



I.C. PALENA-TORRICELLA P.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO DI PALENA-TORRICELLA PELIGNA
 ISTRUZIONE INFANZIA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO
 PROVINCIA DI CHIETI - 66017 - Palena, via Frentana, 2
 * 0872 918158 fax 0872 918119 sito web www.icpalenatorricellapeligna.edu.it
 E-mail: chic825004@istruzione.it
 C.F.81002480697

SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO DISCIPLINARE CLASSE PRIMA

ITALIANO

INDICATORI DI DISCIPLINA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONTENUTI/ CONOSCENZE <i>(agganci con il Curricolo Locale)</i>
ASCOLTO E DIALOGO	<ul style="list-style-type: none"> Partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso semplici messaggi, rispettando il proprio turno. 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e comprendere istruzioni di un gioco o un'attività. Comprendere le informazioni principali delle conversazioni affrontate in classe Ascoltare semplici storie lette dall'insegnante. Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando le regole di base. 	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta le richieste verbali pronunciate dagli adulti o dai coetanei; Comprende ed eseguire consegne ed istruzioni; Partecipa alla conversazione in modo ordinato e pertinente; 	<ul style="list-style-type: none"> Presentazione di se stessi, delle proprie emozioni per conoscersi; Ascolto di letture, favole e storie dell'insegnante; Le FESTIVITA' (storie, racconti, drammatizzazioni, conversazioni); Conversazioni libere e guidate; Formulazione di semplici frasi; Comprensione sollecitata da domande-guida;

		<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare oralmente esperienze personali o storie ascoltate seguendo un ordine logico-temporale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produce messaggi orali per parlare di se stesso; • Partecipa ad una conversazione a partire da una storia ascoltata e da esperienze vissute; • Partecipa alle proposte didattiche apportando il proprio contributo nelle conversazioni sulle diverse attività; • Racconta esperienze; • Esprime le emozioni relative al proprio vissuto scolastico. • Memorizza e recita brevi testi (filastrocche e poesie) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e ripetizione di fila-strocche. • Comprensione di contenuti essenziali di un testo ascoltato. • Partecipazione e conversazione con compagni e docenti adeguati ai registri ed agli scopi.
--	--	---	---	---

LETTURA E INTERPRETAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Legge parole, frasi e semplici letture 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere parole, frasi e brevi testi • Comprendere parole e il senso globale di frasi e brevi testi letti • Scoprire il significato di nuove parole e saperle utilizzare 	<ul style="list-style-type: none"> • Associa correttamente fonemi a grafemi • Legge rispettando la punteggiatura (il punto) • Legge con progressiva fluidità e correttezza • Si avvia all'uso di parole sempre più adeguate al contesto • Comprende il contenuto di un testo dalle immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione dei tre caratteri della scrittura. Lettura di storie per immagini. • Lettura di semplici testi rispettando la punteggiatura e l'intonazione corretta. • Individuazione di semplici e corrette didascalie da abbinare a delle immagini. Uso in contesti adeguati delle parole conosciute.
MEMORIZZAZIONE DI TESTI	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizza brevi testi 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper memorizzare semplici testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Legge, comprende e memorizza semplici testi (filastrocche, poesie, testi in rima e conte...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizzazione di filastrocche, semplici testi poetici, conte.
ALFABETO, SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Alfabeto 	<ul style="list-style-type: none"> • Enunciare e utilizzare nell'ordine convenzionale le lettere dell'alfabeto italiano integrate da quelle assunte da altre lingue. • Saper leggere i caratteri tipografici 	<ul style="list-style-type: none"> • Associa fonemi a grafemi • Riconosce i caratteri tipografici 	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione, completamento e riproduzione grafica precisa di linee e ritmi. • Riconoscimento dei fonemi delle vocali e associazione ai grafemi corrispondenti.

