



Ministero dell'Istruzione e del Merito

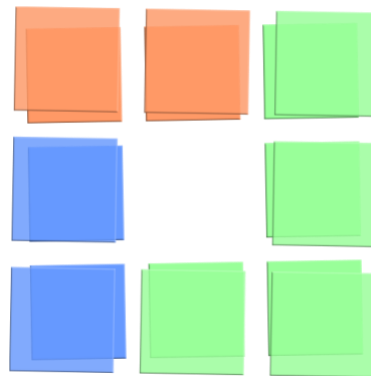
Istituto Comprensivo Como Prestino–Breccia

Via Picchi 6, 22100 Como - Tel.: 031 507192 - www.iccomoprestino.edu.it

Email: coic81300n@istruzione.it - PEC: coic81300n@pec.istruzione.it - CF: 80020220135

Codice Univoco Ufficio: UF74US - Codice IPA: ISTSC_COIC81300N

Curricolo Verticale per Competenze



Riferimenti normativi 4

Il curriculum per competenze 5

Dalle Indicazioni Nazionali per il Curriculum 6

Cultura-scuola-persona 6

Verso un curriculum flessibile 6

Profilo dello studente e competenze chiave al termine del primo ciclo di istruzione 7

L'organizzazione del Curriculum 9

Metodologia – tecniche – strategie 10

Brain storming 11

Tutoring 11

Didattica laboratoriale 11

Problem solving 12

Peer education 12

Cooperative learning 12

Flipped classroom 13

CLIL 13

STEM e STEAM 14

Il Curriculum per Competenza: organizzazione scolastica, verticalità e continuità 15

La verticalità 16

Scuola dell'infanzia - Scuola Primaria 17

Organizzazione scuola della Primaria 17

Scuola Primaria - Scuola Secondaria di Primo Grado 17

Curriculum verticale per la Scuola dell'infanzia 19

Curricolo verticale per la Scuola primaria 26

Curricolo verticale per la Scuola Secondaria di primo grado 36

Esempi di progettazione per scuola dell'infanzia, primaria e secondaria 43

Valutazione con esempi e nuova valutazione 44

Profilo in uscita - certificazione competenza 45

Sitografia: normativa scolastica, progettazione e valutazione 45

Riferimenti normativi



Il curriculum per competenze

Il nostro Curriculum vuole garantire il diritto delle alunne e degli alunni a un percorso formativo organico e completo, che promuova uno sviluppo articolato e multidimensionale, pur nei cambiamenti evolutivi e nei diversi ordini scolastici, al fine di promuovere lo sviluppo armonico della persona.

Il Curriculum è il risultato della volontà di garantire la continuità orizzontale e verticale, per contribuire efficacemente alla maturazione delle competenze trasversali e disciplinari dei nostri allievi, nel loro percorso di vita.

Il quadro normativo di riferimento è rappresentato:

- dalle Indicazioni Nazionali per il Curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione del 2012 e Indicazioni Nazionali e nuovi scenari del 2018;
- dal Quadro di riferimento europeo allegato alla Raccomandazione relativa alle Competenze Chiave per l'apprendimento permanente del Consiglio dell'Unione Europea, del 22 maggio 2018;
- Linee Guida L.92/2019 "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica";
- Nuove norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di stato (D. Lgs. N. 62/2017 e Linee guida);
- dalla nuova Valutazione nella scuola Primaria (O.M. 2024);
- Piano Scuola 4.0 (decreto del Ministro dell'istruzione n. 161 del 14 giugno 2022);
- Agenda 2030;
- DigiComp 2.2 (Quadro delle competenze Digitali per i Cittadini).

Il Curriculum per competenze rappresenta uno strumento di ricerca flessibile che deve rendere significativo l'apprendimento: nasce dall'esigenza del superamento dei confini disciplinari.

È attento alla continuità e verticalità del percorso educativo all'interno dell'Istituto oltre ad essere finalizzato alla promozione delle competenze disciplinari, trasversali e in materia di cittadinanza delle nostre alunne e di nostri alunni.

Dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo

Cultura-scuola-persona

Il curricolo, predisposto dalla comunità professionale nel rispetto degli orientamenti e dei vincoli posti dalle Indicazioni ministeriali è il terreno su cui si misura la capacità progettuale dei tre Ordini di scuola. Ogni Istituzione scolastica è chiamata a prendere decisioni didattico-organizzative ed elaborare specifiche scelte in relazione a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione, con particolare attenzione alla continuità del percorso educativo dai tre ai quattordici anni, nell'arco del quale si intrecciano e si fondono i processi cognitivi e quelli relazionali.

In tale scenario, il curricolo è stato organizzato nel rispetto delle finalità qui di seguito riportate:

- Promuovere la capacità degli studenti di dare senso alla varietà delle loro esperienze, attraverso l'apprendimento ed il saper stare al mondo
- Promuovere l'interazione tra famiglia e scuola, tra scuola e territorio e tra culture diverse
- Sviluppare negli studenti un'identità consapevole ed aperta nel riconoscimento reciproco
- Formare la persona sul piano cognitivo e culturale
- Offrire occasioni di apprendimento dei saperi, dei linguaggi culturali di base, del linguaggio dei media e della ricerca multidimensionale
- Favorire l'acquisizione di strumenti di pensiero per apprendere a selezionare le informazioni.

Verso un curricolo flessibile

Si intende dotare la Scuola Secondaria di Primo Grado di un curricolo rispondente alle esigenze formative degli alunni con la progettazione della flessibilità del tempo scuola e delle attività curriculari. L'intervento potrà prevedere la riduzione dell'ora di lezione da 60 a 50 minuti e la progettazione di percorsi di recupero degli apprendimenti, di potenziamento delle eccellenze e di laboratori anche pluridisciplinari. Queste proposte sono pensate per abilitare spazi ampi e tempi flessibili al fine di "curvare" il curricolo ai bisogni degli alunni aiutandoli a non incorrere in situazioni di sovraccarico cognitivo.

Profilo dello studente e competenze chiave al termine del primo ciclo di istruzione

Competenza alfabetica funzionale	La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.
Competenza multilinguistica	Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.
Competenza digitale	La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la

	creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.
Competenza in materia di cittadinanza	La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.
Competenza imprenditoriale	La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

L'organizzazione del Curricolo

Il curricolo verticale si struttura nel rispetto dei traguardi per lo sviluppo delle competenze e relativa certificazione, degli obiettivi di apprendimento, della valutazione. Esso si esplicita nel profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione.

Il curricolo favorisce pratiche inclusive e di integrazione, promuove prevenzione e recupero della dispersione scolastica, rende la scuola comunità educativa, professionale, di cittadinanza: esso si realizza come processo dinamico e aperto.

Per quanto riguarda la Scuola dell'Infanzia, le Indicazioni Nazionali fanno riferimento ai campi di esperienza. Questi descrivono conoscenze e abilità legate alle diverse dimensioni dello sviluppo delle bambine e dei bambini in relazione a: i discorsi e le parole, il corpo e il movimento, suoni, immagini e colori, la conoscenza del mondo e il sé e l'altro, dell'identità, dell'autonomia, della competenza e delle prime esperienze di cittadinanza.

In relazione alla Scuola Primaria e alla Scuola Secondaria di Primo Grado, nelle Indicazioni Nazionali troviamo riferimento alle discipline e a possibili aree disciplinari.

Per quanto riguarda i traguardi per lo sviluppo delle competenze, si fa riferimento alla necessità di individuare percorsi educativi e didattici che consentano di finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale della persona in relazione alle emergenze culturali presenti nella nostra società. Gli obiettivi di apprendimento servono a individuare campi del sapere, conoscenze, abilità, organizzati in nuclei tematici e ritenuti strategici per raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze.

La valutazione del processo di insegnamento-apprendimento mira da un lato a descrivere, analizzare e correggere in itinere le proposte didattiche dei docenti, al fine di renderle maggiormente efficaci e funzionali agli apprendimenti degli alunni; dall'altro lato si impegna a descrivere, monitorare e migliorare gli apprendimenti dei bambini. Parte fondamentale del processo valutativo risiede nell'autovalutazione del docente e degli alunni, al fine di utilizzare la metacognizione per individuare difficoltà riscontrate e punti di forza del percorso didattico.

La certificazione delle competenze avviene al termine della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di Primo Grado.

Metodologia – tecniche – strategie

All'interno del curricolo è importante soffermarsi e progettare percorsi didattici che prevedano l'uso di differenti metodologie, anche in relazione alla teoria delle intelligenze multiple (H. Gardner).

