



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“GUIDO DA BIANDRATE”

CURRICOLO VERTICALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICARE IN LINGUA MADRE

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. - Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che usa in differenti situazioni comunicative. - Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole cerca somiglianze tra suoni e significati. - Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni; usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole. - Ragiona sulla lingua, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la	- Usa il linguaggio per esprimere i bisogni. - Racconta esperienze personali. - Ascolta e comprende comandi, storie e racconti. - Risponde in maniera pertinente a semplici domande inerenti un breve racconto o un'esperienza. - Partecipa alle attività espressive-musicali. - Sa ripetere semplici filastrocche, poesie, canzoni.	- Racconta esperienze personali in modo comprensibile. - Partecipa alle conversazioni apportando il proprio contributo. - Ascolta una storia senza distrarsi e barra e/o disturbare. - Racconta, se guidato, una storia e focalizza i personaggi principali. - Memorizza filastrocche, poesie, canzoni. - Riconosce alcuni simboli alfabetici nelle parole.	- Pronuncia correttamente le parole. - Denomina correttamente oggetti e situazioni. - Si esprime utilizzando frasi complete. - Riferisce in modo pertinente un racconto o una storia ascoltata. - Riferisce la propria esperienza. - Usa termini noti in contesti diversi. - Memorizza filastrocche, poesie, canzoni. - Usa creativamente la lingua italiana (giochi, indovinelli ecc.). - Partecipa alle conversazioni apportando il proprio contributo. - Rappresenta le storie mediante

creatività e la fantasia. • Si avvicina alla lingua scritta attraverso l'uso del corpo.			diversi linguaggi. • Ascolta una storia senza distrarsi o disturbare. • Riconosce alcuni simboli alfabetici nelle parole
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO: OGGETTI, FENOMENI VIVENTI, NUMERO E SPAZIO

COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrare; compie simulazioni mediante semplici strumenti. - Colloca correttamente nello spazio sé stesso, oggetti e persone; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. - Esplora e pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. - Utilizza un linguaggio	Il numero: - Conosce il nome dei numeri, conta per contare. Spazio, figure, misure: - Attraverso il gioco distingue un raggruppamento (per colore, per forma, per quantità, per dimensione). - Riconosce le figure geometriche (cerchio e quadrato). - Posiziona sé stesso o un oggetto secondo un riferimento spaziale (sopra-sotto, dentro-fuori, vicino-	Il numero: - Coglie la presenza dei numeri nelle proprie esperienze. - Conta in situazioni concrete, conta durante l'appello e il calendario. Spazio, figure, misure: - Riconosce le figure geometriche (cerchio, quadrato, triangolo). - Raggruppa per colore, per forma, per quantità, per dimensione. - Conosce i rapporti topologici:	Il numero: - Conta, rappresenta i confronta quantità. - Conosce e opera con le quantità entro il 10. - Associa le quantità al simbolo numerico. Spazio, figure, misure: - Riconosce era presenta le figure geometriche (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo). - Usa in maniera opportuna le

appropriato per descrivere le situazioni e le esperienze. • Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri, sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, peso ed altre quantità.	lontano). • Percepisce il regolare succedersi (routine) della giornata scolastica.	sopra/sotto, in alto/in basso, aperto/chiuso, dentro/fuori, vicino/lontano. • Ordina una sequenza di tre immagini.	locuzioni verbali relative allo spazio fisico e grafico. • Percepisce le caratteristiche degli oggetti (grandezza, forma, colore, spessore). • Relazioni dati e previsioni: • Raccoglie dati relativi a situazioni concrete e li registra usando semplici strumenti grafici (simboli convenzionali). • Compie classificazioni. • Compie seriazioni. • Riproduce una struttura ritmica.
---	---	---	--



