CURRICOLI NUOVE INDICAZIONI NAZIONALI 2026, SCUOLA PRIMARIA, ICS MONTEFELCINO

MATEMATICA	
Classe prima	
COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**
-Affrontare e risolvere semplici problemi matematici, anche legati a contesti reali, discutendo le soluzioni con i compagni. -Raccogliere dati e inserirli in tabelle per ricavare informazioni. Distinguere situazioni di certezza/incertezza. -Eseguire calcoli scritti e mentali e stime con i numeri naturali con e senza uso di strumenti. Rappresentare e classificare forme e figure nel piano e nello spazio, in base alle loro proprietà geometriche. -Scrivere semplici programmi, espressi in elementari linguaggi di programmazione a scopo didattico.	NUMERI -Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo; leggere e scrivere i numeri naturali avendo consapevolezza della notazione posizionale, riconoscendo i due aspetti cardinale e ordinale. -Confrontare, ordinare e rappresentare i numeri naturali sulla retta. -Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con i numeri naturali, mentalmente e per iscritto, utilizzando anche rappresentazioni. -Individuare/risolvere situazioni problematiche attraverso attività di gioco o situazioni di vita quotidiana. -Descrivere e tradurre semplici problemi in opportune rappresentazioni (disegno, semplici schemi...). SPAZIO E FIGURE -Descrivere e realizzare un semplice percorso partendo da indicazioni verbali o dal disegno, fornendo istruzioni per eseguirlo.

	-Comunicare la posizione degli oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a se stesso, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando i binomi topologici (sopra/sotto, destra/sinistra, davanti/dietro, dentro/fuori…). -Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche nelle immagini e nell'ambiente. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI -Classificare numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà con semplici rappresentazioni. -Misurare grandezze utilizzando unità arbitrarie e avviandosi alla scoperta di quelle convenzionali. -Utilizzare i termini legati a situazioni di certezza e incertezza in situazioni concrete (possibile, impossibile o certo). INFORMATICA -Scrivere semplici programmi e verificare, mediante la loro esecuzione, se svolgono il compito previsto.