Di seguito, un breve elenco e definizione.

Intelligenza logico-matematica: Abilità nel ragionamento logico e nella risoluzione di problemi matematici.

Intelligenza linguistica: Capacità nell'uso delle parole, sia scritte che orali, per esprimere e comprendere concetti complessi.

Intelligenza spaziale: Talento nel visualizzare e manipolare oggetti e spazi tridimensionali.

Intelligenza musicale: Capacità di riconoscere, creare e riprodurre melodie e ritmi.

Intelligenza corporeo-cinestetica: Abilità nel controllare i movimenti del corpo e manipolare oggetti con destrezza.

Intelligenza intrapersonale: Capacità di comprendere se stessi, i propri pensieri e sentimenti.

Intelligenza interpersonale: Abilità nel comprendere e interagire efficacemente con gli altri.

Intelligenza naturalistica: Capacità di riconoscere e classificare piante, animali e altri elementi naturali.

Intelligenza esistenziale: capacità di riflettere sulle questioni fondamentali di vita ed esistenza.

Le metodologie didattiche vengono impiegate per aiutare a sviluppare competenze trasversali, autonomia di pensiero e problem posing/solving e, grazie alla loro plasticità, raggiungono le bambine e i bambini, a prescindere dalla tipologia di intelligenza dominante. Al fine di rendere il processo d'insegnamento-apprendimento attivo ed efficace, è necessario che nella progettazione didattica sia prevista l'integrazione di diverse metodologie e approcci ai saperi.

Di seguito, un breve elenco delle principali metodologie didattico-educative impiegate.

Brain storming

Definizione: “Tempesta di cervelli”. Consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate.

Finalità: Migliorare la creatività, in quanto si vuole far emergere il più alto numero di idee, fattive e realizzabili, posto un argomento dato. Favorire, inoltre, l’abitudine a lavorare in team e a rafforzarne le potenzialità.

Tutoring

Definizione: modalità di gestione responsabile della classe, che consiste nell'affidare ad uno o più alunni la responsabilità di una parte del programma didattico, con alcuni obiettivi da raggiungere ben definiti

Finalità: sul piano educativo, favorire la responsabilizzazione; sul piano dell'insegnamento, rendere più efficace la comunicazione didattica.

Didattica laboratoriale

Definizione: si basa sullo scambio intersoggettivo tra studenti e docenti in una modalità paritaria di lavoro e di cooperazione, coniugando le competenze dei docenti con quelle in formazione degli studenti. In tale contesto la figura dell’insegnante assume una notevole valorizzazione: dal docente trasmettitore di conoscenze consolidate all’insegnante ricercatore, che progetta l’attività di ricerca in funzione del processo educativo e formativo dei suoi allievi.

Finalità: far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente misurabili.

Problem solving

Definizione: l'insieme dei processi per analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche. Finalità: migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.

Peer education

Definizione: L'educazione tra pari è una strategia educativa definita come "l'insegnamento o lo scambio di informazioni, valori o comportamenti tra persone simili per età o stato".

Finalità: la peer education riattiva la socializzazione all'interno del gruppo classe attraverso un metodo di apprendimento che prevede un approfondimento di contenuti tramite discussione, confronto e scambio di esperienze in virtù di una relazione orizzontale tra chi insegna e chi apprende.

Cooperative learning

Definizione: modalità di apprendimento che si realizza attraverso la cooperazione con altri compagni di classe, che non esclude momenti di lavoro individuali.

Finalità: coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento attraverso il lavoro in un gruppo con interdipendenza positiva fra i membri.

Flipped classroom

Definizione: il termine italiano è Classe Capovolta. L'insegnamento capovolto è una metodologia didattica che si propone di rendere il tempo scuola più produttivo e funzionale per il processo di apprendimento-insegnamento. Il docente assume un ruolo di guida e tutor fornendo agli studenti la propria assistenza in aula per fare emergere osservazioni e considerazioni significative attraverso esercizi, ricerche e rielaborazioni (apprendimento mediante il fare).

Finalità: ribaltamento dei ruoli tra insegnanti e studenti, dove il controllo pedagogico del processo vira decisamente dall'insegnante agli studenti. In altri termini, nell'assumere centralità nel processo dell'apprendere, gli studenti sono chiamati ad assumere maggiore autonomia e responsabilità riguardo al proprio successo formativo, mentre l'insegnante assume il compito di guidarli nel loro percorso educativo.

CLIL

Definizione: Il termine CLIL è stato introdotto da David Marsh nel 1994, è l'acronimo di Content and Language Integrated Learning, ovvero "apprendimento integrato di contenuto e lingua". Il CLIL è una metodologia didattica che prevede l'insegnamento di una materia non linguistica (storia, geografia, scienze, arte...) in lingua straniera.

Finalità: Nel CLIL le lezioni disciplinari o parte di esse vengono insegnate e apprese in lingua straniera, ovvero una lingua diversa da quella di scolarizzazione. In questo modo, la lingua diventa uno strumento di apprendimento (apprendimento in lingua) e non un contenuto da apprendere (apprendimento di lingua).

STEM e STEAM

In attuazione al decreto del Ministro dell'istruzione 30 aprile 2021, n. 147, il nostro Istituto realizzerà spazi laboratoriali e si doterà di strumenti digitali idonei a sostenere l'apprendimento curricolare e l'insegnamento delle discipline STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). L'innovazione delle metodologie di insegnamento e apprendimento delle STEM nella scuola rappresenta una sfida fondamentale per il miglioramento dell'efficacia didattica e per l'acquisizione delle competenze tecniche, creative, digitali, delle competenze di comunicazione e collaborazione, delle capacità di problem solving, di flessibilità e adattabilità al cambiamento, di pensiero critico. Sottolineiamo l'importanza di un aggiornamento continuo in relazione a questa tematica, poiché, essendo le metodologie basate sulle neuroscienze in continua evoluzione, è fondamentale rimanere informati sulle nuove scoperte e applicazioni.

Riportati alcuni esempi di metodologie innovative: Jigsaw, Design thinking, project based learning.

STEAM è l'acronimo di Science Technology Engineering Art Mathematics con il quale ci si riferisce ad un metodo di apprendimento interdisciplinare sviluppato dal 2000 negli Stati Uniti con l'obiettivo di avvicinare gli studenti di ogni provenienza sociale alle discipline matematiche e scientifiche.

Il Curricolo per Competenza: organizzazione scolastica, verticalità e continuità

Nelle seguenti pagine verranno presentate tre diverse tabelle, una per ciascun grado scolastico appartenenti all'Istituto Comprensivo, dove saranno definite le competenze di riferimento con, in relazione diretta, le conoscenze e le abilità ad esse connesse.

In quest'ottica, riteniamo necessario premettere la differenza che intercorre tra queste tre differenti categorie:

- **Conoscenze:** Riguardano ciò che una persona sa, ovvero l'insieme di informazioni, nozioni e concetti teorici appresi. Ad esempio, conoscere le regole grammaticali di una lingua o i principi matematici fondamentali. Le conoscenze sono principalmente legate al sapere e rappresentano la base per lo sviluppo di abilità e competenze.
- **Abilità:** Indicano ciò che una persona è capace di fare, ovvero l'applicazione pratica delle conoscenze in contesti specifici. Le abilità si riferiscono al "saper fare" e possono includere, ad esempio, la capacità di risolvere un problema matematico, scrivere un testo correttamente o utilizzare uno strumento tecnologico.
- **Competenze:** Rappresentano l'integrazione di conoscenze e abilità in un approccio più ampio, che include anche atteggiamenti e capacità personali per affrontare situazioni complesse. Le competenze riguardano il "saper essere" e il "saper agire", ovvero la capacità di utilizzare conoscenze e abilità in modo efficace e responsabile in situazioni concrete, spesso in contesti nuovi o non strutturati.

Nell'idea di fondo al curricolo progettato per competenza, c'è l'intenzione di rivedere la pratica progettuale e valutativa retrostante il nostro modo di fare didattica. Tenendo sempre a mente che le competenze possono e devono essere certificate al termine del primo ciclo di istruzione, la domanda "guida" per noi docenti è: quali sono le conoscenze e le abilità che devono essere possedute e che dovremmo stimolare nelle bambine e nei bambini affinché, al termine del ciclo, possano raggiungere quella specifica competenza?

Avendo questa domanda come punto di partenza, abbiamo cercato di sintetizzare al meglio, nel rispetto della libertà d'insegnamento e progettuale di ciascun docente, quelle che riteniamo essere le conoscenze e le abilità dalle quali partire per poter creare terreno fertile al raggiungimento di una competenza.

