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 IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE • COMPETENZA IMPRENDITORIALE	**CAMPO DI ESPERIENZA "LA CONOSCENZA DEL MONDO"** **SEZIONE: 3 anni**

COMPETENZA CHIAVE TRASVERSALE

- PENSIERO LOGICO E MATEMATICO. / SPAZIO E TECNOLOGIA
- PENSIERO CRITICO E CREATIVO
- APPROCCIO SCIENTIFICO INTUITIVO
- CONSAPEVOLEZZA AMBIENTALE E SOSTENIBILITA'

COMPITI DI REALTA'

- Esplorare e osservare materiali ed elementi naturali, riconoscendo semplici caratteristiche e cambiamenti.
- Collaborare al riordino e alla cura dell'ambiente, raggruppando e collocando oggetti e materiali negli spazi appropriati.
- Partecipare a semplici situazioni quotidiane stabilendo corrispondenze uno a uno e riconoscendo semplici quantità.
- Affrontare semplici problemi concreti sperimentando possibili soluzioni.
- Orientarsi negli spazi conosciuti e nelle routine quotidiane utilizzando semplici riferimenti spaziali e temporali.
- Partecipare alla cura di piante e ambiente, osservando ciò che accade e formulando, con l'aiuto dell'adulto, semplici previsioni.

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 (*uno/tanti*).

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 *singolo* e *tanti*.
- Raggruppare i tovaglioli classificandoli per colore o dimensione (*grandi/piccoli*).
- Riconoscere la scansione temporale della giornata legata alla routine del cibo (*prima e dopo*).
- 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).	• l 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).	• Il bambino sa stabilire relazioni di uguaglianza e differenza tra elementi dell'ambiente circostante.
Sperimentare semplici corrispondenze uno a uno in situazioni concrete e quotidiane	Prime relazioni di corrispondenza tra elementi	• Il bambino associa due elementi in relazione tra loro in semplici contesti di esperienza
Esplorare e raggruppare oggetti in base a criteri semplici.	Quantità simboliche e prime corrispondenze nel quotidiano.	• Il bambino sa raggruppare oggetti secondo un criterio dato (es. solo i rossi) e mostra interesse verso i primi segni legati alla quantità.
Familiarizzare con i simboli numerici presenti nell'ambiente e nelle routine quotidiane	Il numero come indicatore di quantità nel gioco e nella routine.	• Il bambino distingue visivamente il segno numerico da altre rappresentazioni grafiche, associandolo alle funzioni d'uso quotidiane.
Discernere visivamente tra un elemento singolo e un gruppo (uno/tanti).	Concetto di unità e pluralità nel contesto quotidiano.	• Riconosce intuitivamente piccole quantità senza ricorrere sempre al conteggio (*subitizing* iniziale).
Confrontare direttamente due oggetti per stabilire quale sia più lungo o più grande.	Concetti di dimensione relativa (grande/piccolo, lungo/corto).	• Il bambino confronta coppie di oggetti adiacenti applicando correttamente i relativi opposti dimensionali.
Partecipa a conte, filastrocche e giochi utilizzando	L'esistenza di parole-numero che servono per	• Il bambino padroneggia la sequenza

alcune parole-numero in successione. Operare confronti diretti tra due oggetti per individuare una differenza di grandezza. SPAZIO, GEOMETRIA E CODING Eseguire semplici istruzioni di movimento nello spazio vissuto per sviluppare il pensiero procedurale. Esplorare e manipolare oggetti di diverse forme, identificando somiglianze e differenze tattili. Muovere il corpo nello spazio seguendo indicazioni direzionali semplici (avanti, fermo, gira) vissute col corpo. Individua somiglianze e differenze tra oggetti in base alla forma. Riconoscere la successione dei principali momenti della giornata scolastica	contare. Proprietà fisiche degli oggetti (grande/piccolo, lungo/corto). SPAZIO, GEOMETRIA E CODING Indicatori topologici (dentro/fuori, sopra/sotto) e prime sequenze d'azione. Le forme degli oggetti nel mondo circostante (rotondo, a punta, piatto). Organizzatori spaziali di base e primi simboli di movimento. 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.	linguistica dei numeri orali entro contesti ritmici e contestualizzati all'azione. • Il bambino coglie le differenze spaziali macroscopiche basate sull'estensione fisica degli oggetti. • Il bambino sa tradurre un comando o un'istruzione verbale in un'azione motoria coordinata nello spazio, seguendo un ordine logico. • Esplorare e riconoscere semplici forme negli oggetti dell'ambiente • Orienta e controlla il proprio corpo nello spazio reagendo prontamente a comandi verbali e motori elementari (*avanti, fermo, gira*) durante giochi psicomotori o percorsi guidati. • Riconosce e associa semplici simboli visivi (es. una freccia o un segnale di stop) all'azione motoria corrispondente. • Esplora i materiali da costruzione manipolandoli liberamente e persiste nel tentativo di incastrare o sovrapporre i pezzi, correggendo l'azione dopo un fallimento. • Discrimina e raggruppa empiricamente oggetti in base a proprietà evidenti (es. mette insieme i pezzi dello stesso colore o

