

A cura di
**Francesco Zambotti
e Sara Franch**
Ricerca e Sviluppo Erickson

CURRICOLO PRIMARIA E NUOVE INDICAZIONI NAZIONALI

*Guida pratica alla progettazione
disciplinare anno per anno*

 Erickson

IL LIBRO

CURRICOLO PRIMARIA E NUOVE INDICAZIONI NAZIONALI

Le nuove Indicazioni nazionali chiamano la scuola primaria a ripensare il curriculum, mettendo in relazione i riferimenti nazionali con le priorità della comunità scolastica e i bisogni formativi di alunni e alunne. Il volume nasce per accompagnare gli insegnanti e le insegnanti in questo passaggio, dalla riflessione pedagogica alla progettazione concreta.

Una guida pratica per tradurre le nuove Indicazioni in curricula disciplinari progressivi, dalla prima alla quinta: un percorso che mette in relazione competenze, obiettivi e conoscenze, valorizzando inclusione, personalizzazione, connessioni interdisciplinari e metodologie didattiche attive.

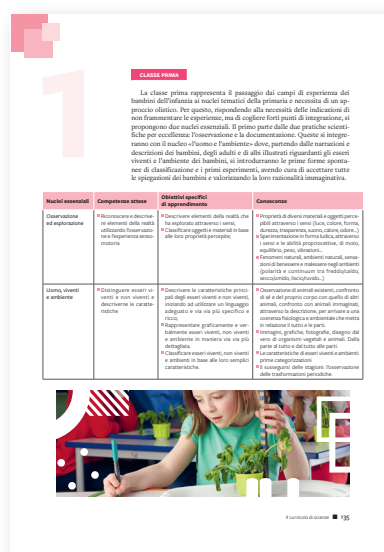
Dopo una riflessione sul significato del curriculum, sulla prospettiva inclusiva e sull'educazione alla cittadinanza, il volume entra nel vivo della progettazione disciplinare: italiano, inglese, storia, geografia, matematica, scienze, tecnologia, musica, arte e immagine e educazione motoria. Per ciascun ambito propone una possibile progressione degli apprendimenti anno per anno, da consultare, adattare e rielaborare in relazione alle caratteristiche delle classi e dei diversi contesti scolastici. Suggerisce strumenti e dispositivi per tradurre il curriculum disciplinare in pratiche didattiche quotidiane. Pensato per insegnanti, dirigenti e gruppi di progettazione, il testo offre una cornice operativa per costruire curricula coerenti, flessibili e inclusivi, capaci di mantenere insieme l'identità delle discipline e la partecipazione dell'intera classe.

IL CURATORE E LA CURATRICE

FRANCESCO ZAMBOTTI

Responsabile dell'Area Educazione Ricerca & Sviluppo delle Edizioni Erickson, è dottore di ricerca in Pedagogia e Didattica e docente a contratto di tecnologie per l'inclusione e pedagogia dell'inclusione in diversi corsi universitari.

Un curriculum deve offrire una cornice ampia e flessibile, non imporre un percorso rigido e uniforme.



Esempio di progettazione curricolare

CON CONTRIBUTI DI

ROSELLA AMADEI, ENRICA BUCCARELLA, SABRINA CAMPREGHER, MARIA FRANCA CIVELLO, GIUSEPPINA GENTILI, ALESSANDRA LANDINI, ELENA MASON, ELISABETTA NANNI, LOREDANA PARADISO, EVA PIGLIAPOCO, ELISABETTA SERAFINI, MARISA VICINI

SARA FRANCH

Dottoressa di ricerca in Pedagogia sociale, con specializzazione nell'educazione alla cittadinanza globale, ha esperienza nell'ambito della cooperazione internazionale. In Erickson si occupa di ricerca e sviluppo sui temi dell'educazione e dell'innovazione didattica.

€ 21,50



www.erickson.it

MATERIALE ONLINE vai su:
<https://risorseonline.erickson.it>

A cura di
Francesco Zambotti
e Sara Franch
Ricerca e Sviluppo Erickson

CURRICOLO PRIMARIA E NUOVE INDICAZIONI NAZIONALI

*Guida pratica alla progettazione
disciplinare anno per anno*

 Erickson

IL CURATORE E LA CURATRICE

FRANCESCO ZAMBOTTI

È il responsabile dell'Area Educazione Ricerca & Sviluppo delle Edizioni Erickson. È dottore di ricerca in Pedagogia e Didattica e docente a contratto di tecnologie per l'inclusione e pedagogia dell'inclusione in diversi corsi universitari.

SARA FRANCH

Laureata in Scienze politiche, ha conseguito un dottorato di ricerca in Pedagogia sociale con specializzazione nell'educazione alla cittadinanza globale. Ha esperienza nell'ambito della cooperazione internazionale e in Erickson si occupa di ricerca e sviluppo sui temi dell'educazione e dell'innovazione didattica.

LE AUTRICI

ROSELLA AMADEI

Docente di scuola primaria, è laureata in Scienze della formazione e specializzata nel sostegno. Si dedica alle nuove tecnologie per la didattica, alla robotica educativa e all'intelligenza artificiale.