Dal punto di vista progettuale e valutativo, il lavoro in ottica di competenza scardina le premesse didattiche legate alla didattica disciplinare, nel senso che per raggiungere gli obiettivi prefissati nelle competenze chiave, è necessario rivedere l'assetto didattico e progettuale evitando la distinzione disciplinare (ad es: "la competenza alfabetico-funzionale è legata ad italiano perciò se ne occupa il docente di italiano"; no perché la competenza alfabetico-funzionale, leggendo la descrizione, possiamo notare come sia parte di ogni ambito del sapere in cui viene utilizzata la lingua madre, così come per le altre competenze). Nella progettazione, dunque, bisognerà svolgere una selezione di obiettivi da perseguire in relazione alle tematiche da affrontare e non solo alla disciplina di riferimento.

Di conseguenza, la valutazione per offrire la sua maggior potenzialità formativa deve svolgersi in itinere, integrando diverse situazioni educativo-didattiche e diversi punti di vista, facendo così dell'impianto modulare un punto di forza. Sempre premettendo che, alla base della valutazione, troviamo le norme di riferimento e le certificazioni di competenza del profilo in uscita, o snodo fondamentale della valutazione sta nella:

- valutazione in itinere
- autovalutazione delle bambine/ragazze e bambini/ragazzi, in itinere e finale.
- autovalutazione del docente, in itinere e finale.

Per i motivi appena presentati, le tabelle non proporranno la differenza tra campi di esperienza/discipline, ma definiranno le conoscenze e le abilità propedeutiche allo sviluppo della competenza di riferimento, lasciando così la libertà al singolo docente di poter progettare, integrare, collegare, nel modo più funzionale e flessibile i diversi contenuti da proporre alle proprie classi.

Nell'ultima colonna di ciascuna tabella, vengono proposti alcuni obiettivi osservabili, in itinere, per poter guidare le osservazioni dei docenti così da poter avere un indirizzo nel corso dell'anno.

Per facilitare la transizione, consigliamo la lettura di alcuni testi, fra cui:

- **"Didattica per competenze nella scuola dell'infanzia. Unità di apprendimento laboratoriali e compiti di realtà"** - Giuseppina Gentili, Caterina Diotallevi, Ettore Fedeli.
- **"Didattica per competenze e inclusione. Dalle indicazioni nazionali all'applicazione in classe"** - Caterina Scapin, Franca Da Re.
- **"Progettare per competenze. Percorsi e strumenti"** - Mario Castoldi.
- **"Didattica per competenze con i lapbook. Modelli e materiali da costruire per la scuola primaria"** - Giuditta Gottardi.
- **"Didattica per competenze. Orientamenti e indicazioni pratiche"** - Lucio Guasti.
- **"La didattica per competenze. Presupposti epistemologici e ambientali di apprendimento"** - Autori vari.
- **"Competenze digitali per insegnare. Modelli e proposte operative"** - Maria Ranieri.
- **"Progettare per competenze. Nuova edizione"** - Andrea Porcarelli.

La verticalità

La verticalità in un istituto comprensivo si riferisce alla continuità educativa e didattica tra i diversi ordini di scuola, come la scuola dell'infanzia, la scuola primaria e scuola secondaria di primo grado. Questo concetto mira a garantire un percorso formativo unitario e coerente, che accompagni gli studenti nel loro sviluppo personale e nelle competenze, senza interruzioni o discontinuità.

Permette di costruire gradualmente le competenze, partendo dai campi di esperienza della scuola dell'infanzia fino alle discipline della scuola primaria per giungere poi al formalizzare le conoscenze, abilità, competenze nella scuola secondaria di primo grado. Uno dei pilastri legati alla continuità verticale dell'istituto sta nella formazione docenti e nella continuità che gli stessi possono offrire agli alunni sia per metodologie di insegnamento sia per il passaggio di informazioni tra i diversi gradi. Per questi motivi, il curriculum include obiettivi di apprendimento e traguardi di competenza comuni.

Scuola dell'infanzia - Scuola Primaria

Si organizzano attività condivise tra i due ordini di scuola, come laboratori, incontri e visite, per facilitare il passaggio degli studenti. Gli insegnanti collaborano per osservare e valutare i progressi degli studenti, condividendo informazioni utili per il loro percorso educativo. Si promuove la formazione continua degli insegnanti per garantire una visione comune e strategie didattiche efficaci.

Un momento importante da proporre per creare un ponte tra gli alunni della scuola dell'infanzia e quelli della primaria, è il momento della continuità: in questa occasione, i bambini e le bambine della scuola primaria sono chiamati a responsabilizzarsi e guidare i bambini e le bambine dell'infanzia in attività didattiche finalizzate alla conoscenza reciproca e del luogo scolastico.

Un secondo momento di incontro, fondamentale, tra i due ordini scolastici, è il passaggio delle informazioni in cui i docenti della scuola primaria ascoltano e accolgono le osservazioni e le valutazioni dei docenti della scuola dell'infanzia al fine di raccogliere quante più informazioni possibili legate ai bambini e bambine così da poter progettare il momento dell'accoglienza.

Organizzazione scuola della Primaria

La scuola primaria è articolata in un quinquennio all'interno del quale i bambini e le bambine vengono accolti all'età di sei anni e ne escono a undici: nel corso di questi anni, lo sviluppo fisico, motorio, psicologico, relazionale ed intellettuale subisce grandi variazioni.

All'interno dei singoli anni di scuola primaria sono attesi alcuni passaggi-chiave nello sviluppo dell'identità del bambino, ma altrettanto, vengono attesi risultati legati agli apprendimenti e, per queste ragioni, l'intenzione di questo Istituto è di formulare un'organizzazione del quinquennio che tenga in considerazione i bisogni e le tappe evolutive degli alunni.

Per i motivi sopra citati, la proposta dell'istituto prevede che il primo anno di scuola primaria venga considerato come "anno ponte" all'interno del quale gli ambienti, le routine, la divisione oraria e disciplinare, nonché le osservazioni e le valutazioni, siano molto collegate alle metodologie utilizzate alla scuola dell'infanzia per permettere così di mantenere una continuità didattica, veicolando però i bambini e bambine verso una tipologia di scuola differente e tipicamente più strutturata. Il secondo ed il terzo anno invece formano il biennio in cui i bambini, ormai avviati alla letto-scrittura e capacità di calcolo, si affacciano al sapere disciplinare in modo più approfondito e al metodo di studio.

Quarta e quinta formano il secondo biennio, all'interno del quale i saperi si intrecciano e vengono affrontati con una capacità di astrazione e ragionamento molto alta.

Scuola Primaria - Scuola Secondaria di Primo Grado

La continuità tra scuola primaria e scuola secondaria di primo grado (medie) consiste nel coordinare gli interventi educativi e didattici tra le due scuole per favorire una transizione più graduale e meno traumatica per gli studenti.

Questo si traduce in una condivisione di obiettivi, esperienze, itinerari e strumenti di osservazione e verifica.

La continuità si realizza attraverso diversi aspetti:

Coordinamento dei curricoli → le due scuole collaborano per allineare gli obiettivi di apprendimento e le modalità di insegnamento, in modo che le competenze acquisite nella primaria siano una base solida per lo sviluppo delle competenze nelle medie.

Conoscenza reciproca → gli insegnanti di entrambe le scuole si incontrano per conoscere meglio i propri studenti e per scambiare informazioni sul loro percorso di apprendimento e sviluppo.

Attività comuni → si possono organizzare attività congiunte tra le classi quinte della primaria e le classi prime delle medie, per favorire la socializzazione, lo scambio di esperienze e la conoscenza reciproca.

Orientamento → le scuole possono organizzare attività di orientamento per aiutare gli studenti e le famiglie a conoscere meglio la scuola secondaria e le diverse discipline che verranno studiate.

Lavoro di gruppo → gli insegnanti delle due scuole possono collaborare per creare un progetto di continuità che coinvolga sia i docenti che gli studenti, per creare un'esperienza di apprendimento più significativa e motivante.