		<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere con grafia manuale sia in stampatello sia in corsivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza i tre caratteri • Comunica per iscritto con parole e semplici frasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento dei fonemi delle consonanti e associazione ai grafemi corrispondenti. • Scrittura dei tre caratteri in modo corretto. • Composizione di sillabe. • Distinzione delle consonanti dal suono simile.
GRAFIA DELL' ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive autonomamente parole e frasi nei tre caratteri 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire gli elementi essenziali della frase. • Applicare le principali convenzioni ortografiche nella produzione scritta 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua in un breve testo gli elementi della frase • Scopre e utilizza le prime regole ortografiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali della frase. • Riconoscimento dei suoni dolci e duri delle sillabe con le consonanti C e G. • Riconoscimento ed uso delle difficoltà ortografiche: <ul style="list-style-type: none"> – il grafema H; – i digrammi; – i nessi consonantici complessi; – Q, CU, CQ; – le doppie; – l'accento e l'apostrofo; – è, e, non è; – c'è-c'era, ci sono - c'erano;

				<ul style="list-style-type: none"> – avere; • Scrittura autonoma di parole e frasi; • Creazione di semplici testi collettivi.
INTERPUNZIONE, SEGNI GRAFICI E PARAGRAFEMATICI	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce ed utilizza i principali segni di interpunzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare i segni paragrafematici in particolare il punto 	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre e usa il punto come segno di fine frase. • Riconosce i principali segni di interpunzione 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di semplici testi rispettando la punteggiatura e l'intonazione corretta. • Individuazione in una frase dell'uso improprio dei segni di interpunzione. • Avvio alla scrittura di brevi frasi e/o testi utilizzando i principali segni di interpunzione (punto, virgola, punto interrogativo, punto esclamativo).

LINGUA INGLESE

INDICATORI DI DISCIPLINA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONTENUTI / CONOSCENZE <i>(agganci con il Curricolo Locale)</i>
ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno ascolta e comprende semplici messaggi verbali, istruzioni e formule di saluto. 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere semplici messaggi e partecipare a interazioni di routine. Cogliere i punti essenziali di brevi testi orali (canzoni, filastrocche). 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce parole e ritmi della L2. Comprende e risponde a semplici istruzioni in aula collegate al movimento fisico (TPR). 	Greetings I'm a Boy I'm a Girl What's your name? My name is ... Colours Numbers School objects School furniture Orders Animals Face/Body Festività: Halloween, Christmas, Easter. Canzoni e giochi della tradizione anglofona per l'infanzia.
PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno riproduce parole e frasi note. 	<ul style="list-style-type: none"> Ripetere brevi e semplici messaggi orali relativi a situazioni quotidiane e a contesti ludici. Riprodurre parole e frasi note utilizzando espressioni e vocaboli memorizzati adatti alla situazione 	<ul style="list-style-type: none"> Riproduce canzoni, filastrocche e brevi dialoghi memorizzati. Nomina oggetti, animali e/o persone attraverso l'uso di flashcards. Risponde a semplici domande. 	
LETTURA E SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno coglie parole e semplici frasi già acquisite a livello orale attraverso il supporto iconico. Scrive parole attinenti alle attività svolte in classe utilizzando modelli dati. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere la corrispondenza tra la parola e l'immagine. Copiare e/o completare semplici parole note associate a immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> Associa parole note scritte a immagini/oggetti. Copia parole note in attività ludiche e/o disegni. 	