ENRICA BUCCARELLA

Docente di scuola primaria, conduce laboratori e seminari. Ha pubblicato il saggio *La scuola è un posto bellissimo* (Topipittori) e *Leggere una foglia* (Erickson) sulla didattica interdisciplinare.

SABRINA CAMPREGHER

Insegnante di scuola primaria e docente universitaria a contratto. Formatrice di didattica, lingue e intelligenza artificiale. Autrice di libri e contributi per la scuola. PhD, CELTA e specializzazione sul sostegno.

MARIA FRANCA CIVELLO

Insegnante di scuola primaria, specializzata nel sostegno. È appassionata di tecnologia e propone l'informatica in classe anche come strumento per un apprendimento inclusivo e motivante.

GIUSEPPINA GENTILI

Insegnante di scuola primaria, è autrice di guide didattiche e libri di testo per la scuola primaria. Oltre all'insegnamento si occupa del coordinamento di gruppi di ricerca-azione e svolge attività di formazione presso il Centro Studi Erickson di Trento.

ALESSANDRA LANDINI

Dirigente scolastica e PhD in Scienze Umane con una tesi in Didattica della Fisica, si occupa di educazione scientifica, didattica innovativa e inclusiva. Collabora con Unimore e con il centro «Metaphor and Narrative in Science».

ELENA MASON

Insegnante di scuola primaria e membro del Consiglio Nazionale AIIG. Tiene laboratori in SFP e scrive su riviste scolastiche, proponendo percorsi laboratoriali interdisciplinari.

ELISABETTA NANNI

Docente di musica e formatrice, coniuga tecnologie e didattica musicale per esperienze sonore innovative e inclusive. Il suo blog musailab.it è punto di riferimento per i docenti.

LOREDANA PARADISO

Insegna Pedagogia Sperimentale all'Università di Genova. Si occupa di ricerca e formazione nel campo dei servizi per la prima infanzia, dello sviluppo di comunità e dei percorsi di enrichment familiare nell'affido e nell'adozione. È autrice di saggi, volumi e articoli nell'ambito della prima infanzia, della genitorialità, con particolare riferimento ai modelli di progettazione educativa e formativa.

EVA PIGLIAPOCO

Insegnante di scuola primaria a Modena, è autrice di guide didattiche e libri di testo per la scuola primaria. Il suo sito è un riferimento nella raccolta del materiale didattico per insegnanti.

ELISABETTA SERAFINI

Insegna nella scuola primaria ed è docente di Didattica della storia presso l'Università degli Studi di Roma «Tor Vergata». Ha conseguito un dottorato di ricerca in Storia. È autrice di libri per l'infanzia e di libri di testo per la scuola.

MARISA VICINI

Laureata in Scienze motorie, ha conseguito un dottorato di ricerca in Scienze pedagogiche presso l'Università degli Studi di Bergamo. Insegna a Scienze motorie presso l'Università degli Studi di Brescia.

INDICE

INTRODUZIONE

- 9 Ripensare l'essere e il fare scuola (*di F. Zambotti e S. Franch*)
- 13 Progettare il curricolo in una prospettiva inclusiva (*di F. Zambotti*)
- 23 Nuove Indicazioni e educazione civica: serve ancora una prospettiva di cittadinanza globale? (*di S. Franch*)

LA PROGETTAZIONE CURRICOLARE

- 35 **Cap. 1** Dalle nuove Indicazioni alla progettazione (*di L. Paradiso*)
- 49 **Cap. 2** Il curricolo di italiano (*di E. Pigliapoco*)
- 65 **Cap. 3** Il curricolo di inglese (*di S. Campregher*)
- 81 **Cap. 4** Il curricolo di storia (*di E. Serafini*)
- 97 **Cap. 5** Il curricolo di geografia (*di E. Mason*)
- 113 **Cap. 6** Il curricolo di matematica (*di G. Gentili*)
- 131 **Cap. 7** Il curricolo di scienze (*di A. Landini*)
- 145 **Cap. 8** Il curricolo di tecnologia (*di R. Amadei e M. F. Civello*)
- 157 **Cap. 9** Il curricolo di musica (*di E. Nanni*)
- 171 **Cap. 10** Il curricolo di arte e immagine (*di E. Buccarella*)
- 187 **Cap. 11** Il curricolo di educazione motoria (*di M. Vicini*)

ventano così momenti inseparabili di un unico processo ricorsivo, attraverso il quale la comunità scolastica interpreta l'esperienza, rivede le proprie scelte e costruisce progressivamente un curriculum più coerente, inclusivo e significativo.

Il ciclo della progettazione del curriculum nel quadro delle nuove Indicazioni nazionali

Progettare, osservare,
valutare, riprogettare.