Curricolo verticale per la Scuola dell'infanzia

Competenza alfabetico-funzionale	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza alfabetico-funzionale, in questo contesto, si riferisce alla capacità di iniziare a esplorare i suoni, le lettere e il linguaggio attraverso attività ludiche e creative. I bambini sviluppano progressivamente la consapevolezza fonologica, imparano a riconoscere segni e simboli e iniziano a comunicare bisogni e pensieri in modo chiaro.	Familiarità con suoni, lettere e parole (pre-alfabetizzazione). Conoscenza di storie, filastrocche e semplici narrazioni. Concetti spaziali e temporali di base utilizzati nel linguaggio.	Riconoscere e riprodurre suoni e ritmi del linguaggio. Memorizzare brevi filastrocche e canti. Comunicare bisogni ed emozioni utilizzando un linguaggio chiaro e comprensibile.	Primo anno: Riconoscere e riprodurre semplici suoni e lettere (ad esempio attraverso canzoncine o giochi). Secondo anno: Associare immagini a parole semplici e iniziare a tracciare le lettere in stampatello. Terzo anno: Comprendere il concetto di parola e frase, con esercizi di lettura di base come il riconoscimento del proprio nome.

Competenza multilinguistica	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza multilinguistica si manifesta attraverso la scoperta e l'esplorazione di lingue diverse, favorendo l'ascolto di suoni, parole e semplici espressioni in lingue diverse. I bambini sviluppano una curiosità verso nuovi linguaggi attraverso attività ludiche, canzoni e storie, ponendo le basi per l'apertura culturale.	Consapevolezza che esistono lingue diverse dalla propria. Familiarità con semplici parole o espressioni in altre lingue attraverso canti, giochi e storie. Scoperta dei suoni caratteristici di altre lingue.	Conoscere e ripetere suoni e parole semplici in altre lingue. Partecipare a giochi o attività che includono elementi multilinguistici. Ascoltare e mostrare curiosità verso storie o canzoni in lingue diverse.	Primo anno: familiarizzare con suoni e parole in lingue diverse attraverso filastrocche, canzoni e giochi. Primo anno: riconoscere e ripetere semplici parole in una lingua straniera (es.: saluti o colori). Secondo anno: associare immagini a parole in lingue differenti (es.: animali, oggetti comuni). Secondo anno: ascoltare brevi storie o canzoni in lingua straniera e ripetere espressioni chiave.

			Terzo anno: partecipare a semplici giochi di gruppo che prevedano istruzioni in una lingua diversa. Terzo anno: sperimentare brevi dialoghi (es.: domande e risposte semplici come "Come ti chiami?").
--	--	--	--

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza matematica e di base in scienze e tecnologie si manifesta attraverso l'esplorazione del mondo circostante con curiosità. I bambini iniziano a riconoscere quantità, forme e relazioni spaziali, ponendo domande sui fenomeni naturali. Attraverso il gioco, sviluppano le prime capacità di osservazione, classificazione e confronto.	Familiarità con numeri, forme geometriche e relazioni spaziali (vicino/lontano, sopra/sotto). Concetti di base legati all'osservazione della natura (stagioni, animali, piante). Elementi di causa-effetto attraverso esperienze quotidiane e giochi.	Riconoscere e ordinare oggetti in base a grandezza, colore o forma. Contare oggetti semplici e distinguere quantità (di più, di meno, uguale). Osservare e fare domande su fenomeni naturali (ad esempio, il tempo atmosferico).	Primo anno: riconoscere forme semplici (es. cerchio, quadrato) e distinguere grandezze (grande/piccolo). Primo anno: esplorare fenomeni naturali osservando gli elementi dell'ambiente (es. piante, animali). Secondo anno: ordinare oggetti per colore, forma o dimensione. Secondo anno: partecipare a semplici esperimenti (es. mescolare colori o galleggiamento). Terzo anno: contare fino a 10 e identificare quantità. Terzo anno: osservare i cambiamenti stagionali e descriverli.

Competenza digitale	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza digitale si manifesta attraverso la scoperta e la familiarizzazione con strumenti tecnologici di base, come tablet o dispositivi interattivi, utilizzati in modo ludico e sicuro. I bambini iniziano a sviluppare una consapevolezza elementare delle funzionalità tecnologiche, stimolando la curiosità e la creatività.	Familiarità con strumenti tecnologici semplici (tablet, dispositivi interattivi). Esplorazione di immagini e suoni tramite strumenti digitali. Consapevolezza di base delle relazioni causa-effetto (ad esempio, il risultato di un'azione su un dispositivo).	Sperimentare l'uso di strumenti digitali attraverso giochi educativi. Utilizzare tecnologie per esplorare immagini, colori e suoni. Osservare con curiosità il funzionamento di dispositivi tecnologici.	Primo anno: familiarizzare con strumenti tecnologici di base, come tablet e computer, attraverso giochi educativi. Primo anno: esplorare l'uso dei pulsanti e dei comandi digitali. Secondo anno: utilizzare applicazioni semplici per disegnare o creare immagini digitali. Secondo anno: comprendere l'importanza di un utilizzo sicuro e responsabile della tecnologia (es.: non toccare cavi o schermi in modo improprio). Terzo anno: riconoscere lettere e numeri su tastiere digitali, associandoli al loro utilizzo pratico. Terzo anno: partecipare a giochi collaborativi che integrano strumenti tecnologici.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza personale, sociale e la capacità di imparare ad imparare, in questo contesto, riguarda lo sviluppo delle prime autonomie e la capacità di collaborare attraverso il gioco e le relazioni. I bambini iniziano a riconoscere le emozioni proprie e altrui e a gestire le interazioni con i coetanei e gli adulti.	Conoscenza di emozioni e sentimenti propri e altrui. Consapevolezza delle regole di base della convivenza (es. aspettare il proprio turno). Familiarità con attività di gruppo e dinamiche relazionali.	Riconoscere e esprimere bisogni ed emozioni. Partecipare a giochi di gruppo rispettando semplici regole. Sperimentare modalità nuove di apprendimento attraverso il gioco e l'esplorazione.	Primo anno: sviluppare la capacità di interagire con i coetanei attraverso il gioco e attività di gruppo. Primo anno: riconoscere e gestire semplici emozioni (es. gioia, tristezza) in modo adeguato. Secondo anno: partecipare attivamente a giochi collaborativi, rispettando le regole stabilite. Secondo anno: esplorare soluzioni creative per risolvere piccoli problemi (es. scegliere un gioco insieme). Terzo anno: migliorare l'autonomia nella gestione di attività quotidiane (es. mettere via i giochi). Terzo anno: riflettere sulle esperienze vissute (es. raccontare cosa è stato fatto durante la giornata).

Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza sociale e civica in materia di cittadinanza, in questo livello, consiste nel riconoscere le regole di base della convivenza, imparare a rispettare gli altri e sviluppare un primo senso di appartenenza al gruppo. Attraverso il gioco e le relazioni, i bambini iniziano a comprendere il valore della collaborazione e della condivisione.	Regole di base della convivenza (es. aspettare il proprio turno, condividere materiali). Emozioni fondamentali e loro riconoscimento (gioia, tristezza, rabbia, ecc.). Concetti semplici di appartenenza al gruppo (famiglia, classe).	Abilità: Rispettare le regole condivise durante il gioco e nelle attività quotidiane. Mostrare comportamenti di rispetto e gentilezza verso gli altri. Esprimere bisogni ed emozioni in maniera adeguata, collaborando con i pari.	Primo anno: sviluppare il senso di appartenenza alla comunità scolastica attraverso attività di gruppo. Primo anno: familiarizzare con concetti base di rispetto e condivisione (es. aspettare il proprio turno). Secondo anno: riconoscere comportamenti corretti per vivere armoniosamente con gli altri. Secondo anno: partecipare a giochi collaborativi che favoriscano l'aiuto reciproco. Terzo anno: comprendere l'importanza delle regole e il ruolo delle figure di riferimento. Terzo anno: esplorare concetti di diversità e inclusione attraverso storie e giochi.

