

CURRICOLO ORIENTAMENTO

SCUOLA PRIMARIA

L'orientamento, all'interno della nostra scuola, viene inteso non come un evento isolato o una scelta futura, ma come un processo educativo continuo che accompagna l'alunno in ogni fase della sua crescita. Il nostro obiettivo è superare l'idea di interventi episodici per costruire un percorso strutturato e permanente, capace di valorizzare l'unicità di ogni studente.

Il valore educativo dell'orientamento. Nella scuola primaria, orientare significa sostenere il bambino nello sviluppo della **fiducia in sé stesso** e dell'**autostima**. Il percorso mira a far emergere le **potenzialità**, i **talenti** e le **inclinazioni personali**, aiutando ogni alunno a riconoscere le proprie capacità e a motivare il proprio impegno nello studio.

Una didattica centrata sull'alunno. La proposta pedagogica si fonda su una didattica **in ottica orientativa** che pone l'alunno al centro del processo di apprendimento, superando la tradizionale trasmissione passiva delle conoscenze. Il cuore di questo approccio è la valorizzazione delle **esperienze dirette** e del vissuto degli studenti, elementi essenziali per far emergere i talenti e le attitudini individuali fin dai primi anni di scuola. Attraverso l'uso sistematico della **didattica laboratoriale** e l'adozione di **tempi e spazi flessibili**, la scuola promuove un **apprendimento attivo**. Questo modello permette di rispettare i ritmi di crescita di ciascuno, trasformando lo studio in un percorso di scoperta di sé e del mondo. In questa visione, l'**orientamento** diventa un **processo costante** che sostiene l'autostima e la fiducia nelle proprie capacità, offrendo agli studenti gli strumenti necessari per affrontare con consapevolezza e proattività le sfide del proprio progetto di vita.

Obiettivi strategici e competenze chiave. Il percorso si pone l'obiettivo di gettare le basi per lo sviluppo delle competenze chiave necessarie all'**apprendimento permanente**. In particolare, l'azione educativa mira a sviluppare in modo integrato sia le competenze **di base** sia quelle **trasversali** — come la responsabilità, lo spirito di iniziativa e la creatività — fondamentali per sostenere la motivazione e l'imprenditorialità fin dall'infanzia. Attraverso un approccio precoce alle discipline STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica) e il potenziamento delle competenze **digitali**, la scuola promuove l'uso di linguaggi innovativi e risorse collaborative per facilitare l'apprendimento. Questo impianto pedagogico è volto a garantire il **successo formativo** per tutti gli studenti, valorizzando il merito e i talenti individuali a prescindere dal contesto socio-economico o familiare di provenienza, contribuendo così a prevenire le difficoltà.

La certificazione delle competenze. Questo documento si configura come un elemento cardine del processo orientativo al termine della scuola primaria. Più che una semplice valutazione sommativa, essa rappresenta uno **strumento dinamico** che attesta

formalmente i progressi maturati dall'alunno e i traguardi raggiunti in termini di competenze chiave. Attraverso questo, la scuola valorizza il **percorso di crescita** personale, mettendo in luce le abilità e le competenze acquisite in modo che diventino la base per ulteriori occasioni di apprendimento. La certificazione prepara così un **passaggio consapevole e fluido al grado di istruzione successivo**, favorendo il riconoscimento dei talenti individuali e sostenendo la fiducia dello studente nel proprio **progetto di vita culturale e formativo**.

ITALIANO

CLASSI PRIMA E SECONDA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	AREE TEMATICHE	DISCIPLINA	N. ORE	ATTIVITÀ
---------------------------	----------------------------	----------------	------------	--------	----------

SIAMO FATTI COSÌ: SENSI, EMOZIONI, RELAZIONI	• Conosce le emozioni. • Le riconosce per saperle accettare. • Esprime le proprie emozioni. • Le condivide. • Rispetta le emozioni degli altri.	• Che cos'è un'emozione? • Le emozioni fondamentali. • Perché è importante conoscere le emozioni. • Gestione delle proprie emozioni. • Condivisione delle emozioni. • Rispetto delle emozioni altrui.	ITALIANO	15	• Giochi di ruolo. • Visione di brevi filmati/cartoni. • Letture di albi illustrati e storie a tema. • Utilizzo di filastrocche e canzoni. • Rielaborazione grafico-pittorica. • Lavoretti e manualità: • La bottiglia della calma • L'orologio delle emozioni. • Giochi: • Indovina l'emozione • Memory
---	---	--	----------	----	--