Il ciclo di progettazione comprende **sette fasi** tra loro collegate (figura 1.2): ciascuna orienta la successiva e l'ultima riapre il percorso, riconducendo alla prima in una **logica di riflessività e progettazione continua**. In questo modo, il curriculum rimane aperto e può essere aggiornato in relazione ai processi di cambiamento legati alle caratteristiche e ai bisogni di alunni e alunne, ai cambiamenti del contesto e alla crescita professionale dei docenti e delle docenti.

La struttura ciclica esprime un'idea precisa di progettazione: il curriculum non viene definito una volta per tutte, ma si **costruisce attraverso un processo continuo di osservazione, interpretazione, progettazione, attuazione, documentazione e revisione**. Esso si configura, pertanto, come uno strumento dinamico, capace di mantenere una direzione pedagogica coerente e, nello stesso tempo, di adattarsi alla realtà della classe e della comunità scolastica.



Fig. 1.2 Il ciclo di progettazione del curriculum.

Fase 1 – Analisi del contesto socioculturale e osservazione degli alunni

Il punto di partenza della progettazione curricolare nella scuola primaria è costituito dalla **conoscenza del contesto** nel quale l'azione didattica prende forma: in particolare, assumendo una prospettiva sistemica l'analisi considera **i bisogni di alunni e alunne all'interno della rete di relazioni e di ambienti** che concorrono al loro sviluppo: la classe, la famiglia, la scuola, i servizi educativi, le realtà associative, il territorio e il più ampio contesto sociale, culturale e digitale. La lettura del contesto deve essere collegiale,

perché il confronto tra più docenti consente di integrare osservazioni diverse e di fondare le scelte progettuali su una conoscenza più completa dei bisogni formativi.

Fase 2 – Dal curriculum formale al PTOF, al curriculum verticale d'Istituto

Il curriculum della scuola primaria si sviluppa all'interno del **Piano triennale dell'offerta formativa**, che ne rappresenta la cornice pedagogica, culturale e organizzativa. Esso deve pertanto mettere in relazione il curriculum formale e d'Istituto con l'identità progettuale dell'Istituto e le condizioni specifiche delle classi.

Il PTOF presenta l'identità dell'Istituto e **descrive la dimensione culturale e valoriale e pedagogica dell'offerta formativa**, esplicitandone le priorità educative, le scelte inclusive, le modalità organizzative, le risorse, i rapporti con il territorio e gli orientamenti relativi alla valutazione e allo sviluppo professionale. Il curriculum deve essere coerente con tale identità e, nello stesso tempo, contribuire a renderla operativa attraverso la definizione del profilo degli studenti e delle studentesse. In questo processo si delineano la concezione di alunni e alunne, le finalità della formazione, il ruolo dei saperi, le competenze attese, gli obiettivi specifici di apprendimento e le specificità epistemologiche e metodologiche delle discipline. La loro lettura non può quindi limitarsi all'estrazione di obiettivi da inserire nelle programmazioni; richiede, piuttosto, un'interpretazione collegiale capace di chiarire quali idee di insegnamento, apprendimento e formazione sostengano le diverse scelte, esplicitando come le finalità dichiarate dalla scuola si traducano in progressioni disciplinari, esperienze didattiche, mediazioni didattiche, regia educativa, criteri valutativi e condizioni organizzative. In questo punto **l'ancoraggio al curriculum verticale** garantisce, inoltre, la continuità tra scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di primo grado. Nella primaria questa continuità riguarda sia la relazione con i campi di esperienza, dai quali emergono le prime traiettorie verso i saperi disciplinari, sia la costruzione di conoscenze e strumenti che preparano l'accesso a forme più specialistiche e formalizzate di studio. Ogni classe deve essere pertanto letta come parte di un percorso più ampio: ciò che viene progettato in un determinato anno riprende apprendimenti precedenti, li riorganizza a un livello superiore di complessità e prepara quelli successivi.

Fase 3 – Definizione del Profilo dello studente e competenze attese

Un punto importante del ciclo di progettazione è il **Profilo dello studente** (tabella 1.6), che descrive le competenze che studenti e studentesse dovrebbero maturare al termine del primo ciclo. Gli obiettivi generali del processo formativo ne articolano, invece, lo sviluppo, distinguendo gli esiti attesi al termine della scuola primaria da quelli della scuola secondaria di primo grado.

In questa fase è opportuno dettagliare:

- il **Profilo dello studente** che fa riferimento all'analisi del contesto;
- gli **obiettivi generali del processo formativo** traducono operativamente le competenze del Profilo dello studente e orientano la progettazione educativo-didattica collegiale, la valutazione della maturazione complessiva degli alunni e delle alunne e la certificazione delle competenze.

CLASSE PRIMA

La classe prima rappresenta l'ingresso sistematico nel mondo della lingua scritta. Il compito della scuola è accompagnare ogni bambino e ogni bambina nella scoperta della lettura e della scrittura senza separarle dalle esperienze comunicative già possedute. L'oralità mantiene un ruolo centrale: raccontare, ascoltare, porre domande, intervenire nelle conversazioni sono pratiche attraverso cui gli alunni e le alunne sviluppano sicurezza e consapevolezza. La lettura dell'insegnante, il contatto quotidiano con libri e materiali diversi, il gioco linguistico e la scrittura condivisa costituiscono esperienze fondamentali per costruire motivazione e curiosità verso la lingua.

