



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "FRANCESCO MUTTONI"

di SAREGO E BRENDOLA

Scuola con INDIRIZZO MUSICALE

Via Damiano Chiesa, 5 – 36040 Meledo di Sarego (VI)-Tel. 0444-820813/820589

Sito web: <http://www.icmuttonisarego.edu.it> e-mail: viic813005@istruzione.it

P.E.C.: viic813005@pec.istruzione.it

Codice Meccanografico: VIIC813005 - Codice Fiscale: 80016850242 – Cod. I.P.A.: UFWLUL

CURRICOLO VERTICALE TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA DELL'INFANZIA CAMPO DI ESPERIENZA "LA CONOSCENZA DEL MONDO" INDICAZIONI NAZIONALI 2025

Il campo di esperienza "**La conoscenza del mondo**" rappresenta lo spazio pedagogico in cui le bambine e i bambini canalizzano la loro naturale curiosità per esplorare, comprendere e ordinare la realtà che li circonda. In piena coerenza con le Nuove Indicazioni Nazionali 2025, questo campo non mira a una precoce e rigida trasmissione di nozioni disciplinari, bensì a coltivare un **atteggiamento di ricerca attiva**, stimolando nei bambini il passaggio dall'esplorazione sensoriale spontanea a forme di riflessione e strutturazione logica via via più consapevoli.

Le Indicazioni 2025 pongono un forte accento sulla centralità del bambino come "esploratore", integrando l'approccio scientifico e matematico originario con le sfide della contemporaneità. Il campo si articola, infatti, lungo tre grandi direttrici fortemente interconnesse:

1. **La dimensione logico-matematica, spaziale e computazionale:** I bambini vengono incoraggiati a osservare la realtà per raggruppare, ordinare, contare, misurare e localizzare nello spazio. L'introduzione di primi approcci al *coding unplugged* (pensiero computazionale) e alla geometria intuitiva permette loro di strutturare mappe mentali e spaziali per orientarsi e risolvere piccoli problemi quotidiani.
2. **L'esplorazione scientifica e la sensibilità ecologica:** La natura, i fenomeni atmosferici e i cicli biologici diventano contesti privilegiati di scoperta. Le nuove indicazioni rafforzano l'outdoor education (l'apprendimento all'aperto) come mediatore per eccellenza, dove i bambini formulano ipotesi, fanno previsioni e confrontano i risultati, ponendo le basi del metodo scientifico.
3. **L'educazione alla sostenibilità e alla cittadinanza globale:** In linea con i traguardi di Educazione Civica, "conoscere il mondo" oggi significa anche imparare a prendersene cura. Il rispetto per la biodiversità, le pratiche di riciclo e la tutela dell'ambiente non sono temi isolati, ma esperienze vissute quotidianamente che trasformano le routine scolastiche in veri e propri esercizi di cittadinanza responsabile.

Attraverso i "compiti di realtà" e una didattica laboratoriale basata sul fare, questo campo di esperienza si configura come un terreno d'elezione per lo sviluppo delle competenze chiave trasversali (STEM, imparare a imparare, pensiero critico). L'obiettivo finale è quello di accompagnare i bambini a dare un ordine e un senso alle proprie esperienze, formandoli come futuri cittadini capaci di guardare il mondo con occhi curiosi, scientifici e profondamente rispettosi dell'ecosistema.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA (STEM). COMPETENZA DIGITALE.	CAMPO DI ESPERIENZA “LA CONOSCENZA DEL MONDO” CLASSE: PRIMA (3 ANNI)
COMPETENZA CHIAVE TRASVERSALE • PENSIERO LOGICO E MATEMATICO. / SPAZIO E TECNOLOGIA • PENSIERO CRITICO E CREATIVO • APPROCCIO SCIENTIFICO INTUITIVO • CONSAPEVOLEZZA AMBIENTALE E SOSTENIBILITA’ • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA’ DI IMPARARE AD IMPARARE • COMPETENZA IMPRENDITORIALE.	
COMPITI DI REALTA’ 1. "Il piccolo custode della natura e del riordino" • Gestire il momento del riordino in sezione e la cura dell'ambiente. • Associare e riporre i giocattoli nella scatola corretta basandosi sulla corrispondenza delle forme e delle sagome (Logica/Spazio). • Prendersi cura di un elemento naturale annaffiando la piantina della classe e utilizzando un bicchiere come dosatore (Natura/Misura). • Sperimentare le prime quantificazioni intuitive (<i>uno/tanti</i>). 2. "I custodi del pranzo (o della merenda)" • Collaborare attivamente alla preparazione dei tavoli per il momento del pasto. • Distribuire piattini e bicchieri applicando la corrispondenza biunivoca (un oggetto per ogni bambino) e distinguendo tra <i>singolo</i> e <i>tanti</i>. • Raggruppare i tovaglioli classificandoli per colore o dimensione (<i>grandi/piccoli</i>). • Riconoscere la scansione temporale della giornata legata alla routine del cibo (<i>prima e dopo</i>). • Gettare i rifiuti nei bidoni corretti differenziandoli (Educazione civica).	