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	AREE TEMATICHE	DISCIPLINA	N. ORE	ATTIVITÀ
----------------------------------	------------------------------------	-----------------------	-------------------	---------------	-----------------

PICCOLI CITTADINI, GRANDI RESPONSABILITA'	• Sviluppa comportamenti finalizzati al raggiungimento di una migliore conoscenza di sé. • Attiva strategie finalizzate al raggiungimento dell'autocontrollo e dell'autostima. • Assume comportamenti positivi finalizzati alla conoscenza delle proprie capacità e potenzialità.	• Che cos'è un'emozione? • Le emozioni fondamentali. • Comprendere che le emozioni influenzano i comportamenti. • Rispetto delle emozioni degli altri. • Perché è importante conoscere le emozioni. • Dalle emozioni al pensiero. • Imparare a pensare. • Il pensiero: un'attività che cresce e si sviluppa. • Il pensiero e il linguaggio	ITALIANO	20	• Realizzazione della propria Carta d'identità. • Descrizione e presentazione di sé. • Le parole per dire come sto. • Appello emozionale. • Il semaforo delle emozioni. • Video/film • UDA trasversale e multidisciplinare: quando sono... mi sento... • Letture mirate sul libro di lettura. • LST: Immagine di sé e automiglioramento, prendere decisioni, gestione di ansia e stress, abilità sociali, pubblicità e pensiero critico.
--	---	--	----------	----	--

EDUCAZIONI

CLASSE PRIMA E SECONDA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	AREE TEMATICHE	DISCIPLINA	N. ORE	ATTIVITÀ
---------------------------	----------------------------	----------------	------------	--------	----------

AUTOCONSAP EVOLEZZA, RELAZIONE, MONDO ESTERNO	• Riconosce ed esprime le proprie preferenze, attitudini e piccole difficoltà in ambiti diversi (motoria, arte, musica, irc). • Collabora attivamente in un gruppo, portando a termine un compito assegnato e rispettando le regole condivise. • Manifesta curiosità nelle attività proposte in classe e nei confronti delle figure che incontra dentro e fuori dalla scuola.	• Area dell'Autoconsapevolezza ("Chi sono"): Esplorazione dei propri talenti, delle emozioni legate al successo/insuccesso e dei gusti personali. • Area Sociale e Relazionale ("Io e gli altri"): Il valore del lavoro di squadra, l'ascolto attivo e la divisione dei ruoli in un progetto comune. • Area del Mondo Esterno ("Cosa c'è fuori"): Osservazione dei mestieri del territorio e comprensione dell'utilità sociale.	ARTE E IMMAGINE MUSICA SCIENZE MOTORIE IRC	8	• "La valigia dei miei tesori": Ogni bambino disegna o elenca 3 cose che sa fare bene e 1 cosa che vorrebbe imparare a fare. • "Intervista ai mestieri della scuola": incontrare e intervistare collaboratori, personale scolastici e volontari per conoscere di cosa si occupano. • "Il puzzle cooperativo": Un grande disegno di classe dove ogni bambino è responsabile di un pezzo specifico. Il disegno è completo solo se tutti collaborano. In parallelo si fa lo stesso paragone per la musica: una canzone è bella se c'è l'armonia di tutti gli strumenti. Ascolto di canzoni.
--	---	---	---	----------	--

CLASSE TERZA, QUARTA E QUINTA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	AREE TEMATICHE	DISCIPLINA	N. ORE	ATTIVITÀ
-------------------------------------	----------------------------	----------------	------------	-----------	----------