Competenza imprenditoriale	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza imprenditoriale si manifesta attraverso la curiosità e la voglia di sperimentare. I bambini iniziano a prendere iniziative semplici, come proporre giochi o attività, e sviluppano la capacità di organizzarsi in autonomia. Questa competenza si basa sul problem-solving creativo e sulla collaborazione con i pari.	Scoperta e utilizzo di materiali e strumenti per attività ludiche e creative. Familiarità con il concetto di scelta e conseguenza attraverso il gioco. Introduzione alla collaborazione alla condivisione in contesti gruppo.	Esprimere curiosità e proporre idee durante le attività. Partecipare a giochi di gruppo dimostrando spirito collaborativo. Provare soluzioni nuove e creative durante il gioco o attività manuali.	Primo anno: sperimentare attività di gioco che richiedano scelte (es. quale gioco utilizzare o quali materiali scegliere). Primo anno: riconoscere e utilizzare risorse comuni (es. condividere giocattoli o materiali creativi). Secondo anno: partecipare a giochi di ruolo che simulano attività professionali (es. "negozio" o "costruttori"). Secondo anno: sviluppare la capacità di proporre idee per il gioco di gruppo. Terzo anno: collaborare alla realizzazione di progetti semplici (es. costruire qualcosa con materiali vari). Terzo anno: iniziare a comprendere il valore dell'impegno per raggiungere un obiettivo.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali si manifesta attraverso la scoperta e l'esplorazione di forme artistiche e culturali. I bambini iniziano a esprimere emozioni e idee attraverso il gioco, il disegno, la musica e altre attività creative, sviluppando curiosità verso il patrimonio culturale e le tradizioni.	Familiarità con attività creative come il disegno, la musica, il teatro e la manipolazione di materiali. Riconoscimento di elementi culturali di base, come tradizioni e feste locali. Consapevolezza dell'importanza dell'espressione personale attraverso linguaggi artistici.	Esprimere emozioni e pensieri attraverso il disegno, la musica, il movimento e altre forme artistiche. Partecipare a giochi di ruolo e attività che stimolano la creatività. Mostrare curiosità e interesse verso semplici racconti, canti o tradizioni della propria cultura.	Primo anno: esplorare materiali artistici e creativi (es. colori, plastilina) per esprimere emozioni e idee. Primo anno: ascoltare e partecipare a canti o danze tradizionali per familiarizzare con diverse culture. Secondo anno: riconoscere forme di arte visiva e sonora (es. dipinti, melodie) e commentare le proprie preferenze. Secondo anno: osservare la natura e l'ambiente circostante per sviluppare una sensibilità estetica. Terzo anno: partecipare a laboratori creativi di gruppo, sperimentando diverse tecniche artistiche. Terzo anno: esplorare storie e leggende di culture locali attraverso narrazioni e attività teatrali.

Curricolo verticale per la Scuola primaria

Competenza alfabetico-funzionale	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza alfabetico-funzionale consiste nella capacità di leggere, comprendere e scrivere testi semplici. Gli alunni acquisiscono progressivamente padronanza delle regole grammaticali e sintattiche di base, sviluppano un vocabolario adeguato e sanno utilizzare il linguaggio in modo efficace per scopi pratici e comunicativi.	Struttura di base della lingua italiana (grammatica, vocabolario essenziale). Principi fondamentali di lettura e scrittura. Conoscenza di diversi tipi di testi (narrativi, descrittivi, informativi).	Leggere e comprendere testi semplici. Scrivere frasi e brevi testi, rispettando le regole grammaticali di base. Esporre oralmente idee in modo chiaro e coerente.	Primo anno: imparare a leggere e scrivere in modo semplice, con particolare attenzione all'ortografia. Secondo anno: sviluppare la capacità di costruire frasi complete e corrette, sia oralmente che per iscritto. Terzo anno: migliorare la comprensione del testo attraverso letture di storie brevi e domande guidate. Quarto anno: analizzare testi più complessi, identificando le idee principali e ampliando il vocabolario. Quinto anno: scrivere testi creativi o descrittivi, utilizzando una grammatica corretta e un lessico appropriato.

Competenza multilinguistica	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza multilinguistica si sviluppa come la capacità di comprendere e utilizzare espressioni e frasi semplici in lingue diverse, oltre alla lingua madre. Gli alunni iniziano a familiarizzare con la comunicazione orale e scritta in altre lingue, apprendendo vocaboli di base e strutture linguistiche fondamentali, promuovendo la comprensione interculturale.	Vocabolario di base e strutture linguistiche semplici in una seconda lingua. Differenze culturali legate all'uso della lingua. Strategie per comprendere e memorizzare parole ed espressioni in altre lingue.	Comprendere e utilizzare espressioni di uso comune in altre lingue. Leggere e pronunciare semplici frasi in una lingua straniera. Riconoscere e apprezzare elementi culturali e linguistici di altre comunità.	Primo anno: imparare l'alfabeto e i numeri in una lingua straniera. Primo anno: riprodurre correttamente i suoni tipici della lingua studiata. Secondo anno: identificare vocaboli di uso quotidiano (es.: nomi di oggetti scolastici, parti del corpo) e usarli in contesti semplici. Secondo anno: leggere e comprendere brevi frasi in lingua straniera. Terzo anno: scrivere semplici frasi (es.: descrivere sé stessi o la propria famiglia). Terzo anno: ampliare il lessico tramite letture e attività di ascolto guidate. Quarto anno: comprendere il significato generale di brevi dialoghi o testi narrativi. Quarto anno: rispondere oralmente e per iscritto a domande su semplici testi ascoltati o letti. Quinto anno: sostenere brevi conversazioni su argomenti noti (es.: il tempo, le proprie abitudini). Quinto anno: produrre brevi testi narrativi o descrittivi in lingua straniera.

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza matematica e di base in scienze e tecnologie comprende la capacità di risolvere problemi utilizzando strumenti matematici e scientifici. Gli alunni imparano a descrivere e spiegare fenomeni naturali, sviluppando abilità logiche e sperimentali.	Principi fondamentali di aritmetica (operazioni, numeri interi e frazioni). Proprietà di base delle figure geometriche e relazioni tra di esse. Conoscenza di fenomeni naturali (acqua, aria, energia) e strumenti semplici per l'osservazione.	Eseguire operazioni matematiche di base (addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione). Risolvere semplici problemi matematici nella vita quotidiana. Osservare e descrivere fenomeni scientifici, utilizzando un linguaggio appropriato. Sperimentare con semplici esperimenti e registrare osservazioni.	Primo anno: riconoscere i numeri fino a 20 e risolvere semplici problemi di addizione e sottrazione. Primo anno: esplorare il ciclo vitale delle piante con attività pratiche. Secondo anno: eseguire operazioni base con numeri fino a 100 e utilizzare strategie per risolvere problemi. Secondo anno: conoscere i cinque sensi e il loro funzionamento attraverso esperimenti guidati. Terzo anno: comprendere il concetto di moltiplicazione e divisione. Terzo anno: studiare le proprietà dell'acqua (es. stati fisici) con esperimenti. Quarto anno: risolvere problemi con frazioni e misurazioni. Quarto anno: esplorare il sistema solare e le forze naturali (es. gravità). Quinto anno: analizzare dati semplici (es. creare grafici) e risolvere problemi complessi.

			Quinto anno: Approfondire il corpo umano e l'ecologia (es. ciclo dell'acqua).
--	--	--	--

Competenza digitale	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza digitale consiste nella capacità di utilizzare strumenti tecnologici per apprendere, comunicare e risolvere problemi semplici. Gli alunni imparano a navigare in ambienti digitali, riconoscendo l'importanza della sicurezza e della responsabilità online.	Concetti fondamentali di utilizzo della tecnologia (cosa sono i file, come si usano i dispositivi). Regole di sicurezza online e consapevolezza dei rischi digitali. Elementi di base della comunicazione digitale (email, messaggi).	Utilizzare strumenti digitali per creare contenuti semplici (testi, immagini). Navigare in ambienti digitali sicuri e riconoscere comportamenti responsabili online. Collaborare con compagni utilizzando piattaforme digitali.	Primo anno: utilizzare programmi per scrivere parole e disegnare, sperimentando strumenti digitali creativi. Primo anno: comprendere il concetto di "risorsa digitale" (es.: immagini, suoni). Secondo anno: accedere a semplici contenuti educativi online con supervisione, imparando a navigare in modo sicuro. Secondo anno: riconoscere i rischi del mondo digitale (es.: proteggere i dati personali). Terzo anno: utilizzare motori di ricerca per trovare informazioni di base con guida. Terzo anno: imparare a salvare e recuperare file su dispositivi digitali. Quarto anno: creare brevi progetti digitali (es.: presentazioni o poster) usando strumenti di base.