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE
LOGICA, PROPRIETÀ E CLASSIFICAZIONE	LOGICA, PROPRIETÀ E CLASSIFICAZIONE	
Esplorare e interagire con gli oggetti per coglierne le proprietà sensoriali.	Attributi e proprietà sensoriali degli oggetti (forma, colore, dimensione, consistenza).	• Competenza nell'esplorazione empirica e sensoriale: Il bambino sa identificare e descrivere verbalmente le caratteristiche percettive degli oggetti di uso comune attraverso i sensi.
Riconoscere identità e diversità in oggetti di uso comune.	Attributi e proprietà sensoriali degli oggetti (forma, colore, dimensione, consistenza).	• Competenza logico-confrontativa di base: Il bambino sa stabilire relazioni di uguaglianza e differenza tra elementi dell'ambiente circostante.
Sperimentare la corrispondenza biunivoca e il senso del numero in contesti ludici.	Quantificazione di piccoli gruppi di oggetti e confronto tra insiemi (molto/poco, tanto/poco).	• Competenza quantitativo-relazionale: Il bambino mette in relazione elementi in base al principio "uno a uno" e confronta quantità in modo globale e intuitivo.
Esplorare e raggruppare oggetti in base a criteri semplici, manifestando curiosità per i simboli numerici.	Quantità simboliche e prime corrispondenze nel quotidiano.	• Competenza di prima classificazione e pre-calcolo: Il bambino sa raggruppare oggetti secondo un criterio dato (es. solo i rossi) e mostra interesse verso i primi segni legati alla quantità.
	Il numero come indicatore di quantità nel gioco e nella	• Competenza di simbolizzazione primaria: Il bambino distingue visivamente il segno numerico da altre rappresentazioni grafiche, associandolo alle funzioni d'uso quotidiane.

Riconoscere i numeri come "segni speciali" diversi dai disegni durante l'esplorazione dell'ambiente.	routine.	
Discernere visivamente tra un elemento singolo e un gruppo (uno/tanti).	Concetto di unità e pluralità nel contesto quotidiano.	• Competenza di discernimento cardinale immediato: Il bambino riconosce all'istante la differenza concettuale e percettiva tra l'isolamento di un oggetto e la pluralità (<i>subitizing</i> iniziale).
Confrontare direttamente due oggetti per stabilire quale sia più lungo o più grande.	Concetti di dimensione relativa (grande/piccolo, lungo/corto).	• Competenza di seriazione e stima dimensionale: Il bambino confronta coppie di oggetti adiacenti applicando correttamente i relativi opposti dimensionali.
Recitare la sequenza numerica come filastrocca nel gioco e durante le routine (es. contare i gradini).	L'esistenza di parole-numero che servono per contare.	• Competenza di conta verbale (Rote Counting): Il bambino padroneggia la sequenza linguistica dei numeri orali entro contesti ritmici e contestualizzati all'azione.
Operare confronti diretti tra due oggetti per individuare una differenza di grandezza.	Proprietà fisiche degli oggetti (grande/piccolo, lungo/corto).	• Competenza di misurazione intuitiva e geometrica: Il bambino coglie le differenze spaziali macroscopiche basate sull'estensione fisica degli oggetti. • Competenza di Pensiero Computazionale e Orientamento (Coding Unplugged): Il bambino sa tradurre un comando o