IDENTITÀ, AUTOSTIMA E COLLABORAZIONE (nella mia classe e nel mio paese)	• Riconoscere e narrare le proprie inclinazioni, i punti di forza e le aree di miglioramento. • Collaborare in gruppo assumendo ruoli diversi e portando a termine compiti comuni. • Esercitare la capacità di scelta in modo critico, valutando alternative e conseguenze in contesti di gioco o di realtà. • Conoscere il mondo del volontariato: le scelte di chi dona il suo tempo agli altri.	• "Chi sono io": i talenti, le passioni e la percezione di sé. • "Io con gli altri": il valore del contributo personale nel gruppo. • "Io nella mia vita", il peso delle mie scelte sugli altri. • "Io e i volontari", chi si occupa degli altri.	ARTE E IMMAGINE MUSICA SCIENZE MOTORIE IRC	12	• L'identikit del talento: Ogni alunno crea un cartellone o un file digitale in cui elenca non solo ciò che sa fare a scuola, ma anche le abilità "extra" (es. montare costruzioni, consolare un amico, organizzare un gioco). • Il gioco dei ruoli: In un lavoro di gruppo, i ruoli vengono assegnati a rotazione (il leader, il segretario, il mediatore, il custode del tempo) per testare diverse responsabilità. Si propone lo stesso lavoro sull'orchestra (strumentisti, maestro, presentatore...) • Lettura di un libro gioco: la storia si modifica in base alle mie scelte e a piccoli gruppi ne costruiscono uno (volendo anche in formato digitale). • Intervista ai vari volontari presenti sul territorio.
--	---	--	--	----	---

INGLESE

CLASSI PRIMA E SECONDA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	AREE TEMATICHE	DISCIPLINA	N. ORE	ATTIVITÀ
IDENTITÀ E CONOSCENZA DI SÉ	• Sa relazionarsi con coetanei ed adulti. • Sa esprimere le proprie preferenze.	• I saluti • I colori • La famiglia. • I cibi. • Gli animali domestici. • La scuola.	INGLESE	8	• Realizzazione del disegno di sé con fumetto dei saluti. • Utilizzo delle emoticon per indicare le preferenze. • TPR (Simon Says...) • Piccoli dialoghi guidati. • Canzoni, filastrocche, rime.

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	AREE TEMATICHE	DISCIPLINA	N. ORE	ATTIVITÀ
----------------------------------	----------------------------	----------------	------------	--------	----------

MI SENTO CAPACE	• Sa esprimere le proprie emozioni. • Conosce le proprie abilità. • Sa trarre esperienza del proprio vissuto. • Sa riconoscere i propri punti di forza e di miglioramento.	• Gli sport e le attività del tempo libero. • Daily routine • Countries and nationalities.	INGLESE	10	• Role play. • Lavori e giochi di gruppo e di coppia. • Dialoghi guidati. • Visione di brevi video. • Canzoni, filastrocche rime. • TPR (Simon Says...)
IO DOMANI	• Riconosce e valorizza le proprie capacità e quelle degli altri. • Sa riconoscere ed esprimere le proprie emozioni. • gestisce momenti di difficoltà.	• Works. • Shops and town. • School subjects. • Sports and free time. • Culture (tradizioni). • Presentazione personale.	INGLESE	10	• Role play. • Lavori e giochi di gruppo e di coppia. • Dialoghi guidati. • Visione di brevi video. • Canzoni, filastrocche rime. • Brevi testi guidati. • Lettura di immagini. • TPR (Simon says...)

MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA

CLASSE PRIMA E SECONDA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	AREE TEMATICHE	DISCIPLINA	N. ORE	ATTIVITÀ
SIAMO FATTI COSÌ: SENSI, EMOZIONI, PENSIERO	- Sviluppa comportamenti finalizzati al raggiungimento di una migliore conoscenza di sé. - Attiva strategie finalizzate al raggiungimento dell'autocontrollo e dell'autostima. - Assume comportamenti positivi finalizzati alla conoscenza delle proprie capacità e potenzialità.	- Che cos'è un'emozione? - Le emozioni fondamentali - Perché è importante conoscere le emozioni. - Dalle emozioni al pensiero. - Imparare a pensare. - Il pensiero: un'attività che cresce e si sviluppa. - Il pensiero e il linguaggio. - Il pensiero critico. - Le idee degli altri. - Fare domande: la forza dei perché.	MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA	15	- Realizzazione della propria Carta d'identità (le parti del corpo, gli organi di senso,...) - Descrizione e presentazione di sé "I miei numeri" (numero di scarpe, altezza, peso, età...). - Realizzazione di disegni condivisi con colori rappresentativi delle emozioni. - Laboratori tematici volti a sviluppare l'appartenenza a un gruppo (Attività di accoglienza / settimana laboratori...) - Autovalutazione al termine di attività (realizzazione di ideogramma) - Utilizzo di giochi interattivi. - Riflessione per capire il perché di procedimenti e fenomeni.