			Quarto anno: iniziare a comprendere il concetto di copyright e uso corretto delle risorse digitali. Quinto anno: collaborare su progetti di gruppo utilizzando piattaforme digitali (es.: scrittura condivisa). Quinto anno: sviluppare un pensiero critico rispetto alle informazioni trovate online.
--	--	--	--

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza personale, sociale e la capacità di imparare ad imparare si manifesta come sviluppo dell'autonomia nel gestire le attività quotidiane e la capacità di lavorare in gruppo. Gli alunni iniziano a riflettere sul proprio modo di apprendere e a usare strategie per migliorare.	Comprensione delle proprie capacità e delle strategie utili per imparare. Conoscenza di regole e valori per una convivenza positiva. Familiarità con strumenti di auto-organizzazione (agenda, gestione del tempo).	Collaborare con i compagni nelle attività scolastiche. Organizzare materiali e tempi per svolgere compiti e attività. Riflettere sui propri punti di forza e debolezza, migliorando le strategie di apprendimento.	Primo anno: apprendere strategie per lavorare in gruppo, come ascoltare gli altri e cooperare. Primo anno: sviluppare la capacità di riconoscere i propri punti di forza e aree di miglioramento. Secondo anno: gestire responsabilità semplici (es. organizzare il materiale scolastico). Secondo anno: iniziare a pianificare attività a breve termine, utilizzando strumenti di supporto (es. una lista di cose da fare). Terzo anno: contribuire attivamente a progetti di gruppo, proponendo idee e soluzioni.

			Terzo anno: Affrontare compiti più complessi, suddividendoli in passi più piccoli e gestibili. Quarto anno: sviluppare capacità di adattamento e risoluzione di problemi in situazioni nuove. Quarto anno: riflettere sul proprio processo di apprendimento (es. cosa si è imparato da un errore). Quinto anno: sviluppare una mentalità critica e propositiva, valutando decisioni e soluzioni in modo consapevole. Quinto anno: Gestire il tempo in modo efficace per completare progetti scolastici più ampi.
--	--	--	--

Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza sociale e civica in materia di cittadinanza si sviluppa attraverso la capacità di partecipare attivamente alla comunità scolastica, comprendendo il valore delle regole e dei diritti e doveri. Gli alunni iniziano a sviluppare un senso di responsabilità verso loro stessi e gli altri, contribuendo al benessere comune.	Valori fondamentali della comunità (rispetto, solidarietà, cooperazione). Regole e norme della comunità scolastica e del contesto sociale. Concetti di diritti e doveri in contesti familiari e scolastici.	Partecipare attivamente a progetti e attività collettive, rispettando i ruoli assegnati. Riconoscere situazioni di disagio o conflitto, contribuendo a risolverle pacificamente. Riflettere sull'importanza del rispetto reciproco e della collaborazione.	Primo anno: imparare i valori di amicizia e rispetto, partecipando attivamente a momenti di condivisione. Primo anno: riconoscere l'importanza del rispetto per l'ambiente scolastico (es. non sprecare materiali). Secondo anno: sviluppare il senso di responsabilità verso loro stessi e gli

			altri (es. rispettare gli impegni scolastici). Secondo anno: approfondire il concetto di uguaglianza attraverso esempi pratici e racconti. Terzo anno: imparare a risolvere piccoli conflitti attraverso il dialogo e l'ascolto. Terzo anno: comprendere il ruolo delle regole nella società e collaborare per rispettarle. Quarto anno: approfondire i principi di cittadinanza attiva (es. partecipare a progetti scolastici collettivi). Quarto anno: riconoscere il valore della diversità culturale e sociale. Quinto anno: riflettere sulle proprie azioni e sulle conseguenze che hanno sugli altri e sull'ambiente. Quinto anno: collaborare in attività che promuovano il bene comune, anche in contesti al di fuori della scuola.
--	--	--	--

Competenza imprenditoriale	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza imprenditoriale consiste nella capacità di pianificare e realizzare semplici progetti, assumendo responsabilità e trovando soluzioni innovative. Gli alunni imparano a lavorare in gruppo, a prendere decisioni e a riflettere sulle proprie scelte, sviluppando spirito di iniziativa e intraprendenza.	Elementi di base del lavoro di gruppo e della pianificazione di semplici attività. Concetti di responsabilità e impegno personale all'interno di progetti. Idee iniziali di organizzazione e gestione delle risorse disponibili.	Progettare e realizzare attività semplici con il supporto dell'insegnante e del gruppo. Sviluppare soluzioni creative per risolvere problemi quotidiani. Assumersi piccoli incarichi con senso di responsabilità e impegno.	Primo anno: riconoscere l'importanza della pianificazione per completare un'attività (es. organizzare i materiali per un lavoro di gruppo). Primo anno: sviluppare la capacità di identificare piccoli problemi e proporre soluzioni. Secondo anno: partecipare a progetti creativi di gruppo, definendo ruoli e obiettivi condivisi. Secondo anno: comprendere il concetto di risorse limitate e il loro utilizzo ottimale. Terzo anno: ideare piccoli progetti, come la creazione di disegni o oggetti, e presentarli al gruppo. Terzo anno: riflettere sull'importanza della collaborazione per raggiungere obiettivi comuni. Quarto anno: lavorare su progetti scolastici che richiedano la gestione del tempo e delle risorse. Quarto anno: esplorare il concetto di "valore" attraverso attività pratiche (es. scambio di materiali). Quinto anno: progettare un'attività completa (es. una mostra o un evento).

			scolastico), con pianificazione e realizzazione. Quinto anno: sviluppare il pensiero critico nel valutare i risultati di un progetto.
--	--	--	--

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali si sviluppa come capacità di riconoscere e apprezzare diverse forme di espressione artistica e culturale. Gli alunni imparano a esprimere sé stessi attraverso linguaggi creativi, come l'arte, la musica e il teatro, e a comprendere il valore del patrimonio culturale locale e globale.	Principi di base delle diverse forme di espressione artistica (arte visiva, musica, danza, teatro). Elementi del patrimonio culturale locale e nazionale. Riconoscimento dei linguaggi creativi come mezzi per esprimere idee e sentimenti.	Utilizzare tecniche artistiche e strumenti base per creare rappresentazioni personali. Interpretare e apprezzare opere artistiche e culturali semplici. Collaborare in attività di gruppo legate alla produzione artistica e culturale.	Primo anno: esprimere idee attraverso disegni, collage o modelli, utilizzando materiali differenti. Primo anno: scoprire semplici aspetti delle tradizioni culturali locali (es. festività, ricette). Secondo anno: creare rappresentazioni artistiche ispirate a paesaggi, storie o tradizioni. Secondo anno: partecipare a giochi di ruolo e narrazioni che promuovano la conoscenza di culture diverse. Terzo anno: osservare e descrivere opere d'arte famose, riflettendo sulle emozioni che suscitano. Terzo anno: sviluppare progetti creativi legati al territorio (es. rappresentazioni di monumenti o paesaggi).

			Quarto anno: approfondire la conoscenza del patrimonio culturale locale, esplorando musei o siti storici. Quarto anno: creare e presentare elaborati artistici ispirati a correnti o stili culturali specifici. Quinto anno: collaborare su progetti che combinano arte e tecnologia per esprimere idee culturali. Quinto anno: analizzare e confrontare elementi artistici di diverse tradizioni, promuovendo il rispetto per la diversità.
--	--	--	--

Curricolo verticale per la Scuola Secondaria di primo grado

Competenza alfabetico-funzionale	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
In questo livello, la competenza alfabetico-funzionale si amplia includendo la capacità di analizzare, comprendere e produrre testi complessi. Gli studenti affinano l'uso del linguaggio per esprimere idee e argomentazioni, partecipare a discussioni e interpretare messaggi in maniera critica e consapevole.	Regole grammaticali e sintattiche più complesse. Elementi di testi argomentativi e narrativi. Strategie di comprensione critica (analisi di testi).	Leggere e analizzare testi complessi, identificando temi principali e dettagli. Scrivere testi più articolati (riassunti, relazioni, semplici argomentazioni). Partecipare a discussioni rispettando i turni di parola e sviluppando un pensiero critico.	Primo anno: approfondire l'analisi dei testi, distinguendo fatti, opinioni e punti di vista. Secondo anno: scrivere testi argomentativi semplici e partecipare a discussioni orali. Terzo anno: sviluppare una capacità critica nella lettura e produzione di testi complessi, collegando idee e argomentazioni.

Competenza multilinguistica	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza multilinguistica si amplia fino a includere la capacità di comprendere, esprimersi e interagire in più lingue, con crescente autonomia. Gli studenti sviluppano abilità comunicative orali e scritte più articolate, utilizzando le lingue apprese per approfondire temi culturali e sociali, e promuovendo una consapevolezza interculturale critica.	Strutture linguistiche più articolate e un vocabolario ampliato in una o più lingue straniere. Elementi grammaticali e sintattici delle lingue apprese. Aspetti culturali complessi legati alle lingue studiate.	Comunicare in modo efficace in situazioni quotidiane e scolastiche in una lingua straniera. Leggere, comprendere e analizzare brevi testi in una lingua straniera. Esprimersi oralmente e per iscritto su argomenti noti, utilizzando strutture corrette.	Primo anno: comprendere e utilizzare espressioni di uso comune per soddisfare bisogni quotidiani (es.: chiedere indicazioni, fare acquisti). Primo anno: leggere e analizzare brevi testi (es.: racconti, e-mail, dialoghi). Secondo anno: scrivere brevi testi argomentativi o descrittivi su argomenti familiari. Secondo anno: partecipare a conversazioni più articolate, utilizzando frasi e strutture grammaticali più complesse.

