		

CLASSE SECONDA COMPETENZA	NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (OSA)	CONOSCENZE ESSENZIALI	IBRIDAZIONI
MULTILINGUISTICA	COMPRENSIONE ORALE	L'alunno comprende oralmente i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.	Comprendere dialoghi e messaggi relativi ad informazioni personali e della routine quotidiana, emozioni, sport e tempo libero, vacanze, descrizioni fisiche. Individuare le informazioni principali di programmi radiofonici e televisivi su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro.	Lessico: Strumenti e generi musicali; generi di film e trasmissioni TV; l'aspetto fisico e il carattere; negozi, cibi e bevande; mezzi di trasporto; gli aggettivi di comportamento; le emozioni; le vacanze. Strutture grammaticali: I verbi del secondo gruppo; la forma imperativa; combien de; gli avverbi di frequenza; le preposizioni articolate; l'orario; i verbi riflessivi. Cultura e civiltà: Argomenti di geografia, storia, arte, musica relativi a tradizioni e personaggi famosi dei paesi di lingua francese.	Approfondire e riflettere su aspetti legati al mondo francofono e pertinenti all'attualità, in un'ottica di raccordo con altre discipline utilizzando la lingua francese in contesti motivanti e concreti. Utilizzo in classe di materiale multimediale e interattivo (video, presentazioni, giochi, attività con app ed AI) e produzione di elaborati individuali e di gruppo di varie tipologie tra cui compiti di realtà.
	PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE COMPRENSIONE SCRITTA PRODUZIONE SCRITTA RIFLESSIONE SULLA LINGUA	Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce in modo semplice con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. L'alunno comprende per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Scrive semplici resoconti e compone brevi testi e messaggi rivolti a coetanei e familiari. Individua elementi culturali veicolati dalla L1 o L2 e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera	Sostenere una semplice conversazione formulando e rispondendo a domande personali, sui propri interessi, tempo libero, vacanze, emozioni. Esprimere un'opinione e saperla motivare con espressioni e frasi semplici. Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi e messaggi di uso quotidiano. Comprendere istruzioni e indicazioni scritte. Individuare informazioni in testi su argomenti della propria esperienza (articoli strutturati, opuscoli e semplici brani). Raccontare esperienze personali, esprimendo sensazioni ed opinioni con frasi semplici. Scrivere brevi resoconti utilizzando un lessico appropriato. Produrre risposte a questionari. Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Riflettere sul proprio stile di apprendimento individuando i propri punti di forza e debolezza.		
CLASSE TERZA COMPETENZA	**NUCLEO FONDANTE**	**COMPETENZE ATTESE**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (OSA)**	**CONOSCENZE ESSENZIALI**	**IBRIDAZIONI**
MULTILINGUISTICA	COMPRENSIONE ORALE	L'alunno comprende oralmente i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.	Comprendere dialoghi e messaggi relativi al vissuto quotidiano. Individuare le informazioni principali di programmi radiofonici e televisivi su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. Individuare informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.	Lessico: Tempo atmosferico; alimentazione; professioni; benessere e salute; problematiche relative al cambiamento climatico e attenzione all'ambiente; le emozioni; vacanze e viaggi. Strutture grammaticali: Alcuni verbi irregolari di uso quotidiano; il passé composé; il future e il conditionnel; i gallicismi; comparativo e superlativo degli aggettivi. Cultura e civiltà: Argomenti di geografia, storia, arte, musica relativi a tradizioni e personaggi famosi dei paesi di lingua francese	Approfondire e riflettere su aspetti legati al mondo francofono e pertinenti all'attualità, in un'ottica di raccordo con altre discipline utilizzando la lingua francese in contesti motivanti e concreti. Utilizzo in classe di materiale multimediale e interattivo (video, presentazioni, giochi, attività con app ed AI) e produzione di elaborati individuali e di gruppo di varie tipologie tra cui compiti di realtà.

	PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE COMPRENSIONE SCRITTA PRODUZIONE SCRITTA	Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce in modo semplice con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. L'alunno legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Legge testi di varia tipologia e ne comprende il senso generico Scrive semplici resoconti e compone brevi testi e messaggi rivolti a coetanei e familiari, in cui riflette ed esprime considerazioni su argomenti noti.	Descrivere o presentare persone in modo completo, parlare della sfera quotidiana, e dei lavori domestici, delle condizioni di vita o di studio, esprimere le proprie opinioni e motivarle utilizzando espressioni semplici nei vari tempi verbali. Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esprimere le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili. Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi di argomenti di uso quotidiano e relativi ad altre discipline. Comprendere globalmente istruzioni e indicazioni scritte. Individuare informazioni in testi di varie tipologie e argomenti. Produce semplici risposte a questionari e formulare domande su testi di vario genere. Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici e con l'aiuto di un canovaccio. Scrivere brevi messaggi/email personali adeguati al destinatario e brevi resoconti coerenti che si avvalgono di lessico sostanzialmente appropriato.		
	RIFLESSIONE SULLA LINGUA	Individua elementi culturali veicolati dalla L1 o L3 e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera Affronta situazioni nuove attingendo dal suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.	Rilevare semplici analogie o differenze tra usi e costumi legati a culture diverse. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Rilevare semplici analogie o differenze tra L1 e L3. Riflettere sul proprio stile di apprendimento individuando i propri punti di forza e debolezza.		

CURRICOLO DI SPAGNOLO

Perché si studia spagnolo?

Si studia spagnolo per comunicare con una vasta comunità di parlanti e conoscere le culture dei paesi in cui questa lingua è diffusa. Il suo apprendimento permette di comprendere i profondi legami storici e culturali tra Italia e Spagna e di scoprire la ricchezza del mondo ispanoamericano, anche attraverso la storia delle migrazioni e dei rapporti con l'Italia. Conoscere lo spagnolo favorisce il dialogo tra persone di origini diverse e l'inclusione degli studenti di provenienza latinoamericana. Il confronto tra le culture aiuta a riconoscere le relazioni costruite nel tempo attraverso incontri e scambi. Come seconda lingua comunitaria, sviluppa inoltre capacità di comunicazione e adattamento e amplia le opportunità di studio e lavoro.

Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo, D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, p. 91, sezione «Perché si studia».

CURRICOLO DI INGLESE SCUOLA SECONDARIA 1°GRADO LINGUA SPAGNOLA

CLASSE PRIMA COMPETENZA	NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (OSA)	CONOSCENZE ESSENZIALI	IBRIDAZIONI
MULTILINGUISTICA	COMPRENSIONE ORALE	L'alunno comprende oralmente i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.	Comprendere dialoghi e messaggi relativi ad informazioni personali, membri della famiglia, descrizioni di oggetti, luoghi della città, azioni abituali, vita scolastica e interessi	Lessico: Numeri da 1 a 100; colori; oggetti e materie scolastiche; giorni, mesi, stagioni; la data; l'ora; l'alfabeto; paesi e nazionalità; la famiglia; i saluti e le presentazioni; descrizione fisica e caratteriale; i cibi. Strutture grammaticali: Pronomi personali; gli articoli; i connettivi temporali; I tempi del presente (forma affermativa, negativa, interrogativa e risposte brevi). Verbo ser, tener, ir e venir; il presente dei verbi delle tre coniugazioni; verbi riflessivi; formazione e del femminile di nomi e aggettivi; aggettivi possessivi e dimostrativi; gli avverbi di luogo e le preposizioni di tempo e luogo; muy/mucho; ser/estar; verbi con cambio vocalico. Cultura e civiltà: Argomenti di geografia, storia, arte, musica relativi a tradizioni e personaggi famosi dei paesi di lingua spagnola.	Approfondire e riflettere su aspetti legati al mondo ispanofono e pertinenti all'attualità in un'ottica di raccordo con altre discipline utilizzando la lingua spagnola in contesti motivanti e concreti. Utilizzo in classe di materiale multimediale e interattivo (video, presentazioni, giochi, attività con app ed AI) e produzione di elaborati individuali e di gruppo di varie tipologie tra cui compiti di realtà.
	PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE COMPRENSIONE SCRITTA PRODUZIONE SCRITTA RIFLESSIONE SULLA LINGUA	Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce in modo semplice con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. L'alunno comprende per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Scrive semplici resoconti e compone brevi testi e messaggi rivolti a coetanei e familiari. Individua elementi culturali veicolati dalla L1 o L2 e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera	Chiedere e dare informazioni inerenti la sfera personale, i membri della famiglia, oggetti, luoghi e abitazioni, azioni abituali, sport e tempo libero. Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi usando lessico e strutture grammaticali adeguate all'argomento e alla situazione. Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi e messaggi di uso quotidiano. Comprendere istruzioni e indicazioni scritte. Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici, frasi, brevi testi e dialoghi per presentarsi, descrivere persone, luoghi e oggetti e attività della routine scolastica. Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Riflettere sul proprio stile di apprendimento individuando i propri punti di forza e debolezza.		