NATURA, ECOLOGIA E SOSTENIBILITA’ (EDUCAZIONE CIVICA E RISPETTO DELL’AMBIENTE) Osservare gli elementi naturali dell’ambiente e sperimentare semplici comportamenti di cura AUTONOMIA, INIZIATIVA E CAPACITA’ DI FARE IPOTESI Formulare semplici anticipazioni sull’esito di un’azione o di un’esperienza concreta	NATURA, ECOLOGIA E SOSTENIBILITA’ (EDUCAZIONE CIVICA E RISPETTO DELL’AMBIENTE) Relazioni topologiche e primi elementi naturali.	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 *"dopo il pranzo si va in bagno/a casa"*, 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. *"se spingo forte la torre, cade"*, *"se premo l'interruttore, si accende la luce"*). • Dimostra prime forme di rispetto e cura verso gli elementi naturali vicini (es. evita di strappare piante o calpestare insetti intenzionalmente). • Formula semplici ipotesi e ne verifica l’esito attraverso l’esperienza

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: • COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA (STEM). • COMPETENZA DIGITALE. • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE • COMPETENZA IMPRENDITORIALE. •	. **CAMPO DI ESPERIENZA "LA CONOSCENZA DEL MONDO"** **SEZIONE: 4 anni**

COMPETENZE CHIAVE TRASVERSALI

- PENSIERO LOGICO E MATEMATICO. / SPAZIO E TECNOLOGIA
- PENSIERO CRITICO E CREATIVO
- APPROCCIO SCIENTIFICO INTUITIVO
- CONSAPEVOLEZZA AMBIENTALE E SOSTENIBILITA'

COMPITI DI REALTA'

- Esplorare, osservare e confrontare materiali ed elementi naturali, individuando somiglianze, differenze e semplici cambiamenti.
- Raggruppare, classificare e riordinare oggetti e materiali secondo criteri riconoscibili.
- Utilizzare semplici quantità, conteggi e corrispondenze per svolgere piccoli incarichi legati alla vita quotidiana.
- Affrontare piccoli problemi concreti provando diverse strategie e individuando possibili soluzioni.
- Orientarsi negli spazi conosciuti e ricostruire semplici sequenze temporali utilizzando riferimenti spaziali e temporali.
- Prendersi cura di elementi naturali, osservandone i cambiamenti e formulando semplici ipotesi.

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. *tutti i blocchi rossi*, *tutte le macchinine grandi*) • Utilizza espressioni come *"di più"*, *"di meno"* o *"tanti quanti"* per confrontare a colpo d'occhio due insiemi di oggetti.
Utilizzare il numero come strumento per risolvere problemi quotidiani e confrontare quantità	Corrispondenza tra simbolo numerico e quantità (conteggio entro il 5).	• Conta a voce alta fino a 5 associando correttamente un numero a ciascun oggetto (corrispondenza biunivoca) per risolvere un bisogno pratico (es. *prendere 4 cucchiai per i compagni di tavolo*).
Utilizzare i numeri per confrontare quantità e ordinare eventi, risolvendo semplici sfide logistiche quotidiane.	Corrispondenza tra simbolo numerico e quantità (conteggio entro il 5). Grandezze fisiche (lunghezza, peso, capacità); concetti di maggiore, minore, uguale.	• Confronta due oggetti e ne individua la differenza di grandezza o peso usando i termini corretti (*"questo è più lungo"*, *"questo è più pesante"*).
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.	• 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 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	• Dice immediatamente quanti oggetti vede