Nuclei essenziali	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze
Alfabetizzazione di base e lessico	■ Acquisire le prime abilità di lettura e scrittura, riconoscendo e utilizzando i principali segni alfabetici. ■ Comprendere e usare parole nuove legate alla propria esperienza quotidiana, ampliando gradualmente il proprio repertorio lessicale.	■ Discriminare i suoni della lingua italiana e associarli ai grafemi corrispondenti. ■ Scrivere con grafia manuale sia in stampatello sia in corsivo. ■ Saper leggere i caratteri tipografici usati nei libri di testo e di lettura.	■ Le 21 lettere dell'alfabeto italiano + J, K, W, X, Y. ■ Principali corrispondenze fonema-grafema. ■ Prime convenzioni ortografiche: maiuscolo a inizio frase e nei nomi propri, il punto fermo alla fine della frase. ■ Usare correttamente le sillabe dirette e inverse. ■ Il lessico dell'esperienza immediata.
Riflessione sulla lingua	■ Riflettere sulla lingua a partire dai propri usi comuni, osservando parole e frasi utilizzate nella comunicazione quotidiana.	■ Riconoscere la frase come sequenza ordinata di parole con senso compiuto. ■ Osservare che le parole cambiano al singolare/plurale. ■ Distinguere le parole che indicano cose, azioni, qualità in modo preformale.	■ Concetto di parola, frase, testo. ■ Distinzione intuitiva nome/azione/qualità. ■ Uso del punto fermo a fine frase. ■ Genere e numero dei nomi.
Comprendere, parlare, ascoltare	■ Comprendere semplici testi ed enunciati trasmessi in forma scritta e orale, identificandone il senso globale. ■ Condividere le proprie impressioni con gli altri. ■ Ascoltare i testi letti ad alta voce dall'insegnante e le parole dei compagni, rispettando i turni di parola.	■ Essere in grado di comprendere e dare semplici istruzioni su un'attività nota. ■ Saper interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti intorno ad argomenti di cui abbia diretta esperienza. ■ Essere in grado di raccontare oralmente un'esperienza personale o una storia immaginaria, rispettando l'ordine cronologico.	■ Struttura minima del racconto: inizio, sviluppo, fine. ■ Indicatori temporali fondamentali: prima, dopo, poi, infine. ■ Formule per prendere la parola e ascoltare gli altri.
Leggere, interpretare, esporre	■ Comprendere un semplice testo letto dall'insegnante, cogliendone gli elementi principali. ■ Riferire, con l'aiuto dell'insegnante, ciò che si è ascoltato. ■ Memorizzare brevi testi poetici.	■ Leggere ad alta voce parole e frasi semplici con ritmo adeguato. ■ Individuare di chi o di che cosa parla un breve testo. ■ Riconoscere la funzione comunicativa di un testo (racconto, istruzione, descrizione). ■ Memorizzare e recitare brevi filastrocche.	■ Tecniche di lettura di sillabe, parole e frasi. ■ Concetto di personaggio, luogo, evento in un testo narrativo breve.

Scrivere	■ Applicare le prime conoscenze relative all'organizzazione della frase semplice. ■ Produrre semplici testi che illustrino le proprie esperienze di vita, gli oggetti, i luoghi e le persone del proprio ambiente, anche prendendo spunto da testi elementari. ■ Abituarsi a essere precisi: grafia comprensibile e rispetto dei margini.	■ Saper registrare e organizzare dati e istruzioni. ■ Saper produrre facili testi.	■ Parole, frasi e brevi testi sotto dettatura. ■ Parole, frasi e brevi testi in autonomia.
----------	---	---	---



CLASSE SECONDA

In classe seconda l'ascolto si struttura e la produzione orale diventa via via più articolata. La priorità è accompagnare bambini e bambine dalla parola isolata alla frase minima, e dalla risposta guidata al breve scambio con un compagno o una compagna. L'insegnante amplia l'uso dell'inglese come lingua della classe, così che la comprensione poggia sul contesto e non sulla traduzione. I campi lessicali già frequentati si riprendono, passando dal nominare al descrivere. Lo scritto resta fortemente guidato, mentre cresce l'attenzione alla discriminazione dei suoni, che prepara il lavoro di terza. La progressione di quest'anno si può cogliere in un compito comunicativo concreto: presentare oralmente al gruppo un personaggio o un peluche, dicendone il nome, una caratteristica e una preferenza. Con il sostegno di immagini, parole chiave e di un modello orale, e grazie al lavoro a coppie, alunni e alunne sono in grado di comprendere la consegna, di selezionare le informazioni necessarie e di presentare il personaggio usando alcune formule note.

