ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI VIALE LIBERTA'
Scuole dell'Infanzia "C. Corsico" - "S. Maria delle Vigne"
Scuole Primarie "E. De Amicis" - "A. Botto"
Scuola Secondaria di Primo Grado "G. Robecchi"
Viale Libertà, 32 – 27029 Vigevano (PV) Tel. 0381/42464 - Fax 0381/42474
e-mail pvic83100r@istruzione.it - Pec: pvic83100r@pec.istruzione.it
Sito internet: www.icvialelibertavigevano.edu.it
Codice Fiscale 94034000185
Codice Meccanografico: PVIC83100R

PROGRAMMAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE
SCUOLA PRIMARIA
CLASSE PRIMA
A.S. 2026-2027

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 9 dicembre 2025

Competenza alfabetica funzionale
Competenza multilinguistica
Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologie e ingegneria
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Competenza in materia di cittadinanza
Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione

ITALIANO COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE - RACC. UE 09/12/2025			
CLASSE PRIMA			
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**	**CONTENUTI**
INTERAGIRE NEGLI SCAMBI COMUNICATIVI UTILIZZANDO GLI STRUMENTI ESPRESSIVI E ARGOMENTATIVI	1. Acquisire un comportamento di ascolto attento e partecipativo. 2. Ascoltare e comprendere consegne, istruzioni, regole. 3. Ascoltare e comprendere semplici letture di testi di vario genere. 4. Raccontare esperienze personali e dare spiegazioni seguendo un ordine logico. 5. Partecipare alle conversazioni in modo pertinente rispettando le regole.	**Nucleo 1: Ascolto e Parlato** **a.** Formulare domande e dare risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta. b. Ricordare e riferire i contenuti essenziali dei testi ascoltati. c. Narrare semplici esperienze personali. d. Dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività ben conosciuti. .	• Dialoghi strutturati in classe (circle time). • Ascolto e rielaborazione verbale di racconti letti dall'insegnante • Giochi linguistici sull'arricchimento lessicale. • Descrizione orale di stati d'animo. • Conoscere sè stessi e gli altri. Essere consapevoli di avere diritti ma anche doveri in classe

LEGGERE E COMPRENDERE TESTI SCRITTI DI VARIO GENERE **(Incentivo Lettura NIN 2025).**	1. Leggere ad alta voce semplici testi di diversa tipologia individuando le informazioni principali. 2. Sviluppare l'autonomia di lettura tramite la lettura condivisa guidata .	**Nucleo 2: Lettura** a. Riconoscere e leggere parole con le sillabe conosciute. b. Riconoscere e leggere semplici frasi. c. Leggere semplici e brevi testi, ricavandone le informazioni principali. d. Utilizzare le tecniche di lettura per leggere in autonomia o in lettura condivisa testi letterari integrali per l'infanzia. e. Corrispondenza grafema-fonema nei caratteri di stampa (stampato maiuscolo, minuscolo, corsivo).	• Avvio alla lettura tramite flashcards e storie illustrate. • Lettura integrale e guidata in classe per promuovere la passione della lettura sin dalla prima classe. • Uso della biblioteca di classe.

PRODURRE E RIELABORARE TESTI DI VARIO TIPO, IN RELAZIONE A SCOPI DIVERSI, PRATICANDO LA SCRITTURA MANUALE FLUIDA	1. Scrivere parole e brevi frasi note o nuove associando fonemi e grafemi. 2. Produrre semplici storie illustrate completando testi e sequenze grafiche. 3. Avviare sistematicamente l'uso della scrittura manuale in corsivo.	**Nucleo 3: Scrittura** a. Riconoscere e scrivere le lettere apprese e utilizzarle per formare sillabe e scrivere parole conosciute e/o nuove. b. Completare parole e frasi con o senza l'ausilio di immagini. c. Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti e connessi a situazioni quotidiane. d. Organizzare da un punto di vista grafico la comunicazione scritta, utilizzando diversi caratteri. e. Strutturazione di sequenze logiche.	• Vocali, consonanti, digrammi/trigrammi difficili. manuale in corsivo. • Particolarità ortografiche. • Le doppie. • La divisione in sillabe. • Calligrafia e fluidità del tratto grafico manuale. • Primi riassunti scritti basati su sequenze di storie illustrate. • Descrizione di varie emozioni.