	identificare quantità.	in un piccolo gruppo (fino a 3) senza bisogno di contarli uno a uno (subitizing).
	Configurazioni stabili di numeri (es. le facce del dado) e stima globale	• Riconosce al volo il punteggio ottenuto lanciando un dado da gioco guardando la disposizione dei punti.
Ordinare in serie oggetti (da 3 a 5 elementi) in base alla loro grandezza o lunghezza	Relazione di ordine tra elementi diversi di una stessa serie.	• 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.
Utilizzare la conta orale (fino a 10) per risolvere piccoli problemi pratici (es. "Quanti pennarelli mancano?").	Addizione e sottrazione come "aggiungere" o "togliere"; strategie di problem solving.	• Recita la sequenza numerica fino a 10 in contesti di gioco e capisce quanti elementi mancano o avanzano in una situazione reale (es. *"siamo in 4 ma ci sono solo 3 sedie, ne serve un'altra"*).
Realizzare seriazioni semplici (3-5 elementi) seguendo un ordine logico (es. dal più basso al più alto).	Relazione di ordine tra elementi diversi di una stessa serie.	• Costruisce una torre o una fila di costruzioni applicando un criterio di ordinamento logico crescente o decrescente.
SPAZIO, GEOMETRIA E CODING	**SPAZIO, GEOMETRIA E CODING**	
Progettare percorsi su reticolo (*coding unplugged*) e confrontare quantità per risolvere sfide.	Rappresentazione simbolica dello spazio e dei percorsi vissuti.	• Muove un giocattolo o se stesso su un tappeto a quadretti (reticolo) pianificando i passi necessari per raggiungere una meta (es. *"faccio due passi avanti e uno di lato"*).
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.	• Identifica e nomina correttamente le forme geometriche piane (cerchio, quadrato, triangolo) rintracciandole negli oggetti dell'ambiente (es. *"l'orologio è un cerchio"*, *"il tavolo è un quadrato"*).

Tradurre un semplice percorso motorio in una sequenza di comandi (es. usare frecce per terra).	Linguaggio iconico (frecce, simboli) per dare istruzioni di movimento.	• 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.
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.	• Verbalizza piccoli ragionamenti e anticipa l'effetto delle sue azioni durante il gioco libero o di costruzione (es. *"se metto questo blocco sotto, la torre non cade"*).
TEMPO, RITMI E CAUSALITÀ *(Orientamento temporale e nessi logici)*	**TEMPO, RITMI E CAUSALITÀ *(Orientamento temporale e nessi logici)***	
Ricostruire e narrare sequenze logiche di un'esperienza vissuta o osservata.	Successione cronologica di eventi vissuti e cicli naturali (le stagioni, il meteo).	• Riordina e racconta brevi storie o routine personali mettendo in fila cronologica 3-4 passaggi (es. *"prima ho lavato le mani, poi ho mangiato, dopo sono andato a giocare"*).
NATURA, ECOLOGIA E SOSTENIBILITÀ *(Educazione Civica e rispetto dell'ambiente)*	**NATURA, ECOLOGIA E SOSTENIBILITÀ *(Educazione Civica e rispetto dell'ambiente***	
Indagare e confrontare fenomeni naturali attraverso il confronto e l'osservazione dei cambiamenti.	cicli della natura, le stagioni e le necessità dei viventi.	• Associa l'abbigliamento o il meteo del giorno alla stagione corrente. • Nota e riferisce verbalmente i cambiamenti del mondo naturale circostante (es. *"le foglie stanno cadendo perché è autunno".* • Riconosce i bisogni vitali di piante e piccoli animali di cui si prende cura a scuol

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: • COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA (STEM). • COMPETENZA DIGITALE. • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE • COMPETENZA IMPRENDITORIALE.	**CAMPO DI ESPERIENZA "LA CONOSCENZA DEL MONDO"** **SEZIONE: 5 anni**

COMPETENZE TRASVERSALE:

- Osservazione, esplorazione e curiosità
- Problem solving e pensiero critico
- Orientamento spazio-temporale e capacità di organizzazione
- Autonomia, iniziativa e capacità di fare ipotesi

COMPITI DI REALTA'

- Osservare, confrontare e classificare materiali, elementi naturali e semplici fenomeni, individuando caratteristiche, relazioni e trasformazioni.
- Organizzare e classificare oggetti e materiali utilizzando uno o più criteri.
- Utilizzare conteggio, quantità, confronti e semplici misurazioni per risolvere situazioni concrete.
- Affrontare semplici problemi individuando strategie, formulando ipotesi e verificando possibili soluzioni.
- Orientarsi e organizzarsi nello spazio e nel tempo, ricostruendo e rappresentando semplici percorsi e sequenze.
- Osservare fenomeni e trasformazioni dell'ambiente, formulando ipotesi e verificandole attraverso esperienze concrete.