Nuclei essenziali	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze
Ascolto	Comprendere e rispondere a stimoli orali: utilizzare il contesto e il supporto visivo per comprendere istruzioni ed espressioni relative a sé, ai compagni e alla famiglia.	Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano relativi a sé, ai compagni, alle compagne e alla famiglia, se pronunciati chiaramente. Classificare oggetti sulla base di una consegna orale.	- Funzioni comunicative: eseguire consegne, riconoscere descrizioni, classificare. - Repertorio linguistico: famiglia, casa, animali, cibi; numeri indicativamente entro il 20; aggettivi qualificativi di base. - Contesti: istruzioni di classe ampliate, storie illustrate.
Parlato e interazione	Utilizzare lessico e strutture di base per esprimere bisogni, gusti e informazioni su di sé; partecipare a giochi di coppia e di gruppo con espressioni appropriate.	- Produrre frasi riferite a oggetti, luoghi, persone e situazioni note. - Interagire con un compagno per presentarsi e per giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	- Funzioni comunicative: presentarsi, descrivere, esprimere possesso e preferenze. - Repertorio linguistico: strutture ricorrenti incontrate in contesti significativi; formule di cortesia. - Contesti: giochi a coppie, richieste di aiuto.
Lettura	Riconoscere la forma scritta di parole ed espressioni note oralmente, cogliendone il significato con il supporto dell'immagine.	- Comprendere brevi didascalie e messaggi illustrati, cogliendo parole già acquisite a livello orale. - Individuare e classificare oggetti sulla base di parole scritte note.	- Associazione suono-parola. - Lettura di etichette, didascalie ed elenchi illustrati.
Scrittura	Riprodurre in forma guidata parole ed espressioni già padroneggiate oralmente.	- Copiare parole note con funzione comunicativa (etichette, elenchi, biglietti collettivi). - Completare frasi scegliendo tra parole date.	- Copiatura funzionale. - Completamento fortemente guidato. - Denominazione di oggetti in schede ed elenchi.

Riflessione- metacognizione sulla lingua e sull'apprendimento	■ Distinguere e riprodurre suoni con crescente accuratezza; cogliere alcune somiglianze e differenze tra abitudini proprie e altrui.	■ Distinguere coppie di parole simili per suono. ■ Riconoscere alcuni aspetti della vita quotidiana in contesti anglofoni, confrontandoli con la propria esperienza.	■ Fonologia: coppie minime, cioè parole che differiscono per un solo suono; accento di parola; intonazione di domanda e affermazione. ■ Interculturalità: famiglie, case, pasti, giochi e giornate scolastiche in diversi Paesi anglofoni, con filastrocche e canzoni di provenienza plurale. ■ Plurilinguismo: raccolta di parole internazionali riconoscibili nelle lingue della classe.
--	--	---	--



CLASSE TERZA

La classe terza segna il passaggio cruciale verso la storia generale, affrontando la Preistoria, l'Età dei Metalli e le prime civiltà fluviali e del Mediterraneo. Alunni e alunne vengono guidati nella conoscenza dei metodi di indagine archeologica e storica, imparando a ricavare informazioni anche dai reperti e dalle tracce del territorio. Si introducono i quadri di civiltà per organizzare le informazioni secondo indicatori tematici. La collocazione temporale si affina con l'uso dei sistemi di datazione convenzionali. Si introduce il metodo di studio.

Nuclei essenziali	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze
Conoscenza storica	- Conoscere i principali processi, avvenimenti e personaggi storici, dalla Preistoria fino al sorgere delle prime civiltà dei fiumi e del Mediterraneo, comprendendone il significato nel quadro di sviluppo dell'umanità. - Comprendere il valore delle fonti storiche. - Riconoscere l'importanza della tutela e valorizzazione del patrimonio culturale e artistico.	- Comprendere il processo di evoluzione, diffusione e organizzazione sociale dell'essere umano nella Preistoria e nell'Età dei Metalli, conoscendo per grandi linee lo sviluppo delle prime civiltà dei fiumi e del Mediterraneo. - Riconoscere, interrogare e confrontare diverse tipologie di fonti storiche, applicando procedure utili a ricavare informazioni e a ricostruire il passato, anche attraverso l'esplorazione del territorio e delle sue tracce. - Raggruppare e organizzare le informazioni ricavate secondo indicatori tematici per ricostruire i quadri di civiltà. - Conoscere i principi fondamentali della Costituzione e le funzioni delle principali istituzioni locali e statali, maturando il senso di appartenenza alla comunità.	- Metodo storico e archeologico. - Il processo di fossilizzazione dei resti animali, vegetali e umani. - Distinzione tra fonti materiali, iconografiche, orali e scritte. - Procedure per estrarre informazioni da reperti e confrontarle. - Il concetto di adattamento all'ambiente, - Le tappe fondamentali dell'evoluzione umana. - Paleolitico e Neolitico: stile di vita nomade e sedentarizzazione. - L'Età dei Metalli: la fusione e lavorazione dei metalli; la specializzazione del lavoro e la nascita delle disuguaglianze e delle prime gerarchie sociali. - Il passaggio dalla Preistoria alla storia: la crescita dei primi centri urbani e l'invenzione della scrittura. - Civiltà fluviali e del Mediterraneo. - I reperti e i siti archeologici del proprio territorio; la tutela e la conservazione dei beni culturali. - I principi base della Costituzione, la funzione delle istituzioni locali e statali, il senso di appartenenza a una comunità organizzata.
Collocazione temporale e spaziale	- Collocare correttamente i principali processi, fatti e personaggi storici lungo la linea del tempo e nel pertinente contesto geografico-spaziale. - Individuare e analizzare le relazioni tra i gruppi umani e i contesti spaziali in cui si sviluppano e si organizzano. - Riconoscere nel presente e interpretare le tracce, le eredità e gli aspetti riconducibili al passato.	- Riconoscere le relazioni di successione, contemporaneità e durata nella storia studiata. - Mettere in relazione tra loro i fatti storici rappresentati in modo cronologico o mediante grafici e organizzatori temporali. - Localizzare nello spazio geografico eventi e processi storici, sviluppando la capacità di leggere e interpretare carte geostoriche. - Mettere in relazione le forme di organizzazione dei gruppi umani con le caratteristiche dei territori. - Riconoscere e analizzare le tracce del passato presenti nel proprio ambiente di vita, comprendendone la dimensione storica.	- I concetti di successione, contemporaneità, durata e periodizzazione. - La struttura e il funzionamento della linea del tempo e dei grafici temporali. - I sistemi di datazione storica (avanti Cristo / dopo Cristo, secoli e millenni). - Gli elementi costitutivi delle carte geostoriche. - Il concetto di adattamento e trasformazione del territorio da parte delle comunità umane. - Le diverse forme di traccia storica presenti nell'ambiente vissuto. - Il concetto di mantenimento, continuità e cambiamento nel paesaggio.