RIFLETTERE SUL FUNZIONAMENTO DELLA LINGUA UTILIZZANDO CONOSCENZE E ABILITÀ GRAMMATICALI	1. Cogliere prime regolarità morfo- sintattiche (verbo come perno della frase) e caratteristiche del lessico. 2. Applicare le conoscenze fondamentali relative alle diverse categorie grammaticali. 3. Applicare le conoscenze fondamentali relative alla frase semplice..	**Nucleo 4: Riflessione sulla lingua** a. Apprendere la conoscenza e l'uso delle convenzioni ortografiche. b. Acquisire una prima conoscenza di alcune categorie grammaticali. c. Acquisire una prima conoscenza della struttura della frase. d. Riconoscere la funzione dei principali segni di punteggiatura.	• Esercizi di ortografia attiva (dettati e autodettati guidati). • Attività ludico-morfologiche sul verbo inteso come perno logico della frase. • Esercitazioni pratiche sull'accento e della lettera H.

INGLESE COMPETENZA MULTILINGUISTICA - RACC. UE RACC. UE 09/12/2025			
CLASSE PRIMA			
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**	**CONTENUTI**
COMPRENDERE CIÒ CHE VIENE DETTO, LETTO O NARRATO DA ALTRI.	1. Ascoltare, comprendere ed eseguire le consegne, secondo le indicazioni date in lingua inglese dall'insegnante. 2. Ascoltare filastrocche, canzoni e rime cogliendone il senso globale.	**Nucleo 1: Listening** a. Saper discriminare fenomeni sonori. b. Comprendere semplici istruzioni e comandi pronunciati lentamente e chiaramente. c. Ripetere e memorizzare parole e suoni con l'ausilio di immagini e attraverso canzoncine, rime, giochi.	• Routine quotidiane in lingua inglese. • Canzoni tradizionali animate (action songs) e filastrocche ritmate. • Uso di storie illustrate multimediali e flashcards visive.
DIALOGARE O ARGOMENTARE UTILIZZANDO LESSICO E STRUTTURE LINGUISTICHE NOTE.	1. Utilizzare semplici espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni e di routine.	**Nucleo 2: Speaking** a. Socializzare con i compagni e l'insegnante nei primi scambi di informazione (salutare, presentarsi, pronunciare colori, oggetti scolastici e numeri fino al dieci)	• Dialoghi • Drammatizzazione • Attività inclusive con supporti audio e video per stimolare la memoria d'imitazione fonetica.

LEGGERE RISPETTANDO I SUONI E COMPRENDENDO CIÒ CHE SI STA LEGGENDO.	1. Riconoscere parole riferite a famiglie lessicali e brevi frasi in attività ludiche. 2. Riconoscere globalmente il segno grafico riferito a situazioni concrete. 3. Utilizzare semplici espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni e di routine.	**Nucleo 3: Reading** a. Riconoscere semplici parole apprese durante l'ascolto. b. Comprendere semplici e brevi messaggi di uso comune, accompagnati da supporti visivi.	• Flashcards • Semplici scritte e cartellini per l'etichettatura degli oggetti della classe.

MATEMATICA COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA - RACC. UE RACC. UE 09/12/2025			
CLASSE PRIMA			
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**	**CONTENUTI**
UTILIZZARE LE PROCEDURE DEL CALCOLO ARITMETICO SCRITTO E MENTALE ED EFFETTUARE STIME CON I NUMERI NATURALI.	1. Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica grazie ad esperienze significative che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad usare siano utili per operare nella realtà. 2. Muoversi con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.	**Nucleo 1: Numeri** a. Leggere, scrivere e contare i numeri naturali almeno fino a 20. b. Acquisire il concetto di quantità. c. Riconoscere il valore posizionale delle cifre nei numeri, confrontarli e ordinarli anche posizionandoli sulla retta numerica. d. Calcolare addizioni e sottrazioni entro il 20. e. Risolvere semplici problemi con addizioni e sottrazioni.	• Lettura e scrittura dei numeri in cifra e in lettere da 0 a 20. • Costruzione di insiemi. • Confronto e conservazione di quantità (<, >, =). • La regola del +1 e -1: la successione del precedente e del successivo. • La linea dei numeri. • Simboli. • Tecniche e attività manipolative con oggetti concreti (regoli, abachi, palline, bottoni) per passare dal concreto al pittorico, fino all'astratto per sommare e per sottrarre. • Relazioni inverse tra