CLASSE SECONDA COMPETENZA	NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (OSA)	CONOSCENZE ESSENZIALI	IBRIDAZIONI
MULTILINGUISTICA	COMPRENSIONE ORALE PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE	L'alunno comprende oralmente i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce in modo semplice con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.	Comprendere dialoghi e messaggi relativi ad informazioni personali e della routine quotidiana, emozioni, sport e tempo libero, vacanze, descrizioni fisiche. Individuare le informazioni principali di programmi radiofonici e televisivi su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. Sostenere una semplice conversazione formulando e rispondendo a domande personali, sui propri interessi, tempo libero, vacanze, emozioni. Esprimere un'opinione e saperla motivare con espressioni e frasi semplici.	Lessico La casa e gli arredi; le azioni abituali; i negozi; l'abbigliamento il tempo atmosferico; i numeri dal 100 in poi; le attività del tempo libero; gli sport. Strutture grammaticali: Verbi irregolari; complemento diretto e indiretto; hay/está,estan; por/para; gli indefiniti; le preposizioni; la formazione del gerundio e i possessivi; i pronomi dimostrativi neutri. Cultura e civiltà: Argomenti di geografia, storia, arte, musica relativi a tradizioni e personaggi famosi dei paesi di lingua spagnola.	Approfondire e riflettere su aspetti legati al mondo ispanofono e pertinenti all'attualità in un'ottica di raccordo con altre discipline utilizzando la lingua spagnola in contesti motivanti e concreti. Utilizzo in classe di materiale multimediale e interattivo (video, presentazioni, giochi, attività con app ed AI) e produzione di elaborati individuali e di gruppo di varie tipologie tra cui compiti di realtà.
	COMPRENSIONE SCRITTA	L'alunno comprende per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.	Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi e messaggi di uso quotidiano. Comprendere istruzioni e indicazioni scritte. Individuare informazioni in testi su argomenti della propria esperienza (articoli strutturati, opuscoli e semplici brani)		
	PRODUZIONE SCRITTA	Scrive semplici resoconti e compone brevi testi e messaggi rivolti a coetanei e familiari.	Raccontare esperienze personali, esprimendo sensazioni ed opinioni con frasi semplici. Scrivere brevi resoconti utilizzando un lessico appropriato. Produrre risposte a questionari		
	RIFLESSIONE SULLA LINGUA	Individua elementi culturali veicolati dalla L1 o L2 e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera	Rilevare semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Riflettere sul proprio stile di apprendimento individuando i propri punti di forza e debolezza.		
CLASSE TERZA COMPETENZA	**NUCLEO FONDANTE**	**COMPETENZE ATTESE**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (OSA)**	**CONOSCENZE ESSENZIALI**	**IBRIDAZIONI**
MULTILINGUISTICA	COMPRENSIONE ORALE	L'alunno comprende oralmente i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.	Comprendere dialoghi e messaggi relativi al vissuto quotidiano. Individuare le informazioni principali di programmi radiofonici e televisivi su argomenti che riguardano i propri interessi, a condizione che il discorso sia articolato in modo chiaro. Individuare informazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.	Lessico: Le parti del corpo e la salute; cibi e bevande; professioni, festività, le vacanze, l'ambiente; i luoghi della città e i mezzi di trasporto; le indicazioni stradali. Strutture grammaticali: I verbi irregolari, il pretérito perfecto, imperfecto e indefinido; el futuro y el condicional; i connettori del discorso; l'imperativo e il participio; il comparativo e il superlativo degli aggettivi; le perifrasi verbali. Cultura e civiltà: Argomenti di geografia, storia, arte, musica relativi a tradizioni e personaggi famosi dei paesi di lingua spagnola.	Approfondire e riflettere su aspetti legati al mondo ispanofono e pertinenti all'attualità in un'ottica di raccordo con altre discipline utilizzando la lingua spagnola in contesti motivanti e concreti. Utilizzo in classe di materiale multimediale e interattivo (video, presentazioni, giochi, attività con app ed AI) e produzione di elaborati individuali e di gruppo di varie tipologie tra cui compiti di realtà.
	PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE COMPRENSIONE	Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce	Descrivere o presentare persone in modo completo, parlare della sfera quotidiana, e dei lavori domestici, delle condizioni di		

	SCRITTA PRODUZIONE SCRITTA	in modo semplice con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. L'alunno legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Legge testi di varia tipologia e ne comprende il senso generico Scrive semplici resoconti e compone brevi testi e messaggi rivolti a coetanei e familiari, in cui riflette ed esprime considerazioni su argomenti noti.	vita o di studio, esprimere le proprie opinioni e motivarle utilizzando espressioni semplici nei vari tempi verbali. Interagire con uno o più interlocutori, comprendere i punti chiave di una conversazione ed esprimere le proprie idee in modo chiaro e comprensibile. Gestire conversazioni di routine, facendo domande e scambiando idee e informazioni in situazioni quotidiane prevedibili Leggere ed individuare informazioni esplicite in brevi testi di argomenti di uso quotidiano e relativi ad altre discipline. Comprendere globalmente istruzioni e indicazioni scritte. Individuare informazioni in testi di varie tipologie e argomenti.) Produce semplici risposte a questionari e formulare domande su testi di vario genere. Raccontare per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici e con l'aiuto di un canovaccio Scrivere brevi messaggi/email personali adeguati al destinatario e brevi resoconti coerenti che si avvalgono di lessico sostanzialmente appropriato.		
	RIFLESSIONE SULLA LINGUA	Individua elementi culturali veicolati dalla L1 o L3 e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera Affronta situazioni nuove attingendo dal suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.	Rilevare semplici analogie o differenze tra usi e costumi legati a culture diverse. Confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. Rilevare semplici analogie o differenze tra L1 e L3. Riflettere sul proprio stile di apprendimento individuando i propri punti di forza e debolezza.		

CURRICOLO DI MATEMATICA

Perché si studia matematica?

Si studia matematica perché insegna a ragionare in modo logico e a interpretare la realtà, non soltanto a eseguire calcoli. Attraverso numeri, relazioni e modelli si impara a individuare regolarità, affrontare problemi, formulare ipotesi e spiegare le proprie conclusioni. Queste capacità aiutano a comprendere i fenomeni, valutare le informazioni e prendere decisioni consapevoli nella vita quotidiana e nella società. È importante anche per valutare in modo critico le notizie e i dati che circolano nella società. La matematica, strettamente legata allo sviluppo delle scienze, contribuisce così a costruire un pensiero critico e creativo e un patrimonio di conoscenze utile in molti ambiti.

Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo, D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, p. 118, sezione «Perché si studia».

CURRICOLO DI MATEMATICA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO CLASSE PRIMA

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo Fondante	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese	Conoscenze Essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Utilizza le proprie conoscenze matematiche per analizzare situazioni, risolvere problemi, effettuare calcoli e verificare la plausibilità dei risultati.	Numeri	Rappresentare, confrontare e ordinare numeri naturali e decimali. Eseguire le operazioni e utilizzare le relative proprietà. Utilizzare potenze, multipli, divisori, numeri primi, MCD e mcm. Utilizzare le frazioni in semplici situazioni.	Utilizza numeri e operazioni per interpretare situazioni e risolvere problemi, scegliendo procedure adeguate e controllando la correttezza dei risultati.	Sistema di numerazione decimale; numeri naturali e decimali; operazioni e proprietà; potenze; multipli e divisori; numeri primi; MCD e mcm; frazioni.	Pensiero computazionale, procedure e controllo dell'errore. Collegamento con Informatica e Problem solving.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Riconosce, rappresenta e analizza forme e relazioni spaziali utilizzando strumenti e linguaggi specifici.	Spazio e figure	Riconoscere, descrivere e rappresentare gli enti geometrici fondamentali. Utilizzare gli strumenti per il disegno e la misura. Riconoscere parallelismo e perpendicolarità. Classificare le principali figure piane e individuarne le proprietà. Determinare il perimetro di semplici figure.	Riconosce e rappresenta figure geometriche, individua proprietà e relazioni e utilizza strumenti appropriati per costruire, misurare e verificare.	Punto, retta, semiretta, segmento; angoli; rette parallele e perpendicolari; triangoli; quadrilateri; poligoni; perimetro; piano cartesiano; unità di misura.	Ibridazione con Tecnologia e competenza digitale. Rappresentazione e costruzione geometrica. Problem solving geometrico.
Competenza matematica. Individua relazioni, regolarità e strutture e le rappresenta attraverso diversi linguaggi.	Relazioni e funzioni	Riconoscere e rappresentare semplici relazioni. Classificare oggetti, numeri e figure. Individuare regolarità e corrispondenze. Rappresentare relazioni mediante tabelle, diagrammi e piano cartesiano.	Individua relazioni e regolarità e le rappresenta attraverso modalità verbali, grafiche e simboliche.	Insiemi; classificazioni; relazioni; corrispondenze; regolarità; tabelle; diagrammi; piano cartesiano.	Pensiero computazionale e riconoscimento di regolarità. Collegamento con Informatica.
Competenza matematica. Raccoglie, rappresenta e interpreta dati. Competenza in materia di cittadinanza: interpreta criticamente informazioni quantitative.	Dati e probabilità	Raccogliere e organizzare dati. Rappresentarli mediante tabelle e grafici. Leggere e interpretare rappresentazioni grafiche. Confrontare dati. Riconoscere eventi certi, possibili e impossibili.	Raccoglie, organizza e interpreta dati relativi a semplici fenomeni, utilizzando rappresentazioni adeguate.	Dati; frequenza; tabelle; grafici; diagrammi; eventi certi, possibili e impossibili.	Ibridazione con Educazione civica e competenza digitale: lettura critica di dati e grafici.

Competenza alfabetica funzionale. Comprende e comunica informazioni utilizzando linguaggi specifici.	Linguaggio matematico e prospettiva storica	Utilizzare termini e simboli matematici. Tradurre semplici situazioni dal linguaggio naturale a quello matematico. Descrivere procedure e strategie. Conoscere alcuni aspetti della storia della matematica.	Comunica procedimenti, risultati e strategie utilizzando progressivamente il linguaggio matematico in modo corretto e coerente.	Terminologia e simboli matematici; rappresentazioni; definizioni e proprietà; elementi di storia della matematica.	Valorizzazione della dimensione storica e culturale. Ibridazione con Italiano e Storia.
Competenza digitale. Utilizza strumenti e ambienti digitali in modo consapevole.	Dati, algoritmi e programmazione – Informatica	Comprendere il concetto di algoritmo. Rappresentare semplici procedure attraverso sequenze ordinate di istruzioni. Eseguire, verificare e correggere semplici algoritmi.	Scompone semplici problemi in passaggi e costruisce procedure ordinate, verificandone il funzionamento.	Dato; informazione; algoritmo; istruzione; sequenza; condizioni; ripetizioni; errore.	Esplicita integrazione di algoritmi, programmazione e informatica.
Competenza matematica. Competenza imprenditoriale. Imparare a imparare.	Risoluzione di problemi – Problem solving	Comprendere il testo di un problema. Individuare dati e richieste. Rappresentare la situazione. Scegliere strategie. Verificare la soluzione e comunicare il procedimento.	Affronta semplici problemi individuando informazioni, elaborando strategie e verificando i risultati.	Dati; richieste; rappresentazioni; strategie; procedure; verifica; errore.	Nucleo esplicito e trasversale. Collegamento con pensiero computazionale e metacognizione.