--	--	--	--	--	--

CLASSE TERZA, QUARTA E QUINTA.	TRAGUARDI DI COMPETENZA	AREE TEMATICHE	DISCIPLINA	N. ORE	ATTIVITÀ
EMOZIONI E PENSIERO CRITICO	• Sviluppa comportamenti finalizzati al raggiungimento di una migliore conoscenza di sé. • Attiva strategie finalizzate al raggiungimento dell'autocontrollo e dell'autostima. • Impara a conoscere le proprie capacità e potenzialità. • Sa confrontarsi con coetanei e adulti scambiando sentimenti, riflessioni e valutazioni • Sa esprimere un giudizio su un'esperienza vissuta, su un fatto conosciuto o su un'attività svolta. • Legge testi e visiona video didattici di vario genere ed esprime	• Che cos'è un'emozione? • Le emozioni fondamentali • Conoscere le emozioni e le caratteristiche di sé. • Dalle emozioni al saper prendere decisioni. • Strategie per pensare con la propria testa. • Imparare dagli errori. • Fare scelte consapevoli. • Riconoscere le emozioni e le idee degli altri • Fare domande: la forza dei perché. • Comunicare le proprie emozioni.	MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA	15	• Life Skills Training: attività del fascicolo dello studente. • Realizzazione di testi e disegni condivisi (utilizzo di disegno artistico e colori rappresentativi delle emozioni) • Laboratori tematici volti a comprendere le proprie passioni, potenzialità, capacità. • Riflessioni guidate sul sé e gli altri. • Visione di film a tema (Inside out). • Laboratori sul proprio stile di vita: alimentazione (merenda sana, latte e frutta nelle scuole), cura della persona (Control- Alt-Care Associazione Carolina Zani), ambiente (Vallecamonica Servizi rispetto dell'ambiente e

	pareri personali su di essi.				pratica della raccolta differenziata; orto scolastico), Ploggers, Avis/Aido (l'importanza del dono);
--	------------------------------	--	--	--	--

STORIA E GEOGRAFIA

CLASSE PRIMA E SECONDA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	AREE TEMATICHE	DISCIPLINA	N. ORE	ATTIVITÀ
IDENTITÀ E CONOSCENZA DI SÉ	• Si colloca nel tempo utilizzando gli indicatori temporali e nello spazio avvalendosi dei principali concetti topologici. • Si relaziona con coetanei ed adulti, utilizzando un semplice linguaggio. • Esprime le proprie esperienze ed abitudini.	• Manifestazione dei propri interessi. • Racconti delle esperienze personali. • Formulazione di domande sulle proprie curiosità.	STORIA GEOGRAFIA	4	• Brainstorming. • Riordino sulla linea del tempo delle principali fasi della loro crescita. • Semplice descrizione e presentazione di sé. • Lezione dialogata. • Circle time. • Attività Stem.

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	AREE TEMATICHE	DISCIPLINA	N. ORE	ATTIVITÀ
-------------------------------	-------------------------	----------------	------------	--------	----------

MI SENTO CAPACE	• Esprime le proprie abilità. • Trae esperienze dal proprio vissuto. • Riconosce i propri punti di forza e di miglioramento. • Costruisce la propria identità nazionale.	• Attività del tempo libero. • Racconti significativi del mio vissuto. • La mia storia: da dove vengo.	STORIA GEOGRAFIA	4	• Brainstorming. • Cooperative learning. • Life skills. • Schede di autovalutazione. • Lezione dialogata.
IO DOMANI	• Organizza i propri impegni. • Riconosce i punti di forza personali. • Riconosce ed esprime le proprie emozioni.	• Io e gli altri: sogni, aspettative e progetti. • Racconti significativi con interventi esterni. • Emozioni e stati d'animo.	STORIA GEOGRAFIA	4	• Lezione partecipata • Alfabetizzazione emotiva. • Role play. • Presentazioni.