Procedere per "tentativi ed errori" nella manipolazione di incastri e costruzioni. Riconoscere e nominare la ciclicità dei ritmi della giornata scolastica. NATURA, ECOLOGIA E SOSTENIBILITA' (EDUCAZIONE CIVICA E RISPETTO DELL'AMBIENTE) Eeguire semplici istruzioni di movimento e percepire la natura come bene da curare	Proprietà percettive ed empiriche dei materiali (forma, colore, dimensione negli incastri); relazioni causali elementari nell'azione diretta. Indicatori temporali basati sulla routine quotidiana e l'alternanza giorno/notte. Relazione tra azione e risultato (causa-effetto). NATURA, ECOLOGIA E SOSTENIBILITA' (EDUCAZIONE CIVICA E RISPETTO DELL'AMBIENTE) Relazioni topologiche e primi elementi naturali.	oggetti in base a proprietà evidenti (es. mette insieme i pezzi dello stesso colore o separa i pezzi grandi da quelli piccoli). • Il bambino anticipa e verbalizza (anche con parole singole o gesti) i momenti salienti della routine scolastica (es. sa che <i>"dopo il pranzo si va in bagno/a casa"</i>, associa la canzoncina del riordino alla fine del gioco). • Collega la transizione giorno/notte alle macro-attività personali (giorno = scuola/gioco, notte = nanna). • Riconosce la conseguenza immediata di una propria azione diretta (es. <i>"se spingo forte la torre, cade"</i>, <i>"se premo l'interruttore, si accende la luce"</i>). • Dimostra prime forme di rispetto e cura verso gli elementi naturali vicini (es. evita di strappare piante o calpestare insetti intenzionalmente).
---	--	---

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA (STEM). COMPETENZA DIGITALE.	CAMPO DI ESPERIENZA “LA CONOSCENZA DEL MONDO”
	CLASSE SECONDA (ETA’ 4 ANNI)
COMPETENZE CHIAVE TRASVERSALI • PENSIERO LOGICO E MATEMATICO. / SPAZIO E TECNOLOGIA • PENSIERO CRITICO E CREATIVO • APPROCCIO SCIENTIFICO INTUITIVO • CONSAPEVOLEZZA AMBIENTALE E SOSTENIBILITA’ • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA’ DI IMPARARE AD IMPARARE • COMPETENZA IMPRENDITORIALE.	
COMPITI DI REALTA’ 3. "L'erbario e la fioritura dell'orto" • Catalogare gli elementi naturali raccolti in giardino per creare il "Grande Libro della Natura" di sezione. • Classificare le foglie e i reperti in base a criteri precisi (forma, colore, dimensione). • Mettere in serie i bastoncini dal più corto al più lungo (da 3 a 5 elementi). • Contare i materiali trovati (entro il 5) e associare la quantità al simbolo numerico/grafico corrispondente. • Osservare e documentare i cambiamenti delle piante legati al passare dei giorni e delle stagioni. 4. "Il meteorologo del giorno e il costruttore di percorsi" • Gestire autonomamente la routine del mattino ed elaborare una sequenza motoria nello spazio. • Osservare il cielo e registrare i dati meteo sul calendario, riordinando le sequenze illustrate della giornata scolastica (Tempo). • Posizionare frecce direzionali a terra per costruire un percorso motorio guidato, indirizzando un compagno bendato verso un "tesoro" (Spazio/Coding).	

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE
LOGICA, PROPRIETÀ E CLASSIFICAZIONE Classificare e ordinare oggetti e materiali in base a proprietà specifiche.	LOGICA, PROPRIETÀ E CLASSIFICAZIONE Criteri di classificazione logica e prime strategie di quantificazione.	• Il bambino raggruppa autonomamente oggetti d'uso quotidiano o giocattoli secondo un criterio logico esplicitato (es. <i>tutti i blocchi rossi, tutte le macchinine grandi</i>).
Utilizzare il numero come strumento per risolvere problemi quotidiani e confrontare quantità	Corrispondenza tra simbolo numerico e quantità (conteggio entro il 5).	• Utilizza espressioni come "<i>di più</i>", "<i>di meno</i>" o "<i>tanti quanti</i>" per confrontare a colpo d'occhio due insiemi di oggetti.
Utilizzare i numeri per confrontare quantità e ordinare eventi, resolvendo semplici sfide logistiche quotidiane.	Corrispondenza tra simbolo numerico e quantità (conteggio entro il 5). Grandezze fisiche (lunghezza, peso, capacità); concetti di maggiore, minore, uguale.	• Conta a voce alta fino a 5 associando correttamente un numero a ciascun oggetto (corrispondenza biunivoca) per risolvere un bisogno pratico (es. <i>prendere 4 cucchiari per i compagni di tavolo</i>). • Confronta due oggetti e ne individua la differenza di grandezza o peso usando i termini corretti ("<i>questo è più lungo</i>", "<i>questo è più pesante</i>"). • Usa i numeri entro il 5 per stabilire chi viene prima o dopo in una fila o in una situazione di gioco. • Collega visivamente un piccolo gruppo di oggetti (es. 3 matite) alla sua