CLASSE SECONDA

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo Fondante	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese	Conoscenze Essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Utilizza il linguaggio matematico per interpretare situazioni e risolvere problemi.	Numeri	Operare con numeri razionali. Rappresentare, confrontare e ordinare frazioni e numeri decimali. Eseguire operazioni con le frazioni. Utilizzare rapporti e proporzioni. Calcolare percentuali. Utilizzare la notazione scientifica in semplici situazioni.	Utilizza numeri razionali, rapporti, proporzioni e percentuali per interpretare situazioni della realtà e risolvere problemi.	Numeri razionali; frazioni; numeri decimali; rapporti; proporzioni; percentuali; notazione scientifica; radice quadrata.	Ibridazione con Scienze, Tecnologia ed Educazione finanziaria. Pensiero computazionale applicato alle procedure di calcolo.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Analizza proprietà e relazioni geometriche e utilizza modelli per rappresentare la realtà.	Spazio e figure	Riconoscere e utilizzare le proprietà delle principali figure piane. Calcolare perimetri e aree. Applicare il teorema di Pitagora in semplici situazioni. Riconoscere figure equivalenti e simili. Utilizzare il piano cartesiano per rappresentare figure.	Risolve problemi geometrici utilizzando proprietà, formule, rappresentazioni e strumenti appropriati.	Aree e perimetri; equivalenza; triangoli; quadrilateri; teorema di Pitagora; similitudine; piano cartesiano.	Ibridazione con Tecnologia, Arte e Immagine e Scienze. Utilizzo di strumenti digitali per la geometria dinamica.
Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	**Nucleo Fondante**	**Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)**	**Competenze Attese**	**Conoscenze Essenziali**	**Novità 2025 / Ibridazioni**
Competenza matematica. Individua relazioni tra grandezze e costruisce modelli per descrivere situazioni.	Relazioni e funzioni	Riconoscere relazioni di proporzionalità. Rappresentare relazioni attraverso tabelle, grafici e formule. Interpretare semplici grafici. Utilizzare piano cartesiano.	Riconosce e rappresenta relazioni tra grandezze, scegliendo forme di rappresentazione adeguate al contesto.	Relazioni; proporzionalità diretta e inversa; tabelle; grafici; piano cartesiano; semplici formule.	Collegamento con Scienze, Tecnologia e Informatica. Costruzione e interpretazione di modelli.
Competenza matematica e competenza digitale. Analizza dati e informazioni e ne valuta il significato.	Dati e probabilità	Raccogliere, organizzare e rappresentare dati. Calcolare e interpretare media, moda e mediana. Leggere e confrontare grafici. Determinare la probabilità di semplici	Analizza dati provenienti da situazioni reali, li rappresenta e interpreta utilizzando indicatori statistici e semplici valutazioni probabilistiche.	Frequenze; media; moda; mediana; grafici; eventi; probabilità semplice.	Ibridazione con Educazione civica: interpretazione critica di dati statistici. Utilizzo di fogli di calcolo e strumenti digitali.

		eventi.			
Competenza alfabetica funzionale e competenza matematica. Comunica e argomenta utilizzando linguaggi appropriati.	Linguaggio matematico e prospettiva storica	Utilizzare simboli e termini specifici. Passare dal linguaggio naturale a quello matematico e viceversa. Descrivere e giustificare procedimenti. Conoscere alcuni sviluppi storici dei concetti matematici affrontati.	Argomenta procedimenti e risultati utilizzando il linguaggio matematico in modo appropriato e motivato.	Linguaggio simbolico; formule; proprietà; definizioni; argomentazione; elementi di storia della matematica.	Ibridazione con Italiano e Storia. Sviluppo della capacità argomentativa e della consapevolezza culturale della matematica.
Competenza digitale e competenza matematica. Utilizza – procedure e strumenti digitali per elaborare informazioni e risolvere problemi.	Dati, algoritmi e programmazione Informatica	Rappresentare procedure mediante algoritmi. Utilizzare variabili, condizioni e semplici cicli. Individuare e correggere errori. Utilizzare ambienti di programmazione visuale per realizzare semplici procedure.	Progetta e verifica semplici algoritmi, individuando strategie per automatizzare procedure e correggere errori.	Algoritmi; variabili; condizioni; cicli; sequenze; debugging; programmazione visuale.	Consolidamento del pensiero computazionale. Ibridazione con Tecnologia e competenza digitale.
Competenza matematica, imprenditoriale e personale. Affronta problemi scegliendo strategie e valutando i risultati.	Risoluzione di problemi – Problem solving	Analizzare situazioni problematiche. Individuare dati e relazioni. Scegliere e confrontare strategie. Utilizzare rappresentazioni diverse. Verificare e argomentare la soluzione.	Affronta problemi di crescente complessità, confronta strategie diverse e valuta l'efficacia del procedimento adottato.	Strategie; modelli; rappresentazioni; verifica; argomentazione; generalizzazione.	Problem solving trasversale. Ibridazione con pensiero computazionale, competenza imprenditoriale e metacognizione.

CLASSE TERZA

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo Fondante	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese	Conoscenze Essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Utilizza conoscenze e strumenti matematici per interpretare la realtà, modellizzare situazioni e risolvere problemi.	Numeri	Operare con i numeri relativi razionali e irrazionali. Rappresentare i numeri sulla retta. Utilizzare potenze, radici e notazione scientifica. Risolvere espressioni e problemi con numeri e proporzioni. Utilizzare il calcolo letterale in semplici situazioni.	Utilizza diversi insiemi numerici e strumenti di calcolo per costruire modelli, risolvere problemi e verificare la plausibilità dei risultati.	Numeri relativi; razionali e irrazionali; potenze; radici; notazione scientifica; calcolo letterale; espressioni.	Ibridazione con Scienze e Tecnologia. Modelli matematici, problem solving e pensiero computazionale.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Riconosce e analizza proprietà geometriche, utilizzando modelli e strumenti per interpretare la realtà.	Spazio e figure	Applicare proprietà e teoremi della geometria. Calcolare aree e volumi. Risolvere problemi relativi a figure piane e solide. Utilizzare il piano cartesiano. Riconoscere relazioni tra figure e grandezze.	Analizza figure geometriche, individua proprietà e relazioni e risolve problemi utilizzando modelli geometrici e strumenti adeguati.	Circonferenza e cerchio; poligoni; aree; solidi; superfici e volumi; teoremi; similitudine; piano cartesiano.	Ibridazione con Tecnologia, Arte e Scienze. Geometria dinamica e modellizzazione della realtà.
Competenza matematica. Utilizza relazioni, funzioni e modelli per interpretare fenomeni.	Relazioni e funzioni	Rappresentare relazioni mediante formule, tabelle e grafici. Riconoscere e rappresentare funzioni. Interpretare grafici. Risolvere semplici problemi	Costruisce e interpreta semplici modelli matematici attraverso relazioni, funzioni, grafici ed equazioni.	Relazioni; funzioni; variabili; piano cartesiano; proporzionalità; funzioni lineari; equazioni di primo grado.	Ibridazione con Scienze e Tecnologia: modellizzazione di fenomeni. Collegamento con Informatica attraverso

		attraverso equazioni. Utilizzare il piano cartesiano per rappresentare relazioni funzioni.			rappresentazione ed elaborazione di dati.
Competenza matematica, competenza digitale e cittadinanza. Analizza criticamente dati e informazioni, valutandone attendibilità e significato.	Dati e probabilità	Raccogliere, rappresentare e interpretare dati. Utilizzare frequenze e indicatori statistici. Interpretare grafici complessi. Calcolare la probabilità di eventi semplici. Utilizzare dati per formulare previsioni valutazioni.	Interpreta criticamente dati statistici e probabilistici, riconoscendo informazioni significative e utilizzandole per formulare valutazioni motivate.	Statistica; frequenze; media; moda; mediana; rappresentazioni grafiche; probabilità; eventi; frequenza relativa.	Ibridazione con Educazione civica e competenza digitale: cittadinanza digitale, lettura critica dei dati, grafici e informazioni quantitative.
Competenza alfabetica funzionale e competenza matematica. Argomenta, comunica e sostiene il proprio ragionamento attraverso linguaggi appropriati.	Linguaggio matematico e prospettiva storica	Utilizzare in modo consapevole il linguaggio matematico. Formulare definizioni, proprietà e argomentazioni. Interpretare e produrre rappresentazioni matematiche. Riconoscere il ruolo della matematica nello sviluppo scientifico, tecnologico e culturale.	Comunica e argomenta il proprio pensiero matematico con linguaggio appropriato, riconoscendo il carattere storico, culturale e interdisciplinare della matematica.	Linguaggio matematico; simboli; definizioni; proprietà; argomentazioni; dimostrazioni semplici; storia e sviluppo della matematica.	Valorizzazione della matematica come sapere storico e culturale. Ibridazione con Italiano, Storia, Scienze e Tecnologia.
Competenza digitale. Utilizza strumenti digitali in – modo consapevole, critico e creativo per elaborare informazioni e risolvere problemi.	Dati, algoritmi e programmazione Informatica	Progettare semplici algoritmi. Utilizzare variabili, condizioni e cicli. Scomporre problemi complessi in sottoproblemi. Verificare correggere procedure. Realizzare semplici programmi in ambienti di programmazione.	Progetta, realizza e verifica semplici procedure algoritmiche, applicando strategie di scomposizione, generalizzazione e controllo dell'errore.	Algoritmi; variabili; condizioni; cicli; scomposizione; generalizzazione; debugging; programmazione.	Piena integrazione del pensiero computazionale e dell'informatica. Ibridazione con Tecnologia e competenza digitale.
Competenza matematica, imprenditoriale e personale. Affronta situazioni problematiche complesse, elabora strategie, valuta risultati e modifica il proprio approccio quando necessario.	Risoluzione di problemi – Problem solving	Analizzare problemi complessi. Individuare dati e relazioni significative. Formulare ipotesi. Selezionare, confrontare e combinare strategie. Generalizzare procedimenti. Verificare argomentare i risultati.	Affronta autonomamente problemi matematici e situazioni della realtà, scegliendo strategie efficaci, argomentando le scelte, verificando i risultati e riflettendo sul procedimento.	Analisi; modellizzazione; strategie; ipotesi; verifica; argomentazione; generalizzazione; metacognizione.	Problem solving come dimensione trasversale. Ibridazione con tutte le competenze chiave, pensiero computazionale, STEAM e competenza imprenditoriale.