Capacità di sintesi	■ Comprendere e riassumere testi e narrazioni storiche, individuandone le informazioni fondamentali, i nuclei tematici e le sequenze essenziali. ■ Elaborare e costruire strumenti di organizzazione visiva per rappresentare le conoscenze apprese.	■ Comprendere, confrontare e rielaborare testi e narrazioni di argomento storico, ricavandone i contenuti essenziali e rispettandone successione logica e cronologica. ■ Costruire e leggere mappe concettuali, schemi e organizzatori grafici per sintetizzare informazioni e strutturare quadri storico-sociali relativi alle civiltà del passato.	■ La struttura del testo informativo-storico. ■ Tecniche di riassunto. ■ Quadri di civiltà e struttura delle società. ■ Gli elementi del quadro di civiltà. ■ Mappe concettuali e mentali per strutturare le informazioni storiche. ■ Grafici temporali. ■ Schemi e infografiche: rappresentazioni iconiche e grafiche dei quadri di civiltà studiati.
Comunicazione delle conoscenze	■ Esporre oralmente o per iscritto le conoscenze storiche acquisite, raccontando in modo logico, coerente e strutturato eventi e processi storici con l'uso del lessico specifico della disciplina. ■ Utilizzare materiali, strumenti e risorse di vario tipo (compresi i supporti digitali) per approfondire, ricercare e ampliare le proprie conoscenze storiche.	■ Esporre oralmente o per iscritto le conoscenze acquisite rispettando l'ordine logico e cronologico, utilizzando il lessico e i concetti specifici della disciplina. ■ Rappresentare ed esporre le conoscenze e le caratteristiche delle civiltà studiate utilizzando schemi, mappe, grafici, tabelle e carte geostoriche. ■ Usare, in maniera guidata, materiali, strumenti analogici e risorse digitali per approfondire, in autonomia e in gruppo, le proprie conoscenze storiche.	■ Termini specifici della disciplina. ■ Connettivi logici e temporali per articolare il discorso storico. ■ Struttura e regole di costruzione di mappe concettuali, schemi a blocchi, tabelle comparative e grafici temporali. ■ Modalità di utilizzo degli schemi e delle mappe come guida visuale durante la verbalizzazione orale. ■ Materiali per l'approfondimento.



CLASSE QUARTA

In classe quarta il percorso matematico risponde al bisogno di **strutturare il pensiero analitico e la modellizzazione di situazioni articolate**. L'esigenza apprenditiva chiave è padroneggiare la complessità: il campo numerico si estende notevolmente, le frazioni diventano operatori e i numeri decimali vengono integrati nel sistema di misura e nel calcolo. La geometria affronta lo studio sistematico di perimetri, superfici e trasformazioni geometriche, supportato dall'uso di strumenti di disegno. La risoluzione dei problemi richiede di scomporre il testo in sottoproblemi e di pianificare sequenze di operazioni. Si incentiva la capacità di formulare ipotesi, verificare risultati e collaborare nella ricerca di soluzioni alternative.