ARTE E IMMAGINE

INDICATORI DI DISCIPLINA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONTENUTI/ CONOSCENZE <i>(agganci con il Curricolo Locale)</i>
TECNICHE DI BASE	<ul style="list-style-type: none">Utilizzando tecniche semplici, disegna a mano libera, colora, ritaglia, incolla, realizza timbri con oggetti	<ul style="list-style-type: none">Conoscere tecniche di base per esprimersi artisticamente.Saper applicare tecniche semplici per creare opere personali o di gruppo.	<ul style="list-style-type: none">Crea di disegni con tecniche misteDistingue i concetti topologici di base: vicino, sotto, sopra, destra, sinistra, dentro, fuori);	<ul style="list-style-type: none">Approccio e uso di materiali diversi.Le forme, le linee, i colori della realtà.Uso del colore per riempire spazi.
ESPRIMERSI E COMUNICARE CON LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none">Nel linguaggio visivo (forme, colori, linee dritte, curve, spezzate), riconosce e nomina elementi base del linguaggio visivo (linee, forme, colori).	<ul style="list-style-type: none">Saper comunicare emozioni e idee attraverso il linguaggio visivo.	<ul style="list-style-type: none">Rappresenta figure umane con un schema corporeo strutturato.Gioca con le linee (es. "disegna una linea felice/triste"), creazione di composizioni astratte con forme geometriche.Esplora in modo guidato immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e	<ul style="list-style-type: none">Completamento di immagini.Composizione e ritmi di figure geometriche.Frottage con matite colorate e pastelli a cera su superfici diversiUtilizzare varie tecniche pittoriche e materiali diverse per esprimere sensazioni.Produzione di semplici

			<p>cinestesiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa distinguere forme colori e rappresentazioni spaziali sia nell'ambiente reale, che nelle immagini. 	<p>manufatti, anche in occasione di alcune ricorrenze.</p>
<p>PATRIMONIO CULTURALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È sensibile al valore del patrimonio artistico e culturale, con focus su quello locale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visite guidate (musei, monumenti, chiese); progetti per la valorizzazione del territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e osserva il territorio anche attraverso le uscite didattiche e collaborazioni con esperti locali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegni anche digitali per raccontare esperienze e per illustrare storie.
<p>DIGITALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa strumenti digitali come mezzo espressivo (es. fumetti digitali, animazioni in stop-motion). 	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di semplici animazioni o disegni digitali con software adatti all'età. 	<ul style="list-style-type: none"> • Si avvicina gradualmente a strumenti digitali, icon attività manuali 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare immagini multimediali e uso guidato delle varie tecnologie

MUSICA

INDICATORI DI DISCIPLINA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONTENUTI/ CONOSCENZE <i>(agganci con il Curricolo Locale)</i>
COORDINAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Associa movimenti a stimoli sonori (es. saltare al ritmo, fermarsi quando la musica si ferma). 	<ul style="list-style-type: none"> Produrre semplici ritmi con il corpo o strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> Mostra coordinazione, controllo motorio e memoria ritmica. 	<ul style="list-style-type: none"> Ascolto di suoni e rumori di ambienti naturali. Attività ludiche e sonore (girotondi tradizionali, giochi cantati).
CANTO	<ul style="list-style-type: none"> Canta in gruppo filastrocche, canzoni popolari o per bambini, con intonazione di base. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le caratteristiche dei suoni. Distinguere suoni e rumori dell'ambiente circostante 	<ul style="list-style-type: none"> Intonazione, socializzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Ascolto di canzoni (schema strofa/ritornello). Distinzione tra suoni e silenzi in esperienze quotidiane e in brani musicali.
ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e distinguere suoni dell'ambiente (naturali, urbani e scolastici). 	<ul style="list-style-type: none"> Ascolto e partecipazione sonora. 	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta brani musicali diversi per associarli a colori, immagini, emozioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Drammatizzazione sonora con il corpo e con l'aiuto di semplici strumenti.
RITMO	<ul style="list-style-type: none"> Riproduce ritmi semplici con il corpo e piccoli strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare diversi modi di produrre suoni. 	<ul style="list-style-type: none"> Costruisce strumenti musicali con materiali di recupero. Esegue ritmi con body percussion e con semplici strumenti musicali. 	