CURRICOLO DI SCIENZE

Perché si studia scienze?

Si studiano le scienze per conoscere e comprendere i fenomeni naturali e il mondo che ci circonda. Osservando la realtà, formulando ipotesi e confrontandole con i risultati degli esperimenti, si impara a cercare spiegazioni fondate sulle prove e a ragionare in modo critico. Il metodo scientifico insegna anche a considerare gli errori come occasioni per migliorare e fare nuove scoperte. Le attività di laboratorio permettono inoltre di mettere alla prova le proprie idee e di imparare attraverso l'esperienza. Queste competenze aiutano a compiere scelte informate su questioni che riguardano la vita, l'ambiente, l'energia e l'uso delle risorse, sviluppando curiosità e responsabilità verso il futuro.

Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo, D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, p. 130, sezione «Perché si studia».

CURRICOLO DI SCIENZE SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO CLASSE PRIMA

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo Fondante	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese	Conoscenze Essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Osserva e interpreta fenomeni naturali, formula domande e utilizza semplici procedure di indagine. Imparare a imparare: organizza informazioni e riflette sui procedimenti.	Fisica e chimica – Materia e trasformazioni	Osservare e descrivere fenomeni fisici e chimici. Riconoscere proprietà e stati della materia. Utilizzare semplici strumenti di misura. Distinguere trasformazioni fisiche e chimiche.	Osserva fenomeni, raccoglie dati, individua relazioni e utilizza semplici modelli per descrivere proprietà e trasformazioni della materia.	Materia; proprietà; massa e volume; densità; stati della materia; e temperatura; calore; delle trasformazioni fisiche e chimiche; miscugli e sostanze. dati.	Ibridazione STEAM: matematica e tecnologia nella misura nell'interpretazione fenomeni. Introduzione al metodo sperimentale e alla raccolta digitale dei
Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Osserva l'ambiente, riconosce relazioni tra organismi e ambiente e comprende l'interdipendenza dei sistemi naturali.	Biologia – Viventi e ambiente	Riconoscere le caratteristiche fondamentali degli esseri viventi. Distinguere organismi unicellulari e pluricellulari. Comprendere la struttura e la funzione della cellula. Riconoscere semplici livelli di organizzazione biologica.	Riconosce le caratteristiche dei viventi e descrive l'organizzazione cellulare, collegando struttura e funzione.	Caratteristiche dei viventi; cellula; organismi unicellulari e pluricellulari; cellule con animali e vegetali; livelli di organizzazione.	Ibridazione con Tecnologia e salute: microscopia e strumenti digitali. Collegamento Educazione civica attraverso la cura dell'ambiente e della biodiversità.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Utilizza osservazioni, classificazioni e rappresentazioni per interpretare la realtà.	Metodo scientifico e linguaggio delle scienze	Osservare fenomeni. Formulare semplici domande e ipotesi. Progettare e realizzare semplici esperienze. Raccogliere, organizzare e rappresentare dati. Utilizzare linguaggio e simboli scientifici.	Applica le principali fasi dell'indagine scientifica, raccoglie dati e comunica osservazioni e risultati utilizzando un linguaggio appropriato.	Osservazione; ipotesi; esperimento; dati variabili; misura; dati; tabelle; grafici; linguaggio scientifico.	Novità 2025 / STEAM: centralità dell'indagine scientifica, dell'uso dei e della loro interpretazione. Ibridazione con Matematica e Informatica.
Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Comprende le relazioni tra ambiente, organismi e attività umane. Competenza	Ecologia e ambiente	Riconoscere gli elementi di un ecosistema. Individuare relazioni tra organismi e ambiente. Comprendere semplici catene e reti alimentari. Riconoscere l'importanza della	Analizza semplici relazioni tra organismi e ambiente e riconosce reti l'importanza della tutela degli ecosistemi.	Ecosistema; habitat; comunità; popolazione; catene alimentari; alimentari; biodiversità; risorse naturali.	Educazione civica e sostenibilità: tutela dell'ambiente, biodiversità, uso responsabile delle risorse. Agenda 2030.

in materia di cittadinanza.		biodiversità e delle risorse naturali.			
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Sviluppa atteggiamenti responsabili verso la propria salute e il proprio ambiente di vita	Scienze della Terra	Riconoscere le principali componenti del sistema Terra. Descrivere fenomeni atmosferici e ciclo dell'acqua. Comprendere l'importanza dell'acqua e dell'aria per la vita.	Comprende alcune relazioni fondamentali tra atmosfera, idrosfera, geosfera e biosfera.	Terra; atmosfera; idrosfera; ciclo dell'acqua; aria; acqua; fenomeni atmosferici.	Ibridazione con Geografia ed Educazione civica: cambiamenti ambientali, risorse idriche e sostenibilità.

CLASSE SECONDA

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo Fondante	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese	Conoscenze Essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. – Interpreta fenomeni utilizzando modelli scientifici e dati sperimentali.	Fisica e chimica Forze, e movimento ed energia	Riconoscere miscugli e soluzioni. Descrivere la struttura atomica, i legami chimici semplici reazioni chimiche. Descrivere semplici moti. Riconoscere forze e loro effetti. Comprendere il concetto di equilibrio.	Interpreta semplici fenomeni fisici e. chimici.	Miscugli e soluzioni, atomo, molecole, reazioni chimiche. e Movimento; velocità; forza; peso e peso specifico; equilibrio.	Ibridazione STEAM: utilizzo di dati, formule rappresentazioni matematiche. Collegamento con Tecnologia.
Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Comprende la relazione tra struttura e funzione degli organismi.	Biologia – Organizzazione e il funzionamento dei viventi	Descrivere la struttura e funzionamento degli apparati del corpo umano. Comprendere le principali funzioni vitali. Mettere in relazione struttura e funzione.	Descrive l'organizzazione del corpo umano e interpreta le principali funzioni vitali mettendole in relazione tra loro.	Tessuti; organi; apparati e sistemi; apparato digerente; respiratorio; circolatorio; escretore; locomotore.	Educazione alla salute: corretti stili di vita, alimentazione, movimento e prevenzione. Ibridazione con Educazione civica.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Adotta comportamenti consapevoli per il benessere personale e collettivo.	Salute e prevenzione	Comprendere il rapporto alimentazione, attività fisica e salute. Riconoscere comportamenti a rischio. Comprendere il significato della prevenzione.	Assume comportamenti consapevoli e responsabili rispetto alla salute e al benessere.	Alimentazione; nutrienti; metabolismo; attività fisica; prevenzione; principali fattori di rischio.	Ibridazione con Educazione civica: salute, prevenzione e benessere. Collegamento con Agenda 2030.
Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Interpreta la diversità dei viventi attraverso criteri scientifici.	Biologia – Biodiversità ed evoluzione	Classificare gli organismi secondo criteri scientifici. Riconoscere principali gruppi di viventi. Comprendere il significato di adattamento e biodiversità.	Classifica gli organismi utilizzando criteri appropriati e comprende il significato della biodiversità e dell'adattamento.	Classificazione; regni e principali gruppi; biodiversità; adattamento; evoluzione.	Ibridazione con Educazione ambientale: tutela della biodiversità e degli ecosistemi.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Raccoglie, analizza e interpreta dati sperimentali.	Metodo scientifico e dati	Progettare semplici esperimenti. Identificare variabili. Raccogliere e rappresentare dati. Formulare conclusioni coerenti con le evidenze.	Utilizza dati e osservazioni sperimentali per formulare spiegazioni verificare ipotesi.	Variabili; dati quantitativi e qualitativi; tabelle; grafici; misure; errore; conclusioni.	Ibridazione con Matematica e Informatica: elaborazione digitale dei dati e rappresentazione grafica.