Associare piccoli insiemi (1-5) a segni grafici o icone e tentare la riproduzione del segno	Uso funzionale dei simboli numerici per etichettare o contare oggetti.	rappresentazione grafica (la scheda con 3 pallini o la cifra "3") e prova a copiare/tracciare il segno numerico corrispondente.
Riconoscere istantaneamente piccoli gruppi (fino a 3) e confrontare quantità diverse	Ordine stabile dei numeri e loro funzione per identificare quantità. Configurazioni stabili di numeri (es. le facce del dado) e stima globale Relazione di ordine tra elementi diversi di una stessa serie.	• Dice immediatamente quanti oggetti vede in un piccolo gruppo (fino a 3) senza bisogno di contarli uno a uno (subitizing). • Riconosce al volo il punteggio ottenuto lanciando un dado da gioco guardando la disposizione dei punti. • Dispone in fila da 3 a 5 oggetti (es. matite di lunghezze diverse o bamboline) rispettando una sequenza coerente dal più piccolo al più grande. • Recita la sequenza numerica fino a 10 in contesti di gioco e capisce quanti elementi mancano o avanzano in una situazione reale (es. <i>"siamo in 4 ma ci sono solo 3 sedie, ne serve un'altra"</i>).

Ordinare in serie oggetti (da 3 a 5 elementi) in base alla loro grandezza o lunghezza Utilizzare la conta orale (fino a 10) per risolvere piccoli problemi pratici (es. "Quanti pennarelli mancano?"). Realizzare seriazioni semplici (3-5 elementi) seguendo un ordine logico (es. dal più basso al più alto). SPAZIO, GEOMETRIA E CODING Progettare percorsi su reticolo (<i>coding unplugged</i>) e confrontare quantità per risolvere sfide.	Addizione e sottrazione come "aggiungere" o "togliere"; strategie di problem solving. Relazione di ordine tra elementi diversi di una stessa serie. SPAZIO, GEOMETRIA E CODING Rappresentazione simbolica dello spazio e dei percorsi vissuti.	• Costruisce una torre o una fila di costruzioni applicando un criterio di ordinamento logico crescente o decrescente. • Muove un giocattolo o se stesso su un tappeto a quadretti (reticolo) pianificando i passi necessari per raggiungere una meta (es. <i>"faccio due passi avanti e uno di lato"</i>). • Identifica e nomina correttamente le forme geometriche piane (cerchio, quadrato, triangolo) rintracciandole negli oggetti dell'ambiente (es. <i>"l'orologio è un cerchio"</i>, <i>"il tavolo è un quadrato"</i>). • Associa le frecce direzionali stampate o disegnate a terra al movimento da fare con il corpo (es. freccia a destra = girarsi a destra) per completare un percorso. • Verbalizza piccoli ragionamenti e anticipa l'effetto delle sue azioni durante il gioco libero o di costruzione (es. <i>"se metto questo blocco sotto, la torre non cade"</i>).
--	---	---

Raggruppare oggetti in base alla forma e denominare le figure geometriche di base in contesti reali.	Figure piane fondamentali (cerchio, quadrato, triangolo) e blocchi logici.	• Riordina e racconta brevi storie o routine personali mettendo in fila cronologica 3-4 passaggi (es. <i>"prima ho lavato le mani, poi ho mangiato, dopo sono andato a giocare"</i>). • Associa l'abbigliamento o il meteo del giorno alla stagione corrente.
Tradurre un semplice percorso motorio in una sequenza di comandi (es. usare frecce per terra).	Linguaggio iconico (frecce, simboli) per dare istruzioni di movimento.	
Formulare ipotesi semplici per superare un ostacolo in un gioco (es. "Cosa succede se metto questo pezzo qui?").	Strategie di base per raggruppare, ordinare e confrontare elementi.	• Nota e riferisce verbalmente i cambiamenti del mondo naturale circostante (es. <i>"le foglie stanno cadendo perché è autunno"</i>, <i>"la piantina è secca perché ha sete"</i>).
TEMPO, RITMI E CAUSALITÀ (<i>Orientamento temporale e nessi logici</i>)	TEMPO, RITMI E CAUSALITÀ (<i>Orientamento temporale e nessi logici</i>)	• Riconosce i bisogni vitali di piante e piccoli animali di cui si prende cura a scuola.
Ricostruire e narrare sequenze logiche di un'esperienza vissuta o osservata.	Successione cronologica di eventi vissuti e cicli naturali (le stagioni, il meteo).	