EDUCAZIONE FISICA/MOTORIA

INDICATORI DI DISCIPLINA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONTENUTI/ CONOSCENZE <i>(agganci con il Curricolo Locale)</i>
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CORPOREA	<ul style="list-style-type: none"> Controlla i movimenti di base. 	<ul style="list-style-type: none"> Essere consapevoli di sé, del proprio corpo, in relazione allo spazio, alle cose e agli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> Sa organizzare e controllare i diversi schemi motori. Sa riconoscere le varie parti del corpo. Sa rappresentare graficamente le varie parti del corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> Il gioco sport quale veicolo di apprendimento e come stimolo per condividere esperienze educative. Fabulazione per rendere attiva la partecipazione degli alunni. Giochi di attività oculomotoria e lo sviluppo della motricità fine.
COORDINAZIONE DINAMICA GENERALE	<ul style="list-style-type: none"> Schemi motori di base. 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire la lateralità. 	<ul style="list-style-type: none"> Sa utilizzare schemi motori per orientarsi nello spazio circostante. 	
ORIENTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE	<ul style="list-style-type: none"> Si orienta nello spazio in modo semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare il linguaggio motorio e corporeo per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso drammatizzazioni ritmico musicali e coreutiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Sa utilizzare il corpo con modalità espressive seguendo ritmi suoni e musica. Sa acquisire una progressiva coordinazione oculomotoria. 	<ul style="list-style-type: none"> Attività che prevedono la collaborazione e la coordinazione di azioni con i compagni per il raggiungimento di un obiettivo comune; giochi di agilità, di movimento e di coordinazione praticati spontaneamente e in modo

RISPETTO DELLE REGOLE NEL GIOCO SALUTE E BENESSERE	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa ai giochi rispettando le regole essenziali. • Si prende cura di sé, dell'alimentazione e dell'igiene personale 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere e comunicare nel rispetto dell'altro attraverso il gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa partecipare attivamente alle varie forme di gioco. • Sa assumere comportamenti adeguati ai fini della sicurezza e del benessere psico-fisico. • Sa riconoscere cibi sani. 	<p>guidato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yoga per bambini . • Gioco dell'oca delle emozioni. • Giochi e attività per scoprire le buone abitudini alimentari.
---	---	---	--	---

STORIA

INDICATORI DI DISCIPLINA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONTENUTI/ CONOSCENZE <i>(agganci con il Curricolo Locale)</i>
CONOSCENZA STORICA	Acquisisce una conoscenza dei principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro significato nel contesto storico.	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire familiarità con la realtà del proprio paese, della propria città, del proprio quartiere- • Enunciare alcuni principi della Costituzione; essere informati circa alcune regole base del governo nazionale e locale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizza con la dimensione della profondità temporale e con i luoghi e vicende più o meno vicini alla propria esperienza di vita 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti ricavati dalle vicende del Risorgimento e della Resistenza a scelta degli insegnanti e collegati a riferimenti territoriali e all'esperienza dei bambini. • La mia città, paese, quartiere: i luoghi più importanti (uffici pubblici, luoghi d'arte, monumenti, piazze e loro significato). • Chi governa il tuo comune e che cosa decide.

COLLOCAZIONE TEMPORALE E SPAZIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Colloca correttamente i fatti, i processi e i personaggi storici nella giusta successione cronologica e nel relativo contesto spaziale. • Riconosce nel presente aspetti riconducibili al passato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire la consapevolezza della profondità del tempo storico. • Comprendere il significato della linea del tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende i concetti di successione e contemporaneità delle azioni e la durata delle azioni, la rappresentazione del tempo ciclico (giorno, settimana, mese, stagione, anno...), la periodizzazione e la linea del tempo, la comprensione della relazione di causa-effetto, l'uso delle sequenze temporali (prima, dopo, infine, adesso...); la biografia personale e familiare. 	<ul style="list-style-type: none"> • La mia famiglia. • Ciclicità dei fenomeni temporali e loro durata.
CAPACITÀ DI SINTESI	<ul style="list-style-type: none"> • Racconta testi e narrazioni individuandone i tratti essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi, racconti, biografie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nella riorganizzazione temporale sa riordinare gli eventi di un racconto ascoltato utilizzando correttamente le sequenze temporali: <i>prima, dopo, infine, adesso</i>. • Nella connessione logica individua semplici relazioni di causa-effetto all'interno delle vicende narrate (es. "Perché è successo questo?"). 	<ul style="list-style-type: none"> • Personaggi e vicende ricavati da Bibbia, Iliade, Odissea, Eneide (in forma molto semplificata) per conoscere le radici della cultura occidentale.