CLASSE TERZA

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo Fondante	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese	Conoscenze Essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Utilizza modelli scientifici per interpretare fenomeni e situazioni della realtà.	Fisica e chimica – Energia e fenomeni fisici	Interpretare fenomeni relativi a forze, energia, fisici elettricità e magnetismo. Utilizzare semplici modelli e relazioni matematiche. Comprendere trasformazioni e conservazione dell'energia.	Interpreta fenomeni utilizzando modelli, dati e semplici relazioni matematiche, valutando implicazioni tecnologiche e ambientali.	Energia; lavoro; potenza; elettricità; corrente; circuiti; magnetismo; alla trasformazioni energetiche. di	STEAM: integrazione di matematica, fisica e tecnologia. Educazione sostenibilità: produzione e consumo energia.
Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Comprende l'organizzazione e il funzionamento degli organismi e la trasmissione dei caratteri.	e Biologia – Genetica ed DNA, evoluzione	Comprendere il significato di ereditarietà variabilità. Conoscere i concetti fondamentali di gene e di cromosoma. Comprendere i principali meccanismi dell'evoluzione.	Interpreta semplici DNA; fenomeni biologici utilizzando concetti ereditarietà, variabilità ed evoluzione.	Geni; cromosomi; ereditarietà; variabilità; mutazioni; selezione naturale; evoluzione.	Ibridazione con Tecnologia ed Educazione civica: biotecnologie, uso responsabile delle conoscenze scientifiche riflessione etica.
Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Comprende i principali fenomeni del pianeta e le loro interazioni.	della Scienze della Terra	Descrivere la struttura Terra. Comprendere i principali fenomeni geologici. Interpretare fenomeni vulcanici e sismici. Comprendere i movimenti delle placche.	Interpreta i principali fenomeni geologici attraverso modelli rocce scientifici e riconosce i rischi naturali e le rischio strategie di prevenzione.	Struttura della Terra; e minerali; vulcani; terremoti; placche tettoniche; sismico e vulcanico. con	Educazione civica e Protezione civile: prevenzione, rischio e comportamenti responsabili. Ibridazione Geografia.
Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Interpreta fenomeni astronomici attraverso modelli e osservazioni.	corpi Astronomia e sistema le Terra-Sole solare	Riconoscere i principali celesti. Comprendere i movimenti della Terra e loro conseguenze. Descrivere il sistema e le principali caratteristiche dell'universo osservabile.	Utilizza semplici modelli per interpretare i Sole; principali fenomeni moti astronomici e i movimenti della Terra.	Sistema solare; pianeti; Luna; della Terra; stagioni; fasi lunari; galassie e universo.	Ibridazione STEAM: modelli, osservazione e simulazioni digitali. Collegamento con Tecnologia e Matematica.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza in materia di cittadinanza. Assume comportamenti consapevoli rispetto alla salute e all'ambiente.	Salute, ambiente e sostenibilità	Comprendere le principali problematiche ambientali. Analizzare il rapporto tra attività umane e ambiente. Riconoscere comportamenti individuali e collettivi orientati alla sostenibilità.	Valuta criticamente l'impatto delle attività umane sull'ambiente e adotta comportamenti responsabili e sostenibili.	Ecosistemi; cambiamenti climatici; civica, inquinamento; risorse; biodiversità; sostenibilità; salute; prevenzione.	Novità/ibridazione trasversale: Educazione Agenda 2030, cittadinanza scientifica, cambiamenti climatici e sostenibilità.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Utilizza evidenze, dati e argomentazioni per formulare spiegazioni scientifiche.	Indagine matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	Formulare domande e ipotesi. Progettare esperimenti. Raccogliere analizzare dati. Confrontare ipotesi ed dati evidenze. Argomentare conclusioni. Valutare l'attendibilità delle informazioni scientifiche.	Utilizza il metodo scientifico per indagare fenomeni, valuta criticamente e fonti e fonti argomenta conclusioni sulla base delle evidenze.	Metodo scientifico; ipotesi; esperimento; variabili; dati; evidenze; modelli.	Valorizzazione del pensiero scientifico, dell'uso delle evidenze e cittadinanza scientifica. Ibridazione Italiano, Matematica, Informatica Educazione civica.

CURRICOLO DI TECNOLOGIA

Perché si studia tecnologia?

Si studia tecnologia per comprendere come le conoscenze scientifiche vengano applicate per progettare strumenti, sistemi e soluzioni utili a risolvere problemi concreti. Attraverso l'osservazione, la sperimentazione e la progettazione si impara a capire come funzionano le tecnologie che utilizziamo ogni giorno, quali possibilità offrono e quali limiti presentano. La disciplina aiuta a riconoscere il loro ruolo nel lavoro, nella produzione e nella società, sviluppando un atteggiamento critico e consapevole. Lo studio dell'informatica e dei sistemi digitali rafforza la capacità di usare questi strumenti comprendendone il funzionamento e mantenendo il controllo delle decisioni.

Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo, D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, p. 140, sezione «Perché si studia».

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA

Scuola secondaria di primo grado

CLASSE PRIMA

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo Fondante	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese	Conoscenze Essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
• **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** • **Competenza in materia di cittadinanza** • **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**	TECNOLOGIA DEI MATERIALI	• Osservare, riconoscere e classificare materiali e oggetti tecnologici in relazione alle loro proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche. • Effettuare semplici prove e indagini sulle proprietà dei materiali. • Riconoscere i principali processi di trasformazione delle materie prime in prodotti. • Individuare il rapporto tra caratteristiche del materiale, funzione dell'oggetto e impiego.	L'alunno osserva e analizza materiali e oggetti tecnologici, riconoscendone proprietà, caratteristiche e possibili impieghi. Riconosce semplici processi di trasformazione e produzione e ne individua le principali ricadute ambientali.	• I materiali: origine, classificazione e proprietà fisico chimiche, meccaniche e tecnologiche. • Il legno: caratteristiche, lavorazione, impieghi e riciclo. • La carta: produzione, caratteristiche, impieghi e riciclo. • I metalli: principali proprietà, lavorazioni, impieghi e riciclo. • Le fibre tessili e i tessuti: origine, classificazione, proprietà, lavorazioni e riciclo.	• Centralità dell'osservazione diretta e della sperimentazione. • Collegamenti con Scienze per le proprietà della materia. • Collegamenti con Educazione civica per uso delle risorse, riciclo ed economia circolare.
• **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** • **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**	DISEGNO TECNICO E RAPPRESENTAZIO NE	• Conoscere e utilizzare correttamente strumenti e regole del disegno tecnico. • Eseguire misurazioni. • Impiegare gli strumenti del disegno nella rappresentazione di semplici figure e oggetti.	Utilizza correttamente gli strumenti fondamentali del disegno tecnico e realizza rappresentazioni grafiche rispettando procedure, convenzioni e precisione esecutiva.	• Gli strumenti del disegno: foglio, matite, gomme, righello, squadre e compasso. • Norme e convenzioni fondamentali del disegno tecnico. • Misurazione e rappresentazione grafica. • Disegni geometrici di base realizzati mediante l'utilizzo corretto e consapevole degli strumenti del disegno tecnico.	• Il disegno tecnico come linguaggio per rappresentare sistemi, oggetti e processi. • Collegamenti con Matematica e Arte e immagine.
• **Competenza digitale** • **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** • **Competenza in materia di cittadinanza**	INFORMATICA E TECNOLOGIE DIGITALI	• Riconoscere le principali componenti hardware e software di un sistema di elaborazione digitale. • Utilizzare i dispositivi informatici per organizzare e gestire semplici informazioni. • Utilizzare gli strumenti digitali in modo corretto, responsabile e rispettoso. • Avvicinarsi alla progettazione e alla rappresentazione digitale di semplici oggetti.	Riconosce le componenti fondamentali di un sistema informatico e utilizza consapevolmente le principali funzioni di un dispositivo digitale. Realizza semplici modelli digitali tridimensionali.	• Conoscenze di base del PC: hardware e software; principali componenti e periferiche; sistema operativo; file e cartelle. • Uso essenziale dei dispositivi digitali. • Modellazione 3D di base: ambiente di lavoro, primitive geometriche, trasformazioni fondamentali, semplici modelli tridimensionali.	• Competenza digitale intesa anche come comprensione del funzionamento della tecnologia, non solo come uso di applicazioni. • Integrazione tra disegno tecnico e modellazione 3D. • Avvio alla progettazione digitale e alle STEM.

CLASSE SECONDA

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo Fondante	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese	Conoscenze Essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
• **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** • **Competenza imprenditoriale** • **Competenza in materia di cittadinanza**	TECNOLOGIA DEI MATERIALI E DEI PROCESSI PRODUTTIVI	• Riconoscere e descrivere processi di trasformazione delle risorse e di produzione di beni. • Analizzare le principali fasi di una filiera produttiva. • Valutare semplici conseguenze ambientali connesse alla produzione, all'utilizzo e allo smaltimento dei materiali.	L'alunno analizza materiali e processi produttivi, individuando relazioni tra materie prime, trasformazioni, prodotti e impatto ambientale. Comprende il concetto di filiera e valuta le principali implicazioni delle scelte tecnologiche.	• La plastica: origine, classificazione, proprietà, lavorazioni, impieghi, riciclo. • I materiali ceramici e il vetro: materie prime, proprietà, produzione, impieghi e riciclo. • Tecnologie agroalimentari: filiera produttiva, trasformazione, conservazione e distribuzione degli alimenti. • Tecnologie edilizie: materiali, elementi costruttivi e principali sistemi edilizi.	• Attenzione ai processi di trasformazione delle risorse e produzione dei beni. • Collegamenti con Scienze, Geografia, Educazione civica, sostenibilità e consumo consapevole.
• **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** • **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**	DISEGNO TECNICO E RAPPRESENTAZIO NE	• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Utilizzare strumenti e regole del disegno tecnico per rappresentare oggetti e solidi. • Applicare le proiezioni ortogonali nella rappresentazione tecnica.	Legge, interpreta e realizza semplici rappresentazioni tecniche utilizzando correttamente il metodo delle proiezioni ortogonali.	• Rappresentazione di figure piane. • Rappresentazione e sviluppo di solidi e semplici gruppi di solidi. • Proiezioni ortogonali: principi di rappresentazione. • Lettura delle viste e relazione tra oggetto tridimensionale e rappresentazione bidimensionale. • Sezione dei principali solidi geometrici.	• Potenziamento della capacità di leggere e interpretare rappresentazioni tecniche. • Integrazione tra competenze geometriche e tecnologiche.
• **Competenza digitale** • **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** • **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**	INFORMATICA E PENSIERO COMPUTAZIONAL E	• Comprendere il concetto di algoritmo come sequenza di istruzioni per risolvere un problema. • Utilizzare ambienti di programmazione visuale per creare semplici programmi. • Progettare e sperimentare soluzioni attraverso sequenze, condizioni, cicli e variabili. • Sviluppare strategie di problem solving.	Analizza semplici problemi, individua procedure risolutive e realizza programmi mediante linguaggi di programmazione visuale. Applica il pensiero computazionale in contesti diversi.	• Programmazione a blocchi e coding. • Algoritmi. • Sequenze e istruzioni. • Condizioni e scelte. • Cicli e ripetizioni. • Variabili e semplici procedure.	• Sviluppo del pensiero computazionale attraverso la comprensione dei procedimenti logici e non attraverso il solo utilizzo di software. • Forte ibridazione con Matematica e STEM.

