IC Acerbi Pavia
Curricolo verticale d'Istituto – Scuola Primaria

CLASSE 1ª SCUOLA PRIMARIA

Materia: **MATEMATICA**	
COMPETENZE ATTESE al termine della classe 5ª primaria • Padroneggiare con sicurezza calcoli scritti e mentali con i numeri naturali con e senza uso di strumenti come le calcolatrici valutando l'opportunità di quando ricorrere ad essi. • Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrivere il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. • Raccogliere e selezionare dati per ottenere informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricavare informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconoscere e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza. • Rappresentare e classificare forme e figure nel piano e nello spazio, in base alle loro proprietà geometriche; utilizzare correttamente e consapevolmente la carta, strumenti per il disegno (riga, squadra, compasso) per costruire figure geometriche e realizzare modelli concreti. **INFORMATICA** • Esprimere informazioni mediante dati di varia natura e codificare tali dati anche digitalmente. Descrivere procedure per lo svolgimento di compiti pratici mediante algoritmi. • Scrivere e comprendere semplici programmi, espressi in elementari linguaggi di programmazione a scopo didattico, e valutarne l'adeguatezza rispetto al compito che si vuole automatizzare.	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO al termine della classe 1ª primaria	**CONOSCENZE**
Numeri • Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo. • Leggere e scrivere i numeri naturali, in notazione decimale, confrontarli e ordinarli sulla retta. • Eseguire semplici calcoli mentali con i numeri naturali. • Eseguire semplici operazioni di addizione e sottrazione anche in contesti reali, utilizzando le prime strategie di calcolo. • Formulare ipotesi e risolvere facili situazioni problematiche.	**Numeri** • Il numero naturale nei tre aspetti cardinale, ordinale e ricorsivo e la sua scrittura in notazione posizionale decimale entro il 30. • Simbologia. • Operazioni aritmetiche di addizione e sottrazione con numeri naturali. • Analisi degli elementi di un problema. • Conoscenza di strategie risolutive diverse (operazioni di addizione e sottrazione). • Terminologia specifica.

• Rappresentare iconicamente una situazione problematica. • Rispondere adeguatamente alla richiesta del problema.	
Spazio e Figure • Localizzare oggetti nello spazio fisico prendendo come riferimento sé stessi, secondo i binomi topologici (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori); • Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e fornire istruzioni per far compiere un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche.	**Spazio e Figure** • Identificazione della posizione di oggetti nello spazio, in riferimento a sé stessi e secondo le relazioni topologiche. • Punti di riferimento e descrizione di un percorso. • Prima classificazione (forma, dimensione…) delle principali figure geometriche.
Dati e Previsioni • Classificare eventi **e/o dati** in base ad una o più proprietà, ricorrendo a rappresentazioni opportune a seconda del contesto.	**Dati e Previsioni** • Classificazioni di figure e oggetti in base ad una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune. • Utilizzo di connettivi logici. • Terminologia specifica.
INFORMATICA • Ordinare le istruzioni in una sequenza data. • Pianificare e scrivere una sequenza ordinata di azioni per eseguire compiti semplici (avvio all'algoritmo). • Combinare un semplice insieme di blocchi di programmazione (es. Scratch).	**INFORMATICA** • Riordino di immagini in una sequenza coerente. • Movimenti su una griglia data con utilizzo di simboli (frecce-icone…). • Attività di Coding (unplugged o digitale + Pixel-Art).

INTERSEZIONI

- **INFORMATICA:** collegamento con **GEOMETRIA E GEOGRAFIA** (percorsi con istruzioni)**, TECNOLOGIA E CITTADINANZA DIGITALE** (avvio all'algoritmo e coding) e a **STORIA** (riordino logico di immagini - storie).

Dati documento:
Gruppo di lavoro Curricolo: aprile 2026
Interclasse docenti e gruppo Valutazione: giugno 2026
Approvazione Collegio Docenti: 29 giugno 2026