COMUNICAZIONE DELLE CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Espone oralmente le conoscenze storiche acquisite, raccontando in modo logico e coerente eventi storici, utilizzando un linguaggio appropriato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire e rappresentare semplici concetti e conoscenze apprese mediante disegni e racconti orali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nella verbalizzazione: espone con una appropriata capacità di linguaggio i fatti principali appresi da un racconto o da una biografia semplificata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Personaggi e vicende ricavati da Bibbia, Iliade, Odissea, Eneide (in forma molto semplificata) per conoscere le radici della cultura occidentale.
---	---	--	---	---

GEOGRAFIA

INDICATORI DI DISCIPLINA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONTENUTI/ CONOSCENZE <i>(agganci con il Curricolo Locale)</i>
ORIENTAMENTO E LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ.	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle prime rappresentazioni grafiche, utilizzando riferimenti topologici. 	<ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento e indicatori topologici. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza correttamente gli indicatori topologici (sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra) per descrivere la posizione di oggetti e persone 	<ul style="list-style-type: none"> I concetti topologici e i punti di riferimento <p><i>Curricolo Locale:</i> Orientamento negli spazi della scuola e individuazione di punti di riferimento del paese (il campanile, il castello...).</p>

MATEMATICA

INDICATORI DI DISCIPLINA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONTENUTI/CONOSCENZE <i>(agganci con il curricolo locale)</i>
NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> • Conta, confronta e ordina numeri entro il 20; • Esegue addizioni e sottrazioni mentali e scritte entro il 20; • Comprende il concetto di 0. 	<ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, per mezzo di segni, in senso progressivo e regressivo fino a 20. • Leggere e scrivere i numeri naturali fino a 20 in cifre e parole riconoscendo gli aspetti cardinale e ordinale. • Confrontare, ordinare e rappresentare i numeri naturali sulla retta. • Riconoscere il valore posizionale delle cifre (decine e unità). • Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con i numeri naturali, verbalizzare le procedure di calcolo. • Eseguire semplici addizioni e sottrazioni in contesti reali (es. monete). 	<ul style="list-style-type: none"> • Conta oggetti o eventi con sicurezza entro il 20. • Legge e scrive numeri naturali anche sulla retta numerica. • Confronta quantità con "di più", "di meno", "tanti quanti". • Confronta e ordina numeri da 0 a 20. • Usa i simboli <, >, =. • Esegue semplici addizioni e sottrazioni, verbalizzando le procedure di calcolo. • Utilizza monete o semplici strumenti di misura per contestualizzare i numeri. 	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali fino a 20. • Il valore posizionale delle cifre (decina e unità). • Simboli <, >, =. • La retta numerica. • Addizioni e sottrazioni.

SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce, denomina e descrive figure geometriche piane; • Si Orienta nello spazio e utilizza termini appropriati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. • Fornire istruzioni per far compiere un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche secondo determinate caratteristiche (lati). • Disegnare figure geometriche piane. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica forme geometriche in oggetti reali. • Disegna figure piane anche con il righello. • Riconosce simmetrie in figure semplici. • Si orienta nel piano e nello spazio fisico (alto, basso, destra, sinistra, orizzontale, verticale). • Riconosce e classifica figure geometriche semplici in base alle caratteristiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Figure geometriche piane: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo. • Relazioni spaziali. • Simmetria in figure semplici. Strumenti per il disegno (righello).
------------------------	---	---	---	--