CLASSE TERZA

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo Fondante	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese	Conoscenze Essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
• **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** • **Competenza imprenditoriale** • **Competenza in materia di cittadinanza**	TECNOLOGIE E SISTEMI TECNOLOGICI	• Riconoscere e descrivere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni, individuando le forme di energia coinvolte. • Riconoscere relazioni tra sistemi tecnologici, esseri viventi ed elementi naturali. • Prevedere conseguenze di decisioni e scelte tecnologiche, riconoscendo opportunità e rischi dell'innovazione. • Individuare situazioni di rischio connesse all'uso di tecnologie, macchine e sistemi.	L'alunno comprende e descrive il funzionamento dei principali sistemi tecnologici e le loro relazioni con l'ambiente e la società. Analizza le conseguenze delle scelte tecnologiche secondo criteri di funzionalità, sicurezza, sostenibilità e responsabilità.	• Tecnologie edilizie: impianti, tipologie di abitazione ed appartamenti e progettazione. • Energia: fonti rinnovabili e non rinnovabili, trasformazioni energetiche, produzione e distribuzione. • Elettricità: grandezze fondamentali, circuiti elettrici, produzione e utilizzi. • Macchine e motori: macchine semplici, principi generali.è	• Diretto raccordo con processi di trasformazione delle risorse, forme di energia e relazioni tra sistemi tecnologici e ambiente. • Collegamenti con Scienze, Geografia ed Educazione civica.
• **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**	DISEGNO TECNICO E RAPPRESENTAZIO NE	• Leggere e interpretare disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.	Conosce e utilizza l'assonometria per rappresentare oggetti e sistemi tridimensionali. Concepisce e realizza	• Assonometrie: principi generali della rappresentazione tridimensionale. • Assonometria cavaliera.	• Raccordo con la capacità di concepire e realizzare rappresentazioni grafiche o

• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare		• Impiegare strumenti e regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti e sistemi. • Concepire e realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali.	rappresentazioni tecniche funzionali alla comunicazione di informazioni.	• Assonometria isometrica. • Assonometria monometrica. • Rappresentazione di solidi e semplici oggetti. • Scelta della modalità rappresentativa più adeguata allo scopo.	infografiche relative a sistemi materiali o immateriali.
• Competenza digitale **• Competenza in materia di cittadinanza** **• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** **• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**	INFORMATICA, RETI E CITTADINANZA DIGITALE	• Comprendere i principi fondamentali dell'architettura e del funzionamento di sistemi e dispositivi informatici. • Comprendere i principi fondamentali dell'architettura e del funzionamento di Internet e del Web. • Utilizzare dispositivi per organizzare e gestire informazioni. • Connettere dispositivi e periferiche anche per semplici esperienze di raccolta, analisi di dati e controllo di dispositivi esterni. • Riconoscere il valore dei dati personali e comprendere le problematiche relative all'identità digitale. • Valutare criticamente informazioni e contenuti digitali. • Selezionare e utilizzare, anche in modo combinato, programmi e servizi software per raggiungere uno specifico obiettivo. • Consolidare il pensiero computazionale e avvicinarsi alla programmazione testuale.	L'alunno comprende l'architettura essenziale di un sistema informatico e i meccanismi fondamentali della comunicazione in rete. Utilizza Internet, dati e servizi digitali in modo consapevole, sicuro e responsabile. Valuta criticamente le informazioni reperite in rete e seleziona gli strumenti digitali più appropriati rispetto a uno specifico obiettivo. Utilizza conoscenze di programmazione e progettazione digitale per realizzare semplici prodotti o soluzioni.	• Reti, Internet e Web: principi fondamentali, comunicazione tra dispositivi e principali servizi. • Sicurezza e cittadinanza digitale: comportamenti appropriati e responsabili, rischi e protezione. • Informazione in rete: ricerca, selezione e valutazione critica delle fonti e dei contenuti. • Programmazione: consolidamento del pensiero computazionale e introduzione alla programmazione testuale. • Tecnologie emergenti e IA: principi generali e uso critico e responsabile. • Progettazione digitale: uso integrato di programmi e servizi per realizzare prodotti e contenuti.	• Informatica come funzionamento dei sistemi digitali, di Internet e del Web. • Attenzione a dati, identità, sicurezza e responsabilità nell'uso della tecnologia. • Integrazione tra programmazione, progettazione digitale e tecnologie emergenti.

CURRICOLO DI MUSICA

CURRICOLO VERTICALE MUSICA E STRUMENTO MUSICALE – SCUOLA SECONDARIA (Classi I-III)

DISCIPLINA: MUSICA e STRUMENTO MUSICALE

Perché si studia la disciplina? lo studio della musica e dello strumento musicale è importante per sviluppare capacità linguistiche/ comunicative, emotive/affettive, relazionali e sociali. Lo studio di uno strumento in particolare stimola il pensiero divergente e la capacità di problem solving, contribuendo così a sviluppare una mente flessibile e aperta all'innovazione. La pratica d'insieme, occasione privilegiata per il lavoro cooperativo, rappresenta un valore imprescindibile per la costruzione di relazioni interpersonali positive e per il raggiungimento di obiettivi comuni, il rispetto reciproco e la condivisione.

Competenze in chiave europea	Nucleo Fondante	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese	Conoscenze Essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
(Profilo dello studente)					
Competenza ed espressione culturale **Competenze sociali e civiche** **Imparare ad imparare**	Conoscenze relative all'utilizzo dello strumento e conoscenze relative al linguaggio musicale. Conoscenze strumentali nella musica d'insieme Conoscenze relative ad un efficace metodo di studio	Percezione, ascolto e analisi -Analizzare le caratteristiche principali delle musiche ascoltate. – Ascoltare musiche provenienti da diversi contesti storici e geografici e comprenderne la relazione con la storia e la cultura. – Riconoscere gli strumenti impiegati nelle musiche ascoltate. – Percepire e comunicare la dimensione espressiva e affettiva delle musiche ascoltate.	Creatività ed espressione musicale: -Dimostrare l'acquisizione di competenze esecutive e interpretative. – Collaborazione in ensemble musicali: partecipare attivamente a performance musicali di gruppo, dimostrando capacità di collaborazione e rispetto dei ruoli. – Comprensione della grammatica musicale: leggere e interpretare brani musicali, riconoscendo i principali simboli della notazione e gli elementi ritmici, melodici e formali di base.	Conoscenze – Strumenti musicali: tecniche, storia, classificazione. – Elementi di grammatica musicale: durata, altezza, ritmi semplici e notazione. – Forme musicali: struttura e analisi delle forme musicali. – Evoluzione storica della musica: principali compositori e opere, relazione fra storia della musica e cultura.	Musica: spettacolo collettivo tra allievi dell'indirizzo musicale e dei corsi di educazione musicale. Attività musicali sul territorio con diverse finalità (benefiche, celebrative). Strumento Musicale: Concertazione autonoma, Laboratorio di improvvisazione Spettacolo teatrale con realizzazione di brani originali e interventi musicali di scena.
		Alfabetizzazione e grammatica musicale – Leggere semplici frasi musicali con lo strumento. – Identificare i principali simboli del codice della scrittura musicale. Creatività, esecuzione e interpretazione – Eseguire brani musicali semplici rispettando ritmo e dinamiche. -Partecipare attivamente a performance musicali collettive, mostrando autonomia e capacità di collaborare.	– Sviluppo del pensiero critico e conoscenza storico-culturale della musica: attribuire significato alle musiche ascoltate, comprenderne i significati espressivi. Strumento Musicale – Percezione e analisi: Comprendere gli elementi costitutivi del linguaggio musicale e le loro relazioni strutturali all'ascolto. Decodifica e applicazione: Decodificare la notazione musicale convenzionale e applicarla nella pratica esecutiva in modo espressivo e coerente con il contesto musicale del brano.	Strumento Musicale Gli elementi fondamentali del suono: altezza, intensità, timbro, durata. – Gli elementi costitutivi del linguaggio musicale: ritmo (cellule ritmiche, andamento metrico, indicazioni di tempo, figure e valori musicali, pause, accenti), melodia (profili melodici, intervalli di base, frasi musicali), dinamica ed espressione (segni dinamici, agogici, di espressione e di articolazione), forma (semplici strutture formali e segni di ripetizione). Caratteristiche organologiche basilari dello strumento e principi di produzione del suono. –	Laboratorio musicale con allievi delle classi quinte della primaria.
		Strumento musicale – Discriminare attraverso l'ascolto le caratteristiche del suono: altezza, intensità, timbro, durata. – Riconoscere e discriminare all'ascolto le differenti cellule ritmiche Descrivere all'ascolto brani musicali ndividuando elementi formali di base, andamento ritmico e melodico, e riconoscendo idee tematiche. Decodifica della notazione --Leggere la musica interpretando la	– Esecuzione e interpretazione: Eseguire e interpretare brani musicali con consapevolezza tecnica ed espressiva, comprendendo la struttura e il contesto. – Collaborazione, esplorazione, interazione: Interagire musicalmente in contesti collettivi, contribuendo alla realizzazione di performance efficaci, anche attraverso l'esplorazione delle possibilità espressive dello strumento.	– Principi fondamentali dell'esecuzione e interpretazione musicale: postura, impostazione, controllo del gesto, tecnica strumentale, importanza dell'ascolto e dell'interazione nella musica d'insieme, sviluppo del ritmo collettivo e della comunicazione non verbale.	