			Terzo anno: comprendere e interpretare testi complessi, come articoli o racconti più lunghi. Terzo anno: produrre elaborati scritti e orali che richiedano l'uso di più registri linguistici.
--	--	--	---

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza matematica e di base in scienze e tecnologie si estende alla comprensione e applicazione di concetti più complessi, come le proporzioni, le equazioni semplici e il metodo scientifico. Gli studenti imparano a formulare ipotesi, raccogliere dati e analizzarli per interpretare fenomeni.	Concetti matematici più avanzati (proporzioni, equazioni lineari, probabilità). Principi fondamentali della fisica e della chimica (forze, materia, energia). Metodi scientifici per formulare ipotesi e condurre esperimenti.	Risolvere equazioni e applicare concetti matematici per problemi concreti. Utilizzare strumenti scientifici (es. microscopio, bilancia) per esperimenti. Analizzare e interpretare dati scientifici, rappresentandoli con grafici e tabelle. Riflettere sugli impatti della scienza e della tecnologia nella vita quotidiana.	Primo anno: applicare l'uso di espressioni matematiche e formule semplici. Primo anno: studiare la materia e i suoi stati, con esperimenti su massa e volume. Secondo anno: affrontare problemi con proporzioni e percentuali. Secondo anno: analizzare ecosistemi e interazioni tra organismi viventi. Terzo anno: applicare il calcolo algebrico di base. Terzo anno: approfondire argomenti di fisica e chimica (es. energie, reazioni chimiche).

Competenza digitale	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza digitale si sviluppa come la capacità di utilizzare consapevolmente e criticamente le tecnologie per comunicare, ricercare e creare contenuti. Gli studenti imparano a valutare l'affidabilità delle fonti, gestire la sicurezza online e applicare strumenti digitali in contesti complessi.	Strumenti e applicazioni digitali per la produzione e l'elaborazione di contenuti complessi (presentazioni, grafici). Metodologie per valutare l'affidabilità delle fonti online. Regole avanzate per la sicurezza e la privacy digitale.	Creare e condividere contenuti digitali complessi, utilizzando strumenti tecnologici. Utilizzare piattaforme digitali per ricerca, comunicazione e collaborazione. Riconoscere e adottare comportamenti etici e responsabili nell'uso delle tecnologie.	Primo anno: usare programmi di elaborazione dati e presentazioni per progetti scolastici. Primo anno: comprendere i principi di sicurezza online, inclusi il rispetto della privacy e la protezione dai cyber-rischi. Secondo anno: creare contenuti multimediali (es.: video, podcast) utilizzando strumenti avanzati. Secondo anno: esplorare il funzionamento di software e hardware, collegandoli a contesti reali. Terzo anno: analizzare e risolvere problemi pratici utilizzando strumenti digitali. Terzo anno: approfondire il tema dell'etica digitale, inclusa la sostenibilità tecnologica e l'uso responsabile.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza personale, sociale e la capacità di imparare ad imparare si articola in una maggiore autonomia e capacità di autoriflessione. Gli studenti sviluppano la capacità di gestire lo studio, lavorare in gruppo e affrontare nuove sfide in modo critico e consapevole.	Conoscenza di tecniche di studio e pianificazione efficace. Comprensione delle dinamiche sociali del proprio ruolo gruppi. Consapevolezza dei propri processi di apprendimento e delle modalità per migliorarli.	Gestire lo studio e le attività autonomamente, utilizzando strategie adeguate. Partecipare a progetti collaborativi rispettando i ruoli e mostrando spirito di iniziativa. Affrontare problemi e sfide con atteggiamento critico consapevole, imparando dagli errori.	Primo anno: rafforzare la capacità di lavorare in gruppo, gestendo conflitti in modo costruttivo. Primo anno: iniziare a definire obiettivi personali e scolastici a breve e medio termine. Secondo anno: pianificare e gestire attività complesse (es. preparare una ricerca), rispettando scadenze. Secondo anno: riflettere sul proprio stile di apprendimento e sperimentare nuove strategie per migliorarlo. Terzo anno: sviluppare competenze decisionali, valutando diverse opzioni e i loro possibili risultati. Terzo anno: consolidare la capacità di apprendere in autonomia, cercando risorse e supporti adeguati.

Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza sociale e civica in materia di cittadinanza si consolida attraverso la capacità di riflettere criticamente sul proprio ruolo nella società, partecipare in modo responsabile alla vita comunitaria e agire nel rispetto dei principi democratici e della legalità. Gli studenti apprendono a prendere decisioni informate e a considerare le conseguenze delle proprie azioni.	Elementi fondamentali della Costituzione e delle istituzioni democratiche. Dinamiche sociali e principi di equità, inclusione e legalità. Concetti di cittadinanza attiva e responsabilità sociale.	Partecipare a discussioni e dibattiti su temi sociali, esprimendo opinioni in modo rispettoso. Contribuire a progetti scolastici e comunitari con spirito di iniziativa e responsabilità. Applicare i principi di giustizia, equità e rispetto nelle relazioni con gli altri.	Primo anno: comprendere i principi fondamentali della costituzione italiana e il loro significato nella vita quotidiana. Primo anno: partecipare a discussioni su temi di interesse civico (es. diritti umani, rispetto delle opinioni). Secondo anno: approfondire il concetto di responsabilità civile, riconoscendo il proprio ruolo nella società. Secondo anno: collaborare in progetti che promuovano la solidarietà e il volontariato. Terzo anno: analizzare questioni di attualità legate alla cittadinanza globale (es. sostenibilità, migrazioni). Terzo anno: sviluppare la capacità di esprimere opinioni argomentate su temi di giustizia sociale e ambientale.

Competenza imprenditoriale	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza imprenditoriale si articola nella capacità di ideare, pianificare e gestire progetti più complessi, con un focus sulla creazione di valore per sé e per gli altri. Gli studenti sviluppano pensiero critico, creatività e capacità di lavorare in modo collaborativo, affrontando sfide e gestendo risorse in modo efficace.	Concetti di gestione di risorse, pianificazione e organizzazione di progetti. Principi di problem-solving e pensiero critico applicati a contesti concreti. Conoscenza dell'importanza della collaborazione per il successo di un'iniziativa.	Ideare, pianificare e realizzare progetti in contesti concreti, lavorando in gruppo. Valutare risorse e strategie per affrontare sfide e raggiungere obiettivi. Dimostrare spirito di iniziativa e intraprendenza nella gestione di attività.	Primo anno: comprendere il concetto di rischio e opportunità attraverso la simulazione di attività imprenditoriali (es. gestione di un progetto scolastico). Primo anno: identificare e valutare le proprie competenze personali e come possono essere utilizzate. Secondo anno: realizzare progetti più complessi, pianificando risorse e obiettivi a medio termine. Secondo anno: approfondire l'importanza dell'innovazione e della creatività nel problem-solving. Terzo anno: creare e presentare un progetto originale che preveda l'ideazione, la pianificazione e la valutazione finale. Terzo anno: comprendere il valore dell'impatto sociale ed ecologico di un progetto.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Conoscenze	Abilità	Obiettivi osservabili
La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali si consolida nella capacità di analizzare, interpretare e creare opere artistiche e culturali. Gli studenti sviluppano una consapevolezza critica del patrimonio culturale, comprendendo il ruolo delle arti e delle tradizioni nella costruzione dell'identità personale e collettiva.	Concetti fondamentali delle arti visive, musicali e performative, con riferimento a epoche e contesti culturali. Elementi del patrimonio culturale mondiale e significato della diversità culturale. Ruolo delle arti nella costruzione dell'identità personale e collettiva.	Creare e rappresentare opere artistiche e culturali più articolate, utilizzando diverse tecniche e linguaggi. Analizzare e interpretare opere d'arte, individuandone significati e contesti culturali. Riconoscere il valore della diversità culturale e contribuire a preservare il patrimonio culturale.	Primo anno: esaminare opere d'arte, musica o letteratura che riflettono valori culturali e storici. Primo anno: riflettere su come le tradizioni culturali influenzano l'identità personale e collettiva. Secondo anno: produrre elaborati creativi che combinino elementi culturali tradizionali e moderni. Secondo anno: approfondire l'impatto della globalizzazione sulle espressioni culturali. Terzo anno: realizzare e presentare progetti artistici che promuovano la consapevolezza culturale e sociale. Terzo anno: partecipare a discussioni su temi culturali, confrontando punti di vista e valorizzando la diversità.