RELAZIONI, MISURE E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Classifica oggetti e figure; • Interpreta semplici rappresentazioni di dati; • Comprende semplici relazioni logiche. • Risolve semplici problemi di vita quotidiana, manipolando quantità e forme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure e oggetti in base alle proprietà. • Rappresentare dati con tabelle e grafici semplici. • Scegliere e utilizzare oggetti o simboli per rappresentare informazioni. • Descrivere a parole attività della vita quotidiana tramite sequenze. • Verbalizzare il procedimento seguito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppa oggetti secondo un attributo. • Legge e interpreta tabelle e grafici semplici. • Compie misurazioni dirette di grandezze. • Risolve semplici problemi logici legati al vissuto • Svolge semplici attività di logica e primi concetti di informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Criteri di classificazione (forma, colore, dimensione). • Tabelle e grafici semplici (es. istogrammi con simboli). • Unità di misura non convenzionali. • Semplici problemi. • Verbalizzazione del procedimento. • Attività STEM (modellizzazione di situazioni reali e legame con la storia della matematica). • Attività semplici di coding unplugged.
---------------------------------	---	--	--	--

SCIENZE

INDICATORI DI DISCIPLINA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONTENUTI/CONOSCENZE
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> Osserva e descrive oggetti e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e descrivere proprietà dei materiali (colore, forma, texture). 	<ul style="list-style-type: none"> Osserva oggetti con i 5 sensi. Classifica in base a proprietà semplici. 	<ul style="list-style-type: none"> Proprietà dei materiali (duro/morbido, liscio/ruvido, ecc.).
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppa curiosità verso i fenomeni naturali. Rileva somiglianze e differenze tra viventi e non viventi. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. Formulare domande semplici. 	<ul style="list-style-type: none"> Raccoglie dati attraverso osservazioni dirette. Riconosce i cicli vitali essenziali e le necessità di base dei viventi. Si pone domande e condivide osservazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Elementi naturali (piante, animali e artificiali (oggetti), fenomeni naturali semplici.
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce i viventi (animali e piante). Riconosce le principali caratteristiche dei viventi. Distingue le relazioni base tra viventi e ambiente. Si prende cura dell'ambiente scolastico e naturale circostante. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente utilizzando i 5 sensi. Distinguere esseri viventi e non viventi, riconoscere semplici relazioni tra viventi e ambiente. Prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo in relazione ai 5 sensi (sensazioni di fame/sete; freddo/caldo; ...) 	<ul style="list-style-type: none"> Osserva e classifica esseri viventi. Riconosce interazioni tra piante, animali e ambiente. Riconosce le principali parti del corpo e delle funzioni sensoriali. 	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche dei viventi (nascita, respirazione, movimento, nutrizione, crescita, riproduzione, morte). Esempi di catene alimentari semplici. Principali parti del corpo e loro funzioni.

TECNOLOGIA

INDICATORI DI DISCIPLINA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONTENUTI / CONOSCENZE (Agganci con il Curricolo Locale)
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> Osserva e descrive oggetti, materiali e ambienti vicini usando i sensi. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le caratteristiche sensoriali (colore, forma, texture) di materiali e oggetti di uso comune. 	<ul style="list-style-type: none"> Sa toccare, guardare, annusare e descrivere materiali con parole semplici (es. "È liscio", "È pesante"). 	<ul style="list-style-type: none"> Materiali naturali (legno, carta, cotone, pietra) e artificiali (plastica, metallo). Aggancio al curricolo locale: materiali tipici del territorio (es. terracotta, lana, legno di ulivo).
		<ul style="list-style-type: none"> Identificare elementi naturali e artificiali in ambienti vicini (aula, cortile, parco). 	<ul style="list-style-type: none"> Sa indicare e nominare ciò che vede. 	<ul style="list-style-type: none"> Ambienti: aula, cortile della scuola, parco. Aggancio al curricolo locale: elementi tipici del paesaggio locale (es. fontana, ulivi, montagne).
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> Immagina soluzioni semplici a problemi pratici. 	<ul style="list-style-type: none"> Ipotizzare come usare materiali e strumenti per realizzare un manufatto (es. "Proviamo a incollare la carta qui"). 	<ul style="list-style-type: none"> Propone idee su come risolvere un problema pratico. 	<ul style="list-style-type: none"> Attività di problem solving semplice: costruzioni con carta, cartone, blocchi. Aggancio locale: giochi tradizionali che stimolano la logica (es. puzzle con immagini del territorio).

