

Curricolo verticale scuola primaria	
Obiettivi minimi di apprendimento	
Classe prima	
Matematica	
Numeri	<ul style="list-style-type: none"> • Collegare la quantità al simbolo numerico entro il 10. • Saper operare nel concreto ed utilizzare il concetto di addizione e sottrazione in semplici situazioni pratiche.
Spazio e figure	<ul style="list-style-type: none"> • Saper localizzare oggetti nello spazio e applicare i principali concetti topologici (sopra/sotto; davanti/dietro; dentro/fuori; chiuso/aperto; destra/sinistra) avendo come riferimento se stessi. • Eseguire sul piano grafico percorsi con indicazioni date e/o inventate. • Riconoscere le figure principali: quadrato, rettangolo, triangolo, cerchio.
Relazioni, misure, dati e previsione	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare grandezze diverse e confrontarle • Classificare e confrontare oggetti secondo attributi comuni.
SCIENZE	
Esplorare e descrivere oggetti e materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Usare i cinque sensi per esplorare, osservare e ricercare elementi del mondo circostante.
Osservare e sperimentare sul campo	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare semplici fenomeni
L'uomo, i viventi e l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere un essere vivente da un organismo non vivente in base ad alcune caratteristiche essenziali.

TECNOLOGIA

Classe-prima-seconda-terze

Vedere e osservare	<ul style="list-style-type: none">● Osservare e denominare alcune caratteristiche degli oggetti d'uso comune e delle loro parti.
Prevedere e immaginare	<ul style="list-style-type: none">● Mettere in relazione gli oggetti che l'uomo costruisce con i bisogni
Intervenire e trasformare	<ul style="list-style-type: none">● Costruire semplici oggetti con materiali di recupero● Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione

Classe seconda

Matematica

Numeri	<ul style="list-style-type: none">● Leggere e scrivere i numeri entro il 100.● Avviare il riconoscimento del valore posizionale delle cifre.● Eseguire addizioni e sottrazioni usando strategie diverse.
Spazio e figure	<ul style="list-style-type: none">●● Riconoscere e disegnare le principali figure piane. Riconoscere e rappresentare le linee.
Relazioni, misure, dati e previsione	<ul style="list-style-type: none">● Confrontare e ordinare grandezze.● Individuare e rappresentare semplici relazioni. Risolvere semplici situazioni problematiche utilizzando rappresentazioni grafiche e operazioni aritmetiche.

SCIENZE

Osservare e sperimentare con oggetti e materiali	<ul style="list-style-type: none">● Effettuare semplici osservazioni utilizzando schemi o domande guida.● Eseguire piccoli esperimenti seguendo la procedura indicata.● Comprendere la necessità di rispettare l'ambiente in cui si vive.
---	---

Relazionare	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere attraverso il disegno le fasi di un'esperienza. • Rispondere a semplici domande riguardanti le esperienze condotte.
Classe terza Matematica	
Numeri	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il valore delle cifre con i numeri interi entro il 100. • Contare in senso progressivo e regressivo. • Effettuare confronti e ordinamenti. • Impostare addizioni e sottrazioni con un cambio, incolonnandole adeguatamente. • Eseguire moltiplicazioni e divisioni semplici con una sola cifra al divisore, senza resto. • Comprendere che l'intero può essere diviso in parti uguali. • Avviare alla conoscenza della tavola pitagorica.
Spazio e figure	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le principali figure geometriche e solide. • Riconoscere e classificare le linee.
Relazioni, misure, dati e previsione	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere semplici insiemi di oggetti spiegando il criterio utilizzato. • Leggere semplici grafici e tabelle.
SCIENZE	
Osservare e sperimentare con oggetti e materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare un evento e porre domande. • Eseguire semplici esperimenti attraverso la procedura indicata. • Riconoscere i diversi stati della materia.
Relazionare	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le parti principali che compongono un organismo vivente. • Operare confronti.
Classe quarta Matematica	
Numeri	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e scrivere i numeri entro le centinaia di migliaia • Conoscere il valore posizionale delle cifre. • Ha acquisito la strumentalità delle quattro operazioni (divisioni a d una cifra con numeri interi e moltiplicazioni con due cifre

).
Spazio e figure	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le principali figure geometriche piane • Calcolare il perimetro di una figura piana. Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà
Relazioni, misure, dati e previsione	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, frecce e tabelle • Conoscere le unità di misura convenzionali • Risolvere un problema utilizzando le quattro operazioni.
SCIENZE	
Osservare e sperimentare con oggetti e materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Porre l'attenzione sul fenomeno oggetto dell'osservazione, allo scopo di rilevare caratteristiche e formulare domande; • Seguire procedure per rispondere a domande o per verificare un'ipotesi; • Collegare correttamente cause ed effetti; • Operare confronti e compiere classificazioni tra fenomeni e situazioni.
L'uomo, i viventi e l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire i contenuti essenziali di esperienze ed argomenti trattati, utilizzando un linguaggio semplice ma specifico.
Classe quinta	
Matematica	
Numeri	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere ed operare con i numeri interi e decimali; • Conoscere il valore posizionale delle cifre (fino alle migliaia); • Eseguire le quattro operazioni con i numeri interi e decimali; • Eseguire divisioni con due cifre al divisore; • Individuare multipli di un numero; • Leggere, scrivere e rappresentare frazioni; • Calcolare la frazione di un numero; • Riconoscere frazioni decimali.

Spazio e figure	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare varie tipologie di linee e angoli; • Riconoscere le principali figure geometriche piane e solide; • Calcolare perimetro e area di semplici figure piane; Risolvere semplici problemi geometrici applicando le formule di perimetro e area.
Relazioni, misure, dati e previsione	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare i dati di un indagine in semplici tabelle e grafici • Riconoscere le misure del sistema internazionale ed eseguire equivalenze anche con l'ausilio di tabelle • Risolvere problemi con domande, due operazioni e dati espliciti: prezzo unitario e totale, peso lordo, netto, tara, di compravendita.
SCIENZE	
Osservare e sperimentare con oggetti e materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Porre l'attenzione sul fenomeno oggetto dell'osservazione, allo scopo di rilevare caratteristiche e formulare domande; • Seguire procedure per rispondere a domande o per verificare un'ipotesi; • Collegare correttamente cause ed effetti; • Operare confronti e compiere classificazioni tra fenomeni e situazioni.
L'uomo, i viventi e l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire i contenuti essenziali di esperienze ed argomenti trattati, utilizzando un linguaggio semplice ma specifico.
TECNOLOGIA Classe -quarta -quinta	
Vedere e osservare	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il disegno per rappresentare semplici oggetti. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni
Prevedere e immaginare	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari

Intervenire e trasformare	<ul style="list-style-type: none">• Costruire semplici manufatti• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico• Utilizzare il computer per la raccolta e ricerca di dati Utilizzare il computer in programmi di video-scrittura e disegno (word e paint)
----------------------------------	---