			addizione e sottrazione. • Basi diverse. La base 10. • La decina, il valore posizionale. • I numeri cardinali e ordinali.
CONFRONTARE ED ANALIZZARE FIGURE GEOMETRICHE, EFFETTUARE MISURAZIONI DI GRANDEZZE COMUNI ED ESEGUIRE PERCORSI NELLO SPAZIO.	1. Riconoscere e rappresentare forme, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. 2. Riconoscere che gli oggetti possono apparire diversi a seconda dei punti di vista. 3. Descrivere, denominare, classificare figure in base a caratteristiche geometriche e realizzare modelli concreti di vario tipo, anche costruiti o progettati con compagni.	**Nucleo 2: Spazio e Figure** a. Consolidare lo schema corporeo e la lateralizzazione. b. Localizzare oggetti nello spazio reale e rappresentato utilizzando correttamente i termini topologici. c. Sapersi orientare nello spazio ed eseguire percorsi localizzando elementi. Descrivere spostamenti rappresentandoli graficamente. d. Riconoscere, denominare e descrivere forme geometriche. e. Concetto di confine, regione interna ed esterna.	• Il quadrato, il triangolo, il rettangolo, il cerchio. • Disegno e tracciamento di percorsi motori reali o su piano quadrettato. • Costruzione di figure geometriche piane con materiali diversi (spago, cartone, cannucce). • Riconoscimento di forme geometriche nelle architetture della scuola. • Esercitazioni di lateralizzazione.
RACCOGLIERE, UTILIZZARE RAPPRESENTAZIONI DI DATI ADEGUATE E USARLE PER RICAVARE INFORMAZIONI ED EFFETTUARE VALUTAZIONI DI	1. Leggere semplici rappresentazioni di dati e saperle usare in situazioni concrete per ricavare	**Nucleo 3: Relazioni, dati e previsioni.** a. Confrontare elementi ed individuare somiglianze e differenze.	• Criteri di classificazione. • Semplici situazioni problematiche. • Rilevazione e tabulazione dei dati della classe (es. il

PROBABILITÀ DI EVENTI E RISOLVERE SEMPLICI PROBLEMI REALI.	informazioni concrete per ricavare informazioni. 2. Leggere e comprendere testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. 3. Risolvere facili problemi spiegando a parole il procedimento eseguito. 4. Imparare a costruire ragionamenti (se pure non formalizzati) e a sostenere le proprie tesi grazie alla discussione tra pari e alla manipolazione di oggetti. 5. Affrontare i problemi con strategie diverse e rendersi conto che in molti casi si possono ammettere più soluzioni. 6. Imparare a riconoscere situazioni di incertezza e parlarne con i compagni dando una prima quantificazione.	b. In situazioni concrete, classificare elementi in base ad una data proprietà e viceversa c. Indicare la proprietà che spiega una data classificazione d. Individuare ulteriori classificazioni all'interno di un insieme (sottoinsieme). e. Raccogliere dati riferiti ad esperienze vissute e rappresentarli in istogrammi. f. Ricavare i dati di un problema e individuare la domanda. g. Fasi risolutive di un problema (dati, domanda, operazione).	tempo atmosferico mensile, i cibi preferiti) tramite istogrammi illustrati. • Esercitazioni guidate di problem-solving su situazioni di vita quotidiana. • Classificazione di forme e oggetti in base a uno/due attributi.
SVILUPPARE LE PRIME COMPETENZE DI EDUCAZIONE FINANZIARIA IN CONTESTI REALI E CIVICI.	a. Riconoscere le monete e le banconote di uso più comune (€). b. Comprendere	**Nucleo 4: Educazione Finanziaria** a. Il sistema monetario dell'Euro (€). b. Valore del denaro e gestione responsabile.	• Gioco di ruolo "Il mercatino della classe": simulazioni di compravendita in cui gli

	intuitivamente i concetti di risparmio, acquisto, scambio e valore delle risorse. c. Eseguire calcoli elementari con le monete.	c. Concetti di base della pianificazione economica elementare e del risparmio.	alunni usano monete didattiche per acquistare piccoli manufatti. • Risoluzione di problemi di calcolo e resto legati all'acquisto di merende o corredo scolastico. • Discussione guidata sul risparmio delle risorse personali ed ambientali.