		<ul style="list-style-type: none"> • Seguire sequenze logiche per completare un'attività (es. "Prima taglia, poi incolla"). 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa ordinare azioni in una sequenza (es. "Prima prendo la carta, poi la taglio, poi la incollo"). 	<ul style="list-style-type: none"> • Sequenze di azioni: realizzazione di collage, disegni guidati. • Aggancio curricolo locale: ricostruzione di un paesaggio locale con materiali vari.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza strumenti semplici (forbici, colla, pennelli) per modificare materiali e creare manufatti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare forbici, colla e pennelli in modo sicuro e guidato per tagliare, incollare e colorare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa tagliare lungo una linea, incolla senza sporcare, colora entro i bordi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti: forbici, colla, pennelli, matite. • Aggancio curricolo locale: • laboratori con materiali riciclati (carta, cartone, stoffa).
		<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici manufatti (collage, disegni, costruzioni) con materiali vari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa assemblare materiali per creare un oggetto (es. incollare pezzetti di carta per fare un albero). 	<ul style="list-style-type: none"> • Manufatti: collage, disegni, costruzioni con carta, cartone, legnetti. <p>Aggancio curricolo locale: oggetti ispirati a tradizioni locali (es. pupi di carta, addobbi natalizi).</p>
INFORMATICA	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce l'uso di strumenti e tecnologie nella vita quotidiana e nel territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo guidato semplici dispositivi digitali (tablet, computer) per attività didattiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa accendere/spegnere un tablet, aprire un'applicazione semplice (es. per disegnare, colorare, scrivere semplici parole e/o frasi). 	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivi digitali: tablet, computer, LIM, semplici robottini didattici. <p>Aggancio curricolo locale: esplorazione digitale di immagini del territorio (es. foto di monumenti locali).</p>

		<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere comportamenti sicuri nell'uso di strumenti e tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> Rispetta le regole di sicurezza a scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> Norme di sicurezza: uso corretto di forbici, colla, dispositivi digitali. <p>Aggancio curricolo locale: visita a botteghe artigiane per osservare norme di sicurezza sul lavoro.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Segue semplici sequenze logiche per risolvere problemi (es. puzzle, costruzioni). 	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire istruzioni passo-passo per completare un compito (es. "Prendi il quadrato rosso e mettilo sopra il blu"). 	<ul style="list-style-type: none"> Sa seguire e ordinare sequenze di azioni per raggiungere un obiettivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di logica: puzzle, costruzioni con blocchi, percorsi guidati. <p>Aggancio al curricolo locale: giochi tradizionali che sviluppano la logica (es. Dama).</p>

RELIGIONE

INDICATORI DI DISCIPLINA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONTENUTI/ CONOSCENZE <i>(agganci con il Curricolo Locale)</i>
DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> Riflette su Dio Creatore e Padre, scoprendo la bellezza e il valore del creato come dono da custodire; Riconosce i segni della presenza di Dio nella natura, nella vita e nelle esperienze personali. Comprende che ogni persona è unica e amata da Dio Riconosce la Chiesa come famiglia di Dio. 	<ul style="list-style-type: none"> Scoprire che il mondo è un dono di Dio e imparare a ringraziarlo. Riconoscere la bellezza della creazione come segno dell'amore di Dio Cogliere il senso di meraviglia e gratitudine verso la vita Conoscere la chiesa come luogo di preghiera e incontro. 	<ul style="list-style-type: none"> Osserva la natura e individuare segni di bellezza e ordine come manifestazione di Dio Esprime emozioni e pensieri su Dio attraverso disegni, racconti o preghiere Osserva e descrive una chiesa (spazio, oggetti, simboli). 	<ul style="list-style-type: none"> La creazione: il racconto biblico della Genesi (Dio crea il mondo e l'uomo) Il creato come dono: piante, animali, cielo, terra, acqua La preghiera di lode e ringraziamento (es. "Grazie Signore per...") Esperienze personali: momenti di gioia, meraviglia, condivisione La chiesa: struttura e funzioni (luogo di preghiera, incontro, celebrazione). Simboli della Chiesa: croce,