		-Utilizzare la notazione convenzionale per trascrivere semplici cellule ritmiche Esecuzione e interpretazione -Esplorare le possibilità espressive dello strumento attraverso la sperimentazione di diverse sonorità e tecniche di produzione del suono. -Eseguire correttamente i simboli del codice di scrittura musicale relativi a intonazione, ritmo, durata, dinamica, articolazione ed espressione. -Eseguire studi e brani di epoche, generi e stili differenti, dimostrando controllo tecnico di base e consapevolezza interpretativa. -Partecipare attivamente all'esecuzione collettiva di brani strumentali di epoche, generi e stili differenti, dimostrando coordinazione ritmica e intonazione, e contribuendo all'equilibrio sonoro dell'ensemble. Collaborazione, esplorazione, interazione -Ascoltare e coordinare la propria esecuzione con quella degli altri, rispettando ruoli e dinamiche di gruppo. Strumenti a fiato -Descrivere le caratteristiche organologiche basilari dello strumento. –Dimostrare l'acquisizione di una naturale postura del corpo e delle mani, volta alla gestione consapevole della produzione del suono e ad una corretta gestione. -Controllare l'emissione attraverso una posizione naturale delle labbra. -Riprodurre le principali tecniche di articolazione e attacco del suono: legato, staccato, tenuto, tratteggiato. –Controllare l'intonazione nell'utilizzo di tutte le articolazioni. –Dimostrare di possedere un basilare metodo di studio anche personalizzato Strumenti a tastiera -Descrivere le caratteristiche organologiche basilari dello strumento. -Dimostrare l'acquisizione di una naturale postura del corpo e delle mani, volta alla gestione consapevole della produzione del suono. -Utilizzare le principali tecniche di produzione del suono: per il pianoforte - tecnica delle 5 dita, scale diatoniche e cromatiche, arpeggi, ottave, coordinazione e indipendenza delle mani. Chitarra -Postura e tecniche di impugnatura e			

		Movimento delle mani; scale e			

		arpeggi; accordi tipici dello strumento, suoni armonici, glissato, pizzicato ed effetti percussivi; –Dimostrare l'acquisizione del controllo delle principali articolazioni, sviluppando così un'ampia gamma dinamica e di registro. –Dimostrare di possedere un basilare metodo di studio anche personalizzato.			

CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE

CURRICOLO VERTICALE DI ARTE E IMMAGINE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Perché si studia la disciplina?

L'insegnamento di Arte e immagine nella scuola secondaria di primo grado contribuisce alla formazione culturale e personale dell'alunno, offrendo strumenti per conoscere, comprendere e interpretare la realtà attraverso il linguaggio visivo.

Lo studio dell'arte valorizza il rapporto tra conoscenze, esperienza e competenze: conoscere opere, artisti, tecniche, linguaggi e contesti storico- culturali costituisce la base per sviluppare la capacità di osservare, leggere criticamente le immagini, riconoscere il valore del patrimonio culturale e comprendere le diverse forme dell'espressione umana.

La disciplina favorisce inoltre la possibilità di esprimere creativamente la propria identità, sperimentando tecniche e linguaggi differenti e realizzando produzioni personali e collaborative. L'attività laboratoriale si configura come spazio di ricerca, progettazione e confronto, per imparare a trasformare idee ed emozioni in forme visive.

Studiare Arte significa pertanto educare alla sensibilità estetica, alla conoscenza, all'osservazione, al pensiero critico, alla creatività e alla consapevolezza del patrimonio culturale. Arte e immagine quindi partecipa pienamente alla formazione della persona e alla costruzione di uno sguardo curioso, consapevole e responsabile sul mondo.

Curricolo verticale – Arte e Immagine – Classe prima

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo Fondante	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese	Conoscenze Essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Competenza in materia di consapevolezza a ed espressione culturale. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.** **Competenza imprenditoriale .**	Espressività e produzione	Sperimentare strumenti, materiali e tecniche grafico-pittoriche, plastiche e digitali. Utilizzare gli elementi del linguaggio visivo per produrre semplici elaborati personali. Rappresentare forme, figure, spazi e semplici volumi. Sviluppare un'idea attraverso le fasi di progettazione, realizzazione e revisione.	Realizza elaborati personali e creativi scegliendo tecniche e materiali in relazione allo scopo espressivo. Sperimenta modalità diverse di rappresentazione e rielabora immagini, forme e soggetti in modo personale.	Punto, linea, forma, superficie, colore, texture. Lo spazio e la sua raffigurazione. Colori primari, secondari e complementari. Tecniche: matita, matite colorate, pennarelli, pastelli, tempera, collage, tecniche miste, Tecniche di modellazione. Elementi di composizione: simmetrie ed equilibrio. Osservazione, analisi e riproduzione di forme naturali (foglie, alberi, fiori, cielo, sole, nuvole, ecc) e paesaggio.	Ibridazione analogico-digitale: Integrazione tra il disegno a mano libera e le tecnologie digitali Didattica Laboratoriale: Attività in cui gli alunni realizzano un "prodotto" finale che richiede l'uso di più codici comunicativi contemporaneamente.
Competenza in materia di consapevolezza a ed espressione culturale. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.** **Competenza imprenditoriale .** **Competenza digitale.**	Comunicazione	Comprendere che le immagini costituiscono forme di comunicazione. Utilizzare segni, colori, forme e composizioni per comunicare messaggi ed emozioni. Riconoscere la funzione comunicativa di immagini artistiche, pubblicitarie, fotografiche e audiovisive.	Utilizza il linguaggio visivo per comunicare intenzioni, emozioni e informazioni. Comprende la relazione tra immagine, destinatario, messaggio e contesto. Produce semplici messaggi visivi adeguati allo scopo.	Codici e regole del linguaggio visivo: simbolo, segno, icona, fotografia, fumetto, illustrazione.	Educazione alla cultura visuale e ai media: meme, emoji, social visual, immagini pubblicitarie e comunicazione digitale.

Competenza in materia di consapevolezz a ed espressione culturale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza digitale.	Osservazione e lettura	Osservare la realtà e le immagini utilizzando modalità analitiche. Riconoscere gli elementi del linguaggio visivo presenti in un'immagine. Descrivere ciò che si osserva utilizzando un lessico specifico. Individuare relazioni tra forme, colori, spazio, luce e composizione.	Osserva e descrive immagini e opere utilizzando un lessico progressivamente specifico. Individua gli elementi formali e compositivi essenziali. Confronta immagini diverse cogliendone analogie e differenze.	Osservazione della realtà: forme naturali e artificiali. Figura/sfondo. Simmetria e asimmetria. Proporzioni. Inquadratura e punto di vista. Luce e ombra. Colore e contrasti. Struttura compositiva dell'immagine.	Contaminazione Disciplinare: l'analisi delle opere d'arte si lega a tematiche di Cittadinanza e Costituzione, Storia, e Geografia (es. studio del patrimonio del proprio territorio).

					Utilizzo della fotografia con smartphone/tablet come strumento di osservazione. Storytelling per immagini, anche attraverso sequenze fotografiche.
Competenza in materia di consapevolezz a ed espressione culturale. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.** **Competenza digitale.**	Analisi, interpretazione e comprensione	Leggere un'opera d'arte riconoscendone soggetto, elementi formali, tecnica e funzione. Comprendere il rapporto tra opera, artista, contesto storico- culturale e territorio. Esprimere semplici interpretazioni personali motivate. Riconoscere il valore del patrimonio artistico e culturale.	Legge un'opera utilizzando una procedura guidata. Riconosce i principali elementi iconografici e formali. Colloca le opere studiate nel loro contesto essenziale. Formula interpretazioni personali utilizzando un linguaggio appropriato. Sviluppa atteggiamenti di rispetto e tutela verso il patrimonio.	Concetti di opera d'arte, autore, soggetto, tecnica, funzione e contesto. Elementi di storia dell'arte: Preistoria, civiltà antiche, arte greca e romana, arte paleocristiana e medievale, con selezione di opere significative. Patrimonio artistico e culturale del territorio.	Ibridazione storia dell'arte–territorio–digitale: visita virtuale a musei e siti culturali; mappe digitali del patrimonio; QR code e micro-guide; confronto tra opere originali e loro riproduzioni digitali.