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 (*coding unplugged*) 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).

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

	Simboli numerici (cifre); concetto di "insieme vuoto" (zero); scrittura del numero.	
Riconoscere e scrivere i simboli numerici (0-10), comprendendo il valore dello zero come assenza di unità. Percepire e confrontare istantaneamente piccole quantità (*subitizing*) e saperle rappresentare con simboli diversi. Effettuare misurazioni utilizzando unità non convenzionali e confrontare grandezze giustificando la relazione trovata Padroneggiare la serie numerica orale e saperla utilizzare per risolvere problemi di conteggio in contesti ludici. 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.	Quantità discrete; percezione visiva della numerosità. Grandezze fisiche (lunghezza, peso, capacità); concetti di maggiore, minore, uguale Relazioni d'ordine; proprietà transitive (se A > B e B > C, allora A > C). 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.	• 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. • 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). • Misura lo spazio o un oggetto usando strumenti di fortuna (passi, spanne, matite, bicchieri) e argomenta il risultato (es. *"il tavolo è lungo 6 matite, la sedia solo 3, quindi il tavolo è più lungo"*). • Conta oltre il 10 e applica il conteggio per risolvere piccoli problemi pratici di gioco (es. *"se io ho più punti di Marco e Marco ne ha più di Luca, allora io ho vinto anche contro Luca"*). • 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).
SPAZIO, GEOMETRIA E CODING	**SPAZIO, GEOMETRIA E CODING**	

Interpretare mappe complesse e utilizzare la robotica educativa per orientarsi.	Lateralizzazione consolidata e coordinate spaziali (mappe, reticoli, coding).	• 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	Forme geometriche (quadrato, cerchio, rettangolo, triangolo) e solidi (cubo, sfera, cono, cilindro).	• Riconosce, nomina e descrive le caratteristiche strutturali delle figure geometriche e dei solidi geometrici (es. *"il cubo ha le facce quadrate e gli spigoli, la sfera rotola"*), distinguendoli al tatto o alla vista.
Rappresentare e progettare percorsi nello spazio (anche tramite il *coding unplugged*), cambiando il punto di vista.	Orientamento spaziale; concetti di destra/sinistra; linguaggio dei simboli (frecce, mappe).	• Disegna o mappa un percorso effettuato e sa dare indicazioni direzionali (*gira a destra/sinistra*) immedesimandosi anche nella prospettiva di un'altra persona o di un elemento mobile.
Formulare ipotesi su fenomeni e fatti quotidiani, verificarle attraverso l'esperimento e argomentare i risultati trovando soluzioni ai problemi.	Il metodo scientifico intuitivo (ipotesi/verifica); criteri di classificazione complessi (griglie, tabelle); prime strategie di problem solving .	• Formula spiegazioni personali prima di un esperimento (es. *"per me questo oggetto galleggia perché è leggero"*), osserva la verifica pratica e riassume i dati raccolti all'interno di una tabella o griglia illustrata condivisa. • Narra una sequenza di fatti complessi ordinandoli nel tempo storico corretto e comprende il concetto di contemporaneità (es. *"mentre io ero a scuola, la mamma era al lavoro"*).
TEMPO, RITMI E CAUSALITÀ ***(Orientamento temporale e nessi logici)***	**TEMPO, RITMI E CAUSALITÀ** ***(Orientamento temporale e nessi logici)***	
Ricostruire e narrare successioni temporali e nessi di causa-effetto, percependo la contemporaneità di più eventi.	Concetti temporali (prima/dopo, contemporaneamente); cicli naturali e routine; nesso di causalità.	• Spiega la relazione logica di causa-effetto tra due eventi (es. *"è caduto il ghiaccio a terra, quindi si è sciolto perché c'è caldo"*).

NATURA, ECOLOGIA E SOSTENIBILITÀ ***(Educazione Civica e rispetto dell'ambiente)*** Adottare pratiche di sostenibilità e rispetto per gli ecosistemi locali.	**NATURA, ECOLOGIA E SOSTENIBILITÀ** ***(Educazione Civica e rispetto dell'ambiente)*** *(Nuova Conoscenza)* Sostenibilità ambientale e tutela della biodiversità (Educazione Civica).	• Applica autonomamente e promuove nel gruppo dei pari comportamenti ecologici corretti (es. differenzia accuratamente i rifiuti della merenda, riduce lo spreco di acqua ed energia a scuola). • Spiega l'importanza di proteggere gli ecosistemi vicini e gli esseri viventi del giardino della scuola.