NATURA, ECOLOGIA E SOSTENIBILITÀ (<i>Educazione Civica e rispetto dell'ambiente</i>) Indagare e confrontare fenomeni naturali attraverso il confronto e l'osservazione dei cambiamenti.	NATURA, ECOLOGIA E SOSTENIBILITÀ (<i>Educazione Civica e rispetto dell'ambiente</i>) cicli della natura, le stagioni e le necessità dei viventi.	
---	--	--

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA (STEM). COMPETENZA DIGITALE.	CAMPO DI ESPERIENZA “LA CONOSCENZA DEL MONDO” CLASSE TERZA (ETA’ 5 ANNI)
COMPETENZE CHIAVE TRASVERSALE: • PENSIERO LOGICO E MATEMATICO. / SPAZIO E TECNOLOGIA • PENSIERO CRITICO E CREATIVO • APPROCCIO SCIENTIFICO INTUITIVO • CONSAPEVOLEZZA AMBIENTALE E SOSTENIBILITA’ • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA’ DI IMPARARE AD IMPARARE • COMPETENZA IMPRENDITORIALE.	
COMPITI DI REALTA’ 5. "Gli architetti del perimetro di gioco" • Progettare un percorso motorio per i compagni più piccoli o mappare una caccia al tesoro botanica all'aperto • Pianificare e rappresentare graficamente un itinerario su reticolo a terra (<i>coding unplugged</i>) usando simboli direzionali e frecce. • Utilizzare forme geometriche piane e solide (cubi, cilindri, cerchi) per delimitare le stazioni o superare ostacoli. • Misurare lo spazio contando i passi (unità non convenzionali), fare stime globali e risolvere piccoli problemi logico-matematici di addizione/sottrazione. • Rispettare l'ecosistema locale durante l'attività in giardino tutelandone la biodiversità. 6. "Gli scienziati dell'orto/riciclo e i progettisti di mappe" • Disegnare la mappa della scuola o del giardino per organizzare la raccolta differenziata o l'allestimento di un piccolo orto. • Progettare e disegnare la mappa degli spazi scolastici posizionando i punti di interesse. • Calcolare e contare il numero di contenitori necessari per il progetto. • Dividere e differenziare i materiali in base alle proprietà fisiche dei rifiuti (plastica, carta, organico). • Spiegare ed esplicitare verbalmente ai bambini più piccoli della scuola le regole del riciclo e del rispetto ambientale.	

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE
LOGICA, PROPRIETÀ E CLASSIFICAZIONE Raggruppare e classificare oggetti e materiali in base a criteri logici stabiliti (forma, colore, dimensione, funzione o proprietà tattili), esplicitando verbalmente il criterio utilizzato Consolidare la corrispondenza biunivoca e la cardinalità per determinare la quantità di insiemi eterogenei. Utilizzare i numeri ordinali per organizzare sequenze e descrivere la posizione di elementi in una serie o in una fila Utilizzare i simboli e i concetti di confronto per stabilire relazioni di ordine tra quantità numeriche e fisiche	LOGICA, PROPRIETÀ E CLASSIFICAZIONE Proprietà dei materiali; attributi logici (colore, forma, dimensione, funzione); l'insieme e il sottoinsieme. Principio di cardinalità; corrispondenza uno a uno tra numero e oggetto. Numeri ordinali; concetti di successione e posizione relativa	- Organizza in autonomia un insieme di elementi eterogenei individuando proprietà non solo visive ma funzionali o tattili (es. <i>"questi sono di legno, questi di plastica"</i>). - Spiega chiaramente a compagni e insegnanti la regola logica scelta per il suo raggruppamento. - Conta un gruppo di oggetti diversi associando a ciascuno un solo numero e, alla domanda <i>"quanti sono?"</i>, risponde identificando l'ultimo numero pronunciato come valore totale dell'insieme. - Indica la posizione esatta di un compagno o di un oggetto in una situazione ordinata usando correttamente i termini <i>"primo"</i>, <i>"secondo"</i>, <i>"terzo"</i>... <i>"ultimo"</i>.