I DISCORSI E LE PAROLE: INGLESE

COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
• Riflettere sulla lingua. • Confronta lingue diverse. • Riconosce, apprezza e sperimenta la pluralità	Non viene eseguita	Non viene eseguita	• Riproduce parole diverse dalla propria lingua. • Mette in relazione parole scritte e immagini. • Ascolta ed esegue semplici

linguistica.			consegne date dall'insegnante. Ascolta il ripetere filastrocche semplici canzoni.
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE, CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE			
IL SÉ E L'ALTRO (STORIA)			
COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- Sviluppa il senso dell'identità personale. - Percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti e sa esprimerli in modo sempre più adeguato. - Sa di avere una storia personale e familiare. - Conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre. - Si orienta nelle prime generazioni di passato, presente e futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le	- Riconosce la propria identità personale. - Riconosce il nome degli altri bambini e delle figure della scuola. - Riconosce attraverso le immagini se stesso e i propri familiari. - Riconosce i vari momenti della giornata a scuola e del contesto familiare. - Condivide i momenti di festa.	- Prende consapevolezza della propria identità in rapporto agli altri e a se stesso. - Riconosce la sua appartenenza ad un gruppo (famiglia, sezione). - Riconosce la diversità di genere. - Riconosce attraverso immagini e semplici frasi la storia personale, familiare e scolastica. - Comprende e condivide il significato dei momenti di festa. - Comprende il concetto di ieri e oggi.	- Riconosce la sua appartenenza ad un gruppo (famiglia, sezione, scuola, territorio). - Ha coscienza e consolida una positiva immagine di sé e della propria identità. - Ricostruisce rappresenta graficamente la propria storia personale ed elenca ruoli e compiti all'interno di un gruppo sociale (scuola, famiglia). - Organizza e partecipa attivamente a momenti di festa. - Mostra interesse e curiosità verso tradizioni, culture ed abitudini. - Si orienta nel tempo e nello spazio quotidiano cogliendo e comprendendo le differenze tra

regole condivise. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento della piccola comunità e della città.			prima, adesso virgola dopo. • Rappresenta, narra e descrive situazioni di esperienze vissute. • Comunica e si esprime in una pluralità di linguaggi.
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO (GEOGRAFIA)

COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- Individua le posizioni degli oggetti e persone nello spazio, usando termini come sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra. - Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. - Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali, avvalendosi anche del coding. - Esplora l'ambiente circostante.	- Posiziona se stesso o un oggetto secondo un riferimento spaziale sopra, sotto, dentro, fuori, vicino, lontano. - Percepisce il regolare succedersi (routine) della giornata scolastica. - Esegue semplici percorsi motori. - Esplora e si orienta negli spazi scolastici. - Opera in spazi grafici delimitati.	- Raggruppa per colore, per forma, per quantità, per dimensione. - Conosce i rapporti topologici sopra- sotto, in alto - in basso, aperto- chiuso, dentro- fuori, vicino- lontano. - Distingue su immagini la notte e il giorno. - Esegue un percorso sulla base di indicazioni date. - Esplora e si muove negli spazi esterni ed interni della scuola.	- Rappresenta i rapporti topologici sopra- sotto, in alto -in basso, aperto- chiuso, dentro- fuori, vicino- lontano. - Racconta un'esperienza rispettando l'ordine temporale in cui avvengono i fatti. - Si orienta nella giornata scolastica distinguendo mattina, mezzogiorno, pomeriggio. - Riconosce eventi che si ripetono ciclicamente nel tempo. - Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone seguendo le indicazioni

		Utilizza lo strumento del coding per muoversi nello spazio e orientarsi in esso	verbal. - Utilizza lo strumento del coding per muoversi e muovere oggetti nello spazio e orientarsi in esso - Sviluppa il pensiero computazionale e per creare storie guidate da sequenza logiche - Riproduce immagini su griglie quadrettate, su carta e su supporto digitale - Esplora e conosce gli spazi della scuola.
--	--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO (SCIENZE)

COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- Sa osservare con attenzione il corpo, gli organismi viventi e il loro ambiente, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti. - Individua le trasformazioni naturali su di sé, negli oggetti, nella natura.	- Sa osservare e descrivere piccoli fenomeni. - Sa riconoscere i cambiamenti delle stagioni. - Rispetta e cura piante e animali - Collabora attivamente alla	- Coglie le caratteristiche di un ambiente naturale. - Registra conoscenze. - Classifica gli oggetti in base ad una proprietà. - Riconosce cambiamenti delle stagioni.	- Riconosce e descrive caratteristiche di un ambiente naturale. - Osserva i fenomeni naturali organismi viventi. - Utilizza i 5 sensi per conoscere la realtà.

• Pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni, azioni. • Sa rispettare l'ambiente, la natura e gli esseri viventi • Conosce l'importanza del riciclo e del riuso	gestione dei rifiuti della classe	• Pone semplici domande sui fenomeni. • Riconosce gli animali e le piante come esseri viventi che provano emozioni e non vanno maltrattati e disturbati • Collabora attivamente alla gestione dei rifiuti della classe iniziando a distinguere i materiali principali (plastica, carta, organico)	• Identifica il ciclo stagionale. • Fornisce spiegazioni sulle cose sui fenomeni. • Si impegna in piccole azioni quotidiane nella cura di piante e piccoli animali • Collabora e gestisce i rifiuti della classe utilizzando la raccolta differenziata
---	-----------------------------------	---	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE, CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

EDUCAZIONE CIVICA

COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
• Conoscenza dell'esistenza di un "Grande Libro delle Leggi" chiamato Costituzione Italiana in cui sono contenute le regole basilari del vivere civile, i diritti e i doveri del buon cittadino. • Conoscenza dei principali ruoli istituzionali. • Riconoscere i principali simboli identitari della nazione italiana e dell'unione europea	• Apprendere buone abitudini. • Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole di convivenza scolastica. • Rispettare le regole dei giochi. sapere aspettare il proprio turno e sviluppare la capacità di essere autosufficienti. • Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale.	• Apprendere buone abitudini. • Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole di convivenza scolastica. • Rispettare le regole dei giochi saper aspettare il proprio turno e sviluppare la capacità di essere autosufficienti. • Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale.	• Conoscere i principali dettati della nostra costituzione. • Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale. • Conoscere rispettare regole dell'educazione stradale. • Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza.

(bandiera, inno) e ricordarne gli elementi essenziali. • Conoscenza della propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e di quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni. • Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza. •Cogliere l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità. • Dare una prima e giusta ponderazione al valore economico delle cose e delle risorse (lotta contro gli sprechi). • Conoscenza delle principali norme alla base della cura e dell'igiene personale (prima educazione sanitaria). • Conoscenza di base dei principi cardine dell'educazione alimentare: il nutrimento, le vitamine, i cibi con cui non esagerare.	• Conoscere e rispettare le regole dell'educazione stradale. • Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità. • Sviluppare la capacità di accettare l'altro, di collaborare di aiutarlo. • Rafforzare l'emulazione costruttiva. • Saper colorare/disegnare la bandiera italiana. • Rispettare la segnaletica di base in percorsi pedonali o ciclistici simulati. • Riconoscere l'esecuzione musicale dell'inno italiano. • Conoscere la simbologia informatica di base gli elementi costitutivi di un personal computer. • Percepire i concetti di salute e benessere.	• Conoscere rispettare le regole dell'educazione stradale. • Rafforzare l'autonomia, la stima di sé e l'identità. • Sviluppare la capacità di accettare l'altro, di collaborare ed aiutarlo. • Rafforzare l'emulazione costruttiva. • Saper colorare/disegnare la bandiera italiana. • Rispettare la segnaletica di base in percorsi pedonali o ciclistici simulati. • Riconoscere l'esecuzione musicale dell'inno italiano. • Conoscere la simbologia informatica di base e gli elementi costitutivi di un personal computer. • Percepire i concetti di salute e benessere.	• Conoscere e rispettare l'ambiente. • Lavorare in gruppo discutendo per darsi le regole di azione e progettare insieme. • Riconoscere l'esecuzione musicale dell'inno italiano. • Conoscere le norme più semplici della costituzione. • Riconoscere la simbologia stradale di base. • Conoscere la simbologia informatica più nel dettaglio è la componentistica di un personal computer (tastiera, schermo, programmi ecc.). • Conoscere il valore nutritivo dei principali alimenti (vitamine, proteine, zuccheri e carboidrati).
---	---	--	--

• Conoscenza ed applicazione delle regole basilari per la raccolta differenziata: dare il giusto valore al riciclo dei materiali attraverso esercizi di reimpiego creativo. • Riconoscere la segnaletica stradale di base per un corretto esercizio del ruolo di pedone e di piccolo ciclista. • Acquisire minime competenze digitali. • Gestire in modo consapevole le dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo o virtuali.			
--	--	--	--