Nuclei essenziali	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze
Numeri	- Padroneggiare con sicurezza calcoli scritti e mentali e stime con i numeri naturali e decimali con e senza uso di strumenti come le calcolatrici, valutando l'opportunità di quando ricorrere ad essi. - Assumere una consapevolezza storica ossia collocare l'evoluzione dei concetti matematici nel tempo, anche in relazione alle diverse culture e civiltà.	- Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri naturali (fino alla classe dei milioni) e numeri decimali. - Esplorare, leggere e tradurre antichi sistemi di numerazione confrontandoli con il nostro sistema posizionale decimale. - Operare con le frazioni: riconoscere varie tipologie di frazioni - Calcolare la frazione di un numero e il percorso inverso (dal valore della frazione all'intero). - Trasformare la frazione decimale in numero decimale e viceversa. - Eseguire le quattro operazioni con numeri interi e decimali, sviluppando anche strategie di calcolo mentale. - Confrontare il nostro sistema decimal-posizionale con i sistemi di numerazione del passato per comprendere analogie e differenze. - Comprendere l'evoluzione degli strumenti di calcolo nella storia. - Riconoscere l'origine pratica della geometria antica attraverso attività pratiche di stima e tracciamento sul terreno.	- Il nostro sistema di numerazione: i grandi numeri (milioni) e i sottomultipli dell'unità (decimi, centesimi, millesimi). - Sistemi di numerazione storici: differenze tra sistemi additivi (sistema romano ed egizio) e posizionali, e l'importanza della scoperta dello zero (ruolo del matematico Fibonacci). - Le frazioni e la loro classificazione (frazioni proprie, improprie, apparenti, equivalenti e complementari) - La relazione tra frazioni e numeri decimali. - Algoritmi delle quattro operazioni con e senza la virgola. - Multipli e divisori. - Il crivello di Eratostene e i criteri di divisibilità. - Proprietà delle operazioni come strategie applicate al calcolo rapido.
Problemi	- Individuare e formulare problemi, partendo da situazioni concrete o domande significative, e cercare strategie per risolverli. - Affrontare e risolvere problemi matematici, anche legati a contesti reali di adeguata complessità, utilizzando strategie personali, confrontandole e discutendole con i compagni.	- Leggere, analizzare e schematizzare il testo di un problema a più passaggi operativi. - Risolvere problemi che coinvolgono frazioni, numeri decimali, misure e situazioni di compravendita. Tradurre il processo risolutivo di un problema con schemi e/o diagrammi. - Progettare situazioni problematiche (problem posing) partendo da grafici, tabelle o articoli di giornale. - Applicare la matematica a contesti di educazione civica (educazione finanziaria).	- Problemi a tappe con due o più operazioni e una richiesta. - Problemi con dati nascosti, sovrabbondanti, mancanti. - Problemi con frazioni. - Problemi pratici su peso lordo, peso netto, tara e sulla compravendita (spesa, ricavo, guadagno/perdita). - Schemi e diagrammi diversi come modelli visivi sintetici di risoluzione di un problema. - Semplici tecniche di argomentazione matematica (visive, orali, scritte) per validare le soluzioni scelte.

Spazio e figure	■ Rappresentare e classificare forme e figure nel piano e nello spazio, in base alle loro proprietà geometriche. ■ Utilizzare correttamente e consapevolmente strumenti per il disegno per costruire figure geometriche e realizzare modelli concreti.	■ Classificare e misurare gli angoli utilizzando il goniometro. ■ Classificare i triangoli (rispetto a lati e angoli) e i quadrilateri (esplorando le loro proprietà). ■ Riconoscere l'altezza e le diagonali nei poligoni. ■ Comprendere il concetto di equiestensione e distinguere concettualmente perimetro e area. ■ Calcolare il perimetro e l'area di rettangoli, quadrati e triangoli. ■ Costruire con sempre più precisione figure geometriche utilizzando riga, squadra.	■ Gli angoli e la loro misura in gradi, uso del goniometro. ■ Proprietà di triangoli e quadrilateri (lati, angoli interni, diagonali, altezze). ■ Concetto di superficie : isoperimetria vs equiestensione. ■ Costruzione di formule dirette per il calcolo del perimetro e dell'area di quadrati, rettangoli e triangoli.
Dati e previsioni	■ Formula semplici giudizi e prende decisioni raccogliendo dati per ottenere informazioni. ■ Costruisce rappresentazioni di dati attraverso semplici tabelle e grafici. ■ Ricava informazioni dalla lettura dei dati rappresentati.	■ Effettuare misurazioni sempre più precise ed eseguire equivalenze tra le misure del Sistema Metrico Decimale (lunghezza, capacità, massa). ■ Comprendere e usare le misure di tempo e di superficie. ■ Calcolare la media aritmetica, individuare la moda e leggere criticamente i dati da grafici di diverso tipo. ■ Classificare eventi in certi, possibili e impossibili. ■ Quantificare la probabilità di un evento esprimendola sotto forma di frazione	■ Il Sistema Internazionale di misura: multipli, sottomultipli ed equivalenze. ■ Le misure di superficie. ■ Indici statistici: la media aritmetica e la moda. ■ Dati statistici e loro rappresentazione (ideogrammi, istogrammi, areogrammi quadrati/circolari). ■ La probabilità matematica: rapporto tra casi favorevoli e casi possibili espresso come semplici frazioni.
Informatica	■ Descrivere procedure per lo svolgimento di compiti pratici mediante algoritmi.	■ Progettare un algoritmo semplice per risolvere un problema pratico (es. disegnare un poligono) o far muovere un oggetto o personaggio in un ambiente a blocchi. ■ Riconoscere schemi ripetitivi all'interno di una sequenza e utilizzare l'istruzione di ripetizione (loop) per ottimizzare il codice. ■ Analizzare una procedura errata, individuare dove si verifica l'errore (bug) e applicare la correzione necessaria (debugging).	■ Semplici linguaggi di programmazione visuale (es. Scratch, Code.org): sequenze e cicli/ripetizioni. ■ Connessione tra codice visivo e geometria (es. far disegnare al computer un quadrato ripetendo 4 volte un movimento e una rotazione). ■ Strategie logiche di <i>debugging</i> e correzione dell'errore.