Esempi di progettazione per scuola dell'infanzia, primaria e secondaria

La progettazione per competenze è un approccio didattico che pone al centro l'acquisizione di competenze chiave da parte degli studenti, intese come combinazioni di conoscenze, abilità e atteggiamenti applicabili in contesti reali. Questo modello si basa sull'idea che la scuola debba preparare gli studenti non solo ad apprendere contenuti, ma anche a saperli utilizzare in modo critico e creativo nella vita quotidiana e nel mondo del lavoro.

Ecco i principali passaggi nella progettazione per competenze:

Definizione degli obiettivi formativi: gli insegnanti individuano le competenze che gli studenti devono sviluppare, ispirandosi a quadri di riferimento come le Indicazioni Nazionali o le competenze chiave europee.

Progettazione di compiti autentici: Si creano attività didattiche che simulano situazioni reali e che richiedono agli studenti di utilizzare conoscenze interdisciplinari. Ad esempio, un progetto sulla sostenibilità ambientale potrebbe coinvolgere matematica, scienze e arte.

Valutazione formativa e sommativa: La valutazione è pensata per monitorare il progresso degli studenti e per verificare l'effettivo raggiungimento delle competenze. Vengono utilizzati strumenti come rubriche, osservazioni, portfolio e prove pratiche.

Collaborazione e personalizzazione: Questo approccio richiede un lavoro di squadra tra docenti per integrare diverse discipline e adattare la progettazione alle esigenze e ai livelli di ogni studente.

La progettazione per competenze rende l'apprendimento più significativo e motivante, in quanto collega i contenuti scolastici alla realtà quotidiana degli studenti. Inoltre, promuove lo sviluppo di soft skills fondamentali come la collaborazione, la comunicazione e la capacità di risolvere problemi complessi, preparando gli alunni ad affrontare con successo le sfide del futuro.

Di seguito verranno riportati alcuni esempi di progettazione legati alle unità di apprendimento. Riteniamo che, l'unità di apprendimento sia la metodologia didattica progettuale maggiormente indicata per sviluppare la didattica per competenza. Questo, non solo per la sua impronta multidisciplinare, ma anche per le modalità attive con le quali dovrebbe essere condotta: prevedere momenti laboratoriali, di gruppo e individuali, oltre a momenti di meta-riflessione e autovalutazione è necessario. In considerazione del fatto che nelle unità di apprendimento vengono presi in considerazione differenti ambiti e discipline, è necessario specificare che all'interno di un anno scolastico sarebbe difficile proporre più di tre o quattro, se sviluppate in modo approfondito. All'interno dell'unità di apprendimento, bisognerebbe trovare:

- tema
- tempi
- modalità
- discipline coinvolte
- competenze da sviluppare
- conoscenze e abilità attese
- preconoscenze

- modalità documentative e osservative
- modalità valutative e auto-valutative (alunni e docenti)
- metodologie e risorse

Collegandosi a questo link <https://www.francadare.it/wp/category/didattica/esempi-di-unita-di-apprendimento/> si può raggiungere una pagina utile di supporto alla progettazione per unità di apprendimento e, inoltre, trovare un documento scaricabile e modificabile sul quale poter progettare.

Valutazione con esempi e nuova valutazione

Premettendo che, per la valutazione finale degli apprendimenti attesi, bisogna rifarsi all'Ordinanza Ministeriale 2024 relativa ai giudizi sintetici, in relazione alla valutazione delle competenze e alle valutazioni in itinere, la nostra proposta è di utilizzare le tabelle create da Franca Da Re legate alla mastery: alla padronanza delle conoscenze, abilità e sviluppo delle competenze.

La valutazione della padronanza è fondamentale nella didattica per competenze, poiché consente di verificare non solo le conoscenze teoriche, ma anche la capacità degli studenti di applicarle in contesti pratici e reali. Questa metodologia si basa sull'idea che l'apprendimento sia un processo dinamico e orientato alla crescita personale, piuttosto che un semplice accumulo di nozioni.

Nella scuola dell'infanzia, la valutazione della padronanza si concentra soprattutto sull'osservazione delle abilità relazionali, motorie e comunicative dei bambini. Si promuove un approccio che valorizza l'espressione creativa e la curiosità, facilitando un percorso di apprendimento naturale e inclusivo.

Nella scuola primaria, il focus si sposta verso lo sviluppo di competenze trasversali, come il problem solving, la collaborazione e la capacità di riflettere su ciò che si è imparato. La valutazione mira a incoraggiare l'autonomia, permettendo agli alunni di sperimentare e migliorarsi attraverso compiti autentici che simulano situazioni della vita reale.

Per la scuola secondaria di primo grado, la valutazione della padronanza assume un carattere più analitico e complesso. Gli studenti sono chiamati a dimostrare competenze specifiche nei vari ambiti disciplinari, applicando il sapere in maniera critica e consapevole. Questo approccio prepara i ragazzi alle sfide del futuro, rendendoli capaci di adattarsi e innovare.

In tutte le fasi educative, la valutazione della padronanza supporta la personalizzazione dell'insegnamento, rispondendo alle esigenze individuali di ciascun studente. Inoltre, contribuisce a creare un ambiente scolastico stimolante, dove gli alunni possono sentirsi valorizzati e protagonisti del proprio percorso di apprendimento. Questo modello didattico promuove una scuola più inclusiva e orientata al benessere e alla crescita integrale degli studenti.

Profilo in uscita - certificazione competenza

Il profilo di competenza, sia alla scuola primaria che alla scuola secondaria di primo grado, descrive la capacità di un individuo di utilizzare le conoscenze, abilità e competenze personali, sociali e metodologiche per affrontare compiti e problemi reali o simulati, complessi e nuovi.

In pratica, è una valutazione complessiva che va oltre la semplice acquisizione di conoscenze e abilità, includendo anche aspetti come la capacità di orientarsi, risolvere problemi, lavorare in gruppo e gestire le emozioni.

La certificazione delle competenze serve a:

- Fornire un quadro completo dell'apprendimento dello studente.
- Aiutare gli studenti a riconoscere le proprie competenze e a orientare il loro percorso di studi.
- Favorire una visione più ampia e attuale della valutazione scolastica.

La certificazione delle competenze viene rilasciata al termine della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, e descrive i livelli di competenza raggiunti dagli studenti in diverse aree disciplinari, come la lingua italiana, la matematica, le scienze e le lingue straniere.

Sitografia: normativa scolastica, progettazione e valutazione

<https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/Indicazioni+nazionali+e+nuovi+scenari/>

<https://education.ec.europa.eu/it/focus-topics/improving-quality/key-competences>

<https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/ALL.+Linee+guida+educazione+civica+dopoCSPI.pdf/8ed02589-e25e-1aed-1afb-291ce7cd119e?t=1592916355306>

<https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2017/05/16/17G00070/sq>

<https://www.orizzontescuola.it/valutazione-primaria-ecco-lordinanza-che-introduce-i-giudizi-sintetici-scarica/>

<https://pnrr.istruzione.it/news/pubblicato-il-piano-scuola-4-0/> <https://www.agenziacoesione.gov.it/comunicazione/agenda-2030-per-lo-sviluppo-sostenibile/>

<https://repubblicadigitale.gov.it/portale/documents/20122/967347/DigComp+2.2+Italiano+marzo.pdf/3be86d9b-cc83-6d29-c55b-2489c27edb33?t=1679493691038>

<https://www.francadare.it/wp/wp-content/uploads/2023/11/Curricolo+infanzia+rev131123.pdf>

<https://www.francadare.it/wp/category/didattica/curricoli-per-competenze/>

<https://www.francadare.it/wp/wp-content/uploads/2017/10/Profilo+livelli+DM+742.pdf>

<https://www.francadare.it/wp/wp-content/uploads/2020/05/CRITERI+VALUTAZIONE+D+LVO+62+17.pdf>

<https://sites.google.com/mcurie.it/percorsi-per-educazione-civica/documenti/modello-di-uda>

<https://www.francadare.it/wp/formato-per-la-redazione-di-unita-di-apprendimento/>

<https://www.francadare.it/wp/category/didattica/certificazione-delle-competenze/>