Riconoscere e scrivere i simboli numerici (0-10), comprendendo il valore dello zero come assenza di unità.	Simboli numerici (cifre); concetto di "insieme vuoto" (zero); scrittura del numero.	• Associa la cifra scritta (da 0 a 10) alla rispettiva quantità reale di oggetti e traccia i simboli numerici in modo leggibile. • Riconosce che la cifra "0" corrisponde a un contenitore o a un insieme privo di elementi.
Percepire e confrontare istantaneamente piccole quantità (<i>subitizing</i>) e saperle rappresentare con simboli diversi.	Quantità discrete; percezione visiva della numerosità.	• Identifica immediatamente la quantità di un piccolo gruppo (fino a 4-5 elementi) senza contare verbalmente e lo confronta con configurazioni simboliche diverse (es. confronta i pallini di una tessera con le dita della mano).
Effettuare misurazioni utilizzando unità non convenzionali e confrontare grandezze giustificando la relazione trovata	Grandezze fisiche (lunghezza, peso, capacità); concetti di maggiore, minore, uguale	• Misura lo spazio o un oggetto usando strumenti di fortuna (passi, spanne, matite, bicchieri) e argomenta il risultato (es. <i>"il tavolo è lungo 6 matite, la sedia solo 3, quindi il tavolo è più lungo"</i>).
Padroneggiare la serie numerica orale e saperla utilizzare per risolvere problemi di conteggio in contesti ludici.	Relazioni d'ordine; proprietà transitive (se $A > B$ e $B > C$, allora $A > C$).	• Conta oltre il 10 e applica il conteggio per risolvere piccoli problemi pratici di gioco (es. <i>"se io ho più punti di Marco e Marco ne ha più di Luca, allora io ho vinto anche contro Luca"</i>).

Realizzare seriazioni complesse basate su diverse proprietà fisiche, riconoscendo l'ordine e la reversibilità. Utilizzare i simboli e i concetti di confronto per stabilire relazioni di ordine tra quantità numeriche e fisiche. SPAZIO, GEOMETRIA E CODING Interpretare mappe complesse e utilizzare la robotica educativa per orientarsi.	Classifica, raggruppar e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi; contare e compiere prime attività di misurazione e quantificazione. Stabilisce relazioni di ordine e di confronto tra quantità numeriche e fisiche utilizzando i simboli e i concetti di confronto. SPAZIO, GEOMETRIA E CODING Lateralizzazione consolidata e coordinate spaziali (mappe, reticoli, coding).	• Ordina una serie numerosa di elementi (es. 6-8 bastoncini di altezze diverse) e dimostra di saper inserire un nuovo elemento intruso al posto giusto della serie o di saperla ricostruire al contrario (dal più grande al più piccolo). • Registra graficamente o verbalizza con precisione i rapporti di quantità e dimensione riscontrati durante un'esperienza pratica di confronto. • Decodifica una mappa dello spazio scolastico per trovare un oggetto nascosto. • Programma un piccolo robot educativo (o un compagno) impartendo una sequenza logica di comandi spaziali combinati su un reticolo.
---	--	--

Descrivere e confrontare le proprietà di figure piane e solidi, cogliendone le differenze attraverso l'esplorazione sensoriale Rappresentare e progettare percorsi nello spazio (anche tramite il <i>coding unplugged</i>), cambiando il punto di vista. Formulare ipotesi su fenomeni e fatti quotidiani, verificarle attraverso l'esperimento e argomentare i risultati trovando soluzioni ai problemi.	Forme geometriche (quadrato, cerchio, rettangolo, triangolo) e solidi (cubo, sfera, cono, cilindro). Orientamento spaziale; concetti di destra/sinistra; linguaggio dei simboli (freccie, mappe). Il metodo scientifico intuitivo (ipotesi/verifica); criteri di classificazione complessi (griglie, tabelle); prime strategie di problem solving .	• Riconosce, nomina e descrive le caratteristiche strutturali delle figure geometriche e dei solidi geometrici (es. <i>"il cubo ha le facce quadrate e gli spigoli, la sfera rotola"</i>), distinguendoli al tatto o alla vista. • Disegna o mappa un percorso effettuato e sa dare indicazioni direzionali (<i>gira a destra/sinistra</i>) immedesimandosi anche nella prospettiva di un'altra persona o di un elemento mobile. • Formula spiegazioni personali prima di un esperimento (es. <i>"per me questo oggetto galleggia perché è leggero"</i>), osserva la verifica pratica e riassume i dati raccolti all'interno di una tabella o griglia illustrata condivisa.
--	---	---