Curricolo verticale – Arte e Immagine – Classe seconda

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo Fondante	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese	Conoscenze Essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Competenza in materia di consapevolezza a ed espressione culturale. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.** **Competenza imprenditoriale.**	Espressività e produzione	Utilizzare in modo consapevole gli elementi del linguaggio visivo per realizzare elaborati personali. Sperimentare tecniche grafico-pittoriche, plastiche e digitali. Rielaborare creativamente immagini e opere d'arte. Progettare un elaborato definendone intenzione comunicativa, tecnica e fasi operative.	Realizza elaborati personali scegliendo autonomamente tecniche e materiali adeguati. Rielabora immagini e soggetti trasformandoli in funzione di un'intenzione espressiva. Sa motivare le proprie scelte compositive e tecniche.	Teoria del colore: tonalità, saturazione, luminosità, contrasti. Linea, forma, spazio, volume, luce e ombra. Proporzioni e composizione. Tecniche pittoriche e grafiche; tecniche miste e collage. Elementi di rappresentazione dello spazio e della profondità.	Ibridazione analogico-digitale: Integrazione tra il disegno a mano libera e le tecnologie digitali. Didattica Laboratoriale: Attività in cui gli alunni realizzano un "prodotto" finale che richiede l'uso di più codici comunicativi contemporaneament e. Processo creativo e Portfolio: progettazione e
					documentazione delle fasi di lavoro.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.** **Competenza imprenditoriale.** **Competenza digitale.**	Comunicazione	Comprendere e utilizzare i principali codici e funzioni della comunicazione visiva. Analizzare immagini pubblicitarie, fotografiche, cinematografiche e digitali. Progettare messaggi visivi destinati a differenti destinatari e contesti. Riconoscere le strategie persuasive e simboliche dell'immagine.	Utilizza consapevolmente immagini, segni, colori e composizione per comunicare un messaggio. Sa individuare destinatario, intenzione e strategie comunicative. Produce messaggi visivi coerenti con scopo e contesto.	Codici e funzioni dell'immagine. Segno, simbolo, icona. Linguaggio pubblicitario. Manifesto e locandina. Fumetto e graphic storytelling.	Educazione alla cultura visuale e ai media: meme, emoji, social visual, immagini pubblicitarie e comunicazione digitale. Educazione alla comunicazione responsabile: stereotipi, persuasione, immagini manipolate e uso consapevole dei contenuti online.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.** **Competenza digitale.**	Osservazione e lettura	Osservare e descrivere la realtà e le immagini individuandone struttura, elementi formali e compositivi. Analizzare rapporti tra figura e sfondo, luce, colore, spazio e punto di vista. Utilizzare un lessico specifico per descrivere e confrontare immagini e opere.	Osserva in modo intenzionale e analitico. Individua gli elementi fondamentali della composizione e le relazioni tra essi. Confronta immagini appartenenti a epoche e linguaggi diversi e formula osservazioni motivate.	Figura/sfondo. Equilibrio e ritmo compositivo. Simmetria/asimmetria. Proporzione e rapporto tra le parti. Spazio reale e spazio rappresentato. Prospettiva intuitiva e geometrica. Luce, ombra e volume. Punto di vista e inquadratura.	Contaminazione Disciplinare: L'analisi delle opere d'arte si lega a tematiche di Cittadinanza e Costituzione, Storia, e Geografia (es. studio del patrimonio del proprio territorio). Uso dell'immagine come strumento per osservare, argomentare e costruire significati. Fotografia come pratica osservativa: scelta dell'inquadratura, punto di vista, luce, composizione.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.	Analisi, interpretazione e comprensione	Analizzare opere d'arte riconoscendone soggetto, tecnica, elementi formali, funzione e significato. Individuare le relazioni tra opera, autore, periodo storico e contesto culturale.	Legge un'opera d'arte seguendo una procedura sempre più autonoma. Riconosce caratteristiche stilistiche e tecniche fondamentali. Colloca l'opera nel contesto storico-culturale.	Arte medievale, Rinascimento, Barocco con opere e autori significativi. Iconografia a livello introduttivo. Tecniche e materiali artistici. Funzione dell'opera.	Ibridazione storia dell'arte–territorio–digitale: musei virtuali, visite immersive, mappe digitali, QR code e digital storytelling. Realizzazione di
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza digitale.		Confrontare opere di epoche e linguaggi differenti. Formulare interpretazioni personali utilizzando elementi osservabili. Conoscere e valorizzare il patrimonio artistico e culturale del territorio.	Confronta opere e formula interpretazioni personali motivate. Comprende il patrimonio culturale come bene comune da conoscere, rispettare e valorizzare.	Museo, monumento e patrimonio. Principali beni artistici e culturali del territorio.	micro-guide digitali per valorizzare un bene culturale. Distinguere immagine documentaria, artistica, manipolata e generata artificialmente, riflettendo su autore, intenzionalità, attendibilità e copyright.

Curricolo verticale – Arte e Immagine – Classe terza

Competenze in chiave europea (Profilo dello studente)	Nucleo Fondante	Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA)	Competenze Attese	Conoscenze Essenziali	Novità 2025 / Ibridazioni
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale Competenza digitale.	Espressività e produzione	Progettare e realizzare elaborati personali utilizzando consapevolmente gli elementi del linguaggio visivo. Sperimentare tecniche tradizionali, multimediali e digitali. Rielaborare immagini e opere in modo creativo e originale. Sviluppare un progetto dall'ideazione alla realizzazione, documentandone le fasi.	Utilizza autonomamente tecniche e linguaggi diversi in relazione all'intenzione espressiva. Elabora soluzioni originali e motiva le proprie scelte. Integra varie tecniche analogiche (ed eventualmente digitali) nella realizzazione di un progetto personale. Valuta e revisiona il proprio prodotto.	Elementi e regole della composizione. Colore, luce, spazio e profondità, volume, ritmo, equilibrio, contrasto. Tecniche grafiche, pittoriche, plastiche e miste. Fotografia, collage, assemblaggio. Tecniche digitali di elaborazione dell'immagine. Elementi di progettazione.	Ibridazione arte– tecnologia: fotografia e post-produzione, digital painting, collage digitale, semplici prodotti multimediali. IA generativa: sperimentazione guidata per la realizzazione di immagini/video.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale. Competenza digitale.	Comunicazione	Utilizzare consapevolmente il linguaggio visivo e audiovisivo per comunicare idee, valori, emozioni e informazioni. Analizzare criticamente messaggi delle opere d'arte, messaggi pubblicitari, social e multimediali. Progettare prodotti visivi e audiovisivi destinati a differenti destinatari. Riconoscere stereotipi, manipolazioni e strategie persuasive.	Comunica attraverso immagini statiche e in movimento in modo efficace e consapevole. Sa adattare il messaggio al destinatario e al contesto. Legge criticamente le opere d'arte, la comunicazione contemporanea e riconosce le strategie persuasive e manipolative dei media.	Comunicazione visiva e audiovisiva. Pubblicità, fotografia, fumetto, graphic novel, cinema, videoclip, social media. Elementi del linguaggio cinematografico. Simboli e codici della comunicazione contemporanea.	Social network, meme, campagne sociali, fake image. Cinema e audiovisivo come linguaggio espressivo e strumento di cittadinanza. Dalla lettura dell'inquadratura alla costruzione di una breve narrazione audiovisiva. Realizzazione di brevi campagne di comunicazione su temi sociali, ambientali o di cittadinanza digitale.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza personale, sociale e capacità di	Osservazione e lettura	Osservare e analizzare la realtà, le opere d'arte, le immagini e i prodotti multimediali individuandone gli elementi formali, tecnici e compositivi. Utilizzare un lessico specifico e argomentare le proprie osservazioni.	Analizza autonomamente immagini, fotografie, opere d'arte e prodotti audiovisivi. Individua scelte tecniche, compositive e comunicative e ne comprende gli effetti sul destinatario. Formula giudizi personali motivati sulla base di elementi osservabili.	Struttura e composizione dell'immagine. Prospettiva e profondità. Luce e colore. Punto di vista. Ritmo ed equilibrio. Relazioni tra forma, contenuto e funzione. Elementi della grammatica cinematografica e fotografica.	Contaminazione Disciplinare: L'analisi delle opere d'arte si lega a tematiche di Cittadinanza e Costituzione, Storia, e Geografia (es. studio del patrimonio del proprio territorio).
imparare ad imparare. Competenza digitale.		Confrontare immagini e linguaggi appartenenti a epoche e culture differenti.		Lessico specifico dell'analisi visiva.	Educazione allo sguardo: analisi critica delle immagini che abitano quotidianamente gli ambienti digitali. Confronto tra immagine fotografica, immagine manipolata,

					generata/modificata digitalmente e immagine generata dall'IA. Utilizzare immagini, mappe concettuali e sequenze visive per comunicare.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.	Analisi, interpretazione e comprensione	Analizzare opere d'arte collocandole nel contesto storico, culturale e sociale. Individuare caratteristiche stilistiche, tecniche e tematiche. Confrontare opere di epoche e culture diverse. Interpretare significati espliciti e simbolici. Esprimere giudizi personali argomentati.	Legge e interpreta autonomamente opere e fenomeni artistici. Collega opera, autore, linguaggio, contesto e funzione. Confronta opere individuando continuità, differenze e influenze. Argomenta il proprio punto di vista con un linguaggio appropriato.	Barocco, arte del Settecento, Ottocento e Novecento. Rococò, Vedutismo, Neoclassicismo, Romanticismo, Realismo, Impressionismo, Postimpressionismo, Espressionismo, Cubismo, Futurismo, Dada, Surrealismo, Astrattismo, Pop Art e principali	Arte contemporanea e nuovi media: installazione, performance, videoarte, street art, arte digitale e net art. Patrimonio e territorio: musei digitali, realtà virtuale/aumentata, narrazione del

Competenza digitale.		Conoscere, rispettare e valorizzare il patrimonio artistico e culturale.	Riconosce il patrimonio culturale come elemento dell'identità e bene comune.	tendenze dell'arte contemporanea. Fotografia, design, architettura e nuovi media. Arte pubblica e patrimonio culturale.	territorio attraverso strumenti digitali e mappatura del patrimonio. IA e arte: riflessione sul concetto di autore, creatività, originalità, appropriazione e rapporto tra artista e tecnologia.

Firmato da:
DE FELICE MARIA GABRIELLA
Codice fiscale: DFLMGB73T60G813O
10/11/2026 10:34:41