				altare, battistero, campana.
LA BIBBIA E LE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i momenti principali della vita di Gesù (nascita, famiglia, insegnamenti, morte e risurrezione). • Sa che la Bibbia è il libro sacro dei cristiani e contiene la Parola di Dio 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere semplici racconti biblici (es. Natale, Pasqua). • Identificare i personaggi principali della Bibbia (Dio, Gesù, Maria, Giuseppe, discepoli). • Distinguere la Bibbia da altri libri e rispettarla come testo sacro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collega esperienze personali ai contenuti (famiglia, amicizia, festa). • Esprime emozioni e vissuti legati a feste e racconti. • Disegna o drammatizzare storie bibliche. 	<ul style="list-style-type: none"> • La Bibbia: struttura (Antico e Nuovo Testamento), importanza per i cristiani. • Storie bibliche fondamentali: <ul style="list-style-type: none"> -La nascita di Gesù (Natale). –Gesù Bambino al Tempio. –Gesù e bambini (Mc 10,13-16) - La Pasqua: morte e risurrezione di Gesù. –Simboli cristiani: Croce, colomba, pesce.

IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce Gesù come figlio di Dio e amico dell'uomo • Comprende che Gesù insegna l'amore, la pace e la condivisione • Riconosce che Gesù ama tutti, soprattutto i più deboli 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che Gesù è il centro della fede cristiana • Imparare che Gesù insegna ad amare il prossimo •Cogliere il significato di parabole semplici (es il Buon Samaritano, il Granello di Senapa) 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconta episodi della vita di Gesù con parole proprie • Riflette su come applicare gli insegnamenti di Gesù nella vita quotidiana • Partecipa a momenti di preghiera legati a Gesù (es. Padre Nostro) 	<ul style="list-style-type: none"> • Gesù e la sua famiglia: Maria, Giuseppe, la fanciullezza. • Gesù e i bambini: accoglienza, affetto, insegnamenti • Parabole di Gesù: Il Buon Samaritano (Lc 10,25-37); Il Granello di Senapa (Mt 13,31-32) • Preghiere: Padre Nostro, Ave Maria (in forma semplificata)
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i valori cristiani (amore, pace, giustizia, solidarietà). • Comprende l'importanza del rispetto verso sé stessi, gli altri e l'ambiente. • Sa che la condivisione e l'aiuto reciproco sono segni di amore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a vivere i valori cristiani nella vita quotidiana. • Sviluppare atteggiamenti di rispetto e collaborazione. • Partecipare a iniziative di solidarietà (es. raccolta fondi, aiuto ai compagni). 	<ul style="list-style-type: none"> • Riflette su situazioni di vita in cui si applicano valori cristiani. • Propone azioni concrete di aiuto e condivisione. • Esprime emozioni legate alla pratica del bene (gioia, soddisfazione). 	<ul style="list-style-type: none"> • Valori cristiani: Amore: verso Dio e il prossimo. • Pace: risolvere i conflitti con il dialogo. • Giustizia: rispetto delle regole e uguaglianza. Solidarietà: aiuto ai bisognosi. • Esempi concreti: Condivisione dei giochi. Aiuto ai compagni in difficoltà. • Rispetto dell'ambiente (es. non sporcare, riciclare).