CLASSE QUINTA

La classe quinta porta a sintesi il percorso verso i traguardi di fine primaria. La priorità è spiegare il funzionamento di dispositivi semplici e leggere la documentazione tecnica, riconoscendo in modo critico caratteristiche, funzioni e limiti della tecnologia. L'alunno e l'alunna pianificano e realizzano modelli funzionali secondo principi di sostenibilità, risolvono problemi tecnici elementari in gruppo e producono rappresentazioni grafiche del proprio operato con il disegno tecnico o strumenti multimediali. L'informatica consolida la distinzione tra hardware e software e tra rete e servizi, il valore e la protezione dei dati e la creazione di contenuti digitali a fini espressivi.

CLASSE QUINTA			
Nuclei essenziali	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento	Conoscenze
Vedere e osservare	- Comprende e spiega il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e di alcuni processi di trasformazione di risorse e consumo di energia, con il relativo impatto ambientale. - Ricava informazioni utili leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. - Inizia a riconoscere in modo critico caratteristiche, funzioni e limiti della tecnologia attuale.	- Conoscere e spiegare il funzionamento di semplici dispositivi tecnologici. - Leggere e interpretare le informazioni essenziali contenute su etichette, schede tecniche o materiali promozionali relativi a beni e dispositivi di uso comune. - Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale.	- I bisogni dell'uomo e gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano. - Funzioni e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso comune. - Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti. - Attività: presentazione del funzionamento di un elettrodomestico con schema delle parti. - Attività: confronto tra schede tecniche ed etichette energetiche; catalogo degli oggetti artificiali del territorio.
Prevedere e immaginare	- Utilizza, concepisce e realizza semplici modelli e oggetti funzionali, tenendo conto dei principi di sostenibilità e funzionalità. - Comprende e sa risolvere problemi tecnici elementari, contribuendo attivamente a progetti di gruppo.	- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Collaborare efficacemente in gruppo, contribuendo attivamente a progetti comuni.	- Produzione e trasformazione; sviluppo di semplici modelli. - Principi di sostenibilità e funzionalità. - Stime di peso e misura. - Attività: progetto di un oggetto sostenibile con materiali di recupero, preventivo e cronoprogramma. - Attività: stime a squadre di pesi e misure con verifica; concorso di idee per migliorare un oggetto della scuola.
Intervenire e trasformare	- Produce semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione e ne fa un uso adeguato alle diverse situazioni.	- Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. - Smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.	- Disegno tecnico di base e rappresentazioni multimediali. - La rappresentazione dei dati. - La struttura di meccanismi e dispositivi (ingranaggi, forze, circuiti, energia elettrica/luminosa...). - Attività: disegno tecnico del proprio progetto. - Attività: smontaggio e montaggio di un dispositivo obsoleto (vecchio computer; moka per caffè; cancellino a nastro) con relazione e mappa delle parti; grafici e tabelle dei dati raccolti.

Informatica	■ Riconosce la presenza dei computer nella vita quotidiana e distingue Internet come rete di comunicazione dai servizi e contenuti forniti. ■ Comprende le regole per un utilizzo sicuro e socialmente responsabile della tecnologia informatica. ■ Sviluppa un atteggiamento positivo verso le applicazioni informatiche come strumenti di espressione personale.	■ Conoscere le principali componenti hardware e software dei dispositivi usati, distinguendo tra rete di comunicazione e servizi forniti. ■ Comprendere l'importanza della protezione dei dati personali, usare correttamente le tecnologie informatiche in relazione agli altri e sapere a chi rivolgersi in caso di situazioni problematiche online. ■ Creare semplici contenuti e applicazioni informatiche a fini espressivi, modificando o combinando quanto già disponibile.	■ Componenti e funzioni di un dispositivo; notazione binaria. ■ Internet e i suoi servizi; autenticazione e valore dei dati. ■ Creazione di contenuti digitali per raccontare storie ed esperienze. ■ Attività: codifica binaria del proprio nome o di un'immagine a quadretti. ■ Attività: e-book o breve video digitale della classe; decalogo della cittadinanza digitale; gioco «rete o servizio?».
--------------------	--	--	---