SCUOLA INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA DI PRIMO GRADO					
CURRICOLO DIGITALE					
COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI 5 ANNI INFANZIA	OBIETTIVI CLASSE PRIMA E SECONDA PRIMARIA	OBIETTIVI CLASSE TERZA E QUARTA PRIMARIA	OBIETTIVI CLASSE QUINTA PRIMARIA	OBIETTIVI CLASSE TERZA SECONDARIA
Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati (ricercare, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali)	- Utilizzare la LIM come supporto - all'apprendimento con la supervisione del docente - Usare contenuti digitali con il gruppo classe guidato dall'insegnante	- Utilizzare la LIM come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente - Usare contenuti digitali con il gruppo classe guidato dall'insegnante	- Utilizzare la LIM come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente - Usare contenuti digitali con il gruppo classe guidato dall'insegnante - Ricerca e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi - Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante	- Utilizzare la LIM come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente - Usare contenuti digitali con il gruppo classe guidato dall'insegnante - Ricerca e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi - Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante - Organizzare i	- Utilizzare la LIM come supporto all'apprendimento - Usare dizionari digitali - Ricerca e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web - Usare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news - Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni,

				contenuti digitali (dati, informazioni, immagini e documenti) creando cartelle di archiviazione	immagini e documenti) creando cartelle di archiviazione
• Comunicazione e collaborazione (condividere e collaborare attraverso le tecnologie nel rispetto della propria identità digitale)	• Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale • Utilizzare dispositivi digitali (computer, tablet, tavoletta grafica...)	• Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale • Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali sotto la guida dell'insegnante	• Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale • Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali sotto la guida dell'insegnante • Interagire tramite chat ed e-mail • Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet e computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali	• Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale • Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali sotto la guida dell'insegnante • Interagire tramite chat ed e-mail • Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet e computer) per collaborare con gli altri su piattaforme	• Utilizzare chat ed e-mail per comunicare e collaborare • Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer e visori) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali (google meet, zoom, weschool,...) • Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali • Compilare test,

				digitali • Utilizzare Google Suite in dotazione e uso nell'Istituto: google documenti per i testi e google presentazioni per le slide. • Approcciarsi a Classroom per creare delle vere e proprie aule digitali, oltre le mura e il tempo ore della scuola per scaricare, caricare compiti e come social scolastico per fare domande.	questionari e giochi didattici in formato digitale • Utilizzare documenti digitali (power-point, keynote, prezi, padlet,...) come supporto alle presentazioni orali • Citare le fonti digitali, saper redigere una sitografia • Utilizzare Google Suite in dotazione e uso nell'Istituto: google documenti per i testi, google fogli per il calcolo e google presentazioni per le slide. • Interagire con Classroom per creare delle vere e proprie aule digitali, oltre le mura e il tempo ore della scuola per scaricare, caricare
--	--	--	--	---	--

					compiti e come social scolastico per fare domande.
Creazione di contenuti digitali (sviluppare contenuti digitali)	- Muovere correttamente il mouse, i tasti direzionali, l'invio e conoscere le icone sulla tastiera - Visionare immagini, filmati e testi multimediali - Utilizzare semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante	- Muovere correttamente il mouse, i tasti direzionali, l'invio e conoscere le icone sulla tastiera - Visionare immagini, filmati e testi multimediali - Utilizzare semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante	- Utilizzare correttamente il mouse e la tastiera - Visionare immagini, filmati e testi multimediali sotto la guida dell'insegnante - Utilizzare semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante - Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi - Utilizzare i dati selezionati per produrre semplici documenti digitali sotto la guida dell'insegnante	- Utilizzare correttamente il mouse e la tastiera - Visionare immagini, filmati e testi multimediali - Utilizzare semplici programmi di grafica - Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi - Utilizzare i dati selezionati per produrre semplici documenti digitali sotto la guida dell'insegnante	- Realizzare testi con programmi di videoscrittura (word, pages,...) - Creare fogli di lavoro per il calcolo (excel,..) tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali - Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno (paint, illustrator,...) - Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo: testo, immagini, audio e video (power-point, keynote, prezi,

					padlet, siti web,...)
Sicurezza (protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente)	Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione	Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione	- Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione - Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto	- Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione - Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy, cyber bullismo)	- Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione - Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (radioattività, privacy, cyber bullismo,...) - Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password - Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo
Problem solving (utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali)	Sviluppare pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding	Sviluppare pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding	- Sviluppare pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding - Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali con la guida	- Sviluppare pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding - Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali	- Sviluppare pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding - Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento

			dell'insegnante		
--	--	--	-----------------	--	--