SCIENZE COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA - RACC. UE RACC. UE 09/12/2025			
CLASSE PRIMA			
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**	**CONTENUTI**
OSSERVARE, ANALIZZARE E DESCRIVERE FENOMENI APPARTENENTI ALLA REALTÀ NATURALE E AGLI ASPETTI DELLA VITA QUOTIDIANA.	1. Esplorare la realtà circostante attraverso l'approccio senso-percettivo dei cinque sensi. 2. Identificare e descrivere le qualità fisiche (colore, forma, durezza, temperatura) dei materiali. 3. Seriare e classificare oggetti in base alle proprietà dei materiali.	**Nucleo 1: Osservare e sperimentare sul campo** a. Gli organi di senso e le relative percezioni sensoriali. b. Caratteristiche dei materiali comuni (carta, legno, plastica, vetro, metallo). c. Proprietà fisiche degli oggetti.	• Laboratorio sensoriale: indovinelli e scatole magiche per riconoscere materiali e cibi solo al tatto, all'olfatto o all'udito. • Esperimenti empirici di seriazione e classificazione (es. galleggia/non galleggia, ruvido/liscio). • Creazione di un campionario tattile dei materiali della classe.
PROBLEMATIZZARE LA REALTÀ OSSERVATA E SVILUPPARE UN APPROCCIO SCIENTIFICO VERSO L'OSSERVAZIONE DELLA NATURA, DEI CICLI BIOLOGICI E FISICI. FORMULARE IPOTESI E VERIFICARNE L'ESATTEZZA CON SEMPLICI ESPERIMENTI.	1. Osservare direttamente e descrivere i cambiamenti stagionali nelle piante e nel clima. 2. Riconoscere il ciclo di vita elementare di piante e animali. 3. Sperimentare semplici fenomeni fisici legati alla luce e al suono	**Nucleo 2: L'uomo, i viventi e l'ambiente** a. Concetto di essere vivente e non vivente. b. Ciclo biologico di base (nascita, crescita, morte). c. Ciclicità temporale delle stagioni e fenomeni	• La classificazione delle piante e degli animali. • Esperienza di semina in classe (orto didattico). • Osservazione del movimento apparente del sole attraverso il

		meteorologici. d. Nozioni intuitive su suoni (vibrazioni) ed ombre (luce).	cambiamento di lunghezza delle ombre. • Laboratorio acustico per sperimentare le vibrazioni sonore. • Sapersi prendere cura degli altri esseri viventi (piante e animali).
RICONOSCERE LE PRINCIPALI INTERAZIONI TRA MONDO NATURALE E LA COMUNITÀ UMANA	1. Riconoscere le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. 2. Avere consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo ed aver cura della sua salute. 3. Avere atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispettare il valore dell'ambiente sociale e naturale.	**Nucleo 3: Descrivere le relazioni che intercorrono tra ambiente ed organismi, animali e vegetali, che lo popolano.** a. Riconoscere le principali parti del corpo. b. Riconoscere gli organi di senso e denominare percezioni. c. Mettere in atto pratiche che consentono di vivere in un ambiente sano.	• Attività sulla sana alimentazione (disegno del piatto del benessere e della colazione bilanciata). • Esercitazioni pratiche sul corretto lavaggio delle mani e igiene dei denti. • Attività di raccolta differenziata in classe ed orto all'aperto, scoprendo il valore del riciclo. • Sapersi prendere cura di se stessi e dell'ambiente.

TECNOLOGIA COMPETENZE MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA - RACC. UE RACC. UE 09/12/2025			
CLASSE PRIMA			
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**	**CONTENUTI**
OSSERVARE E REALIZZARE LA REALTÀ TECNICA IN RELAZIONE ALL'UOMO E ALL'AMBIENTE.	1. Riconoscere e identificare nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale	**Nucleo 1: Vedere e osservare.** a. Individuare e descrivere con le parole elementi del mondo artificiale.	• Le proprietà degli oggetti. • Pratiche di cura di se stessi e tutela attiva dell'ambiente scolastico condiviso.
PROGETTARE, REALIZZARE E VERIFICARE LE ESPERIENZE LAVORATIVE.	1. Conoscere e utilizzare semplici oggetti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione principale. 2. Realizzare oggetti cooperando con i compagni.	**Nucleo 2: Prevedere e immaginare, intervenire e trasformare.** a. Usare oggetti coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che vengono forniti. b. Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.	• Manipolazione e costruzione cooperativa di piccoli manufatti con materiali diversi e di riciclo.

INFORMATICA COMPETENZA DIGITALE - RACC. UE RACC. UE 09/12/2025			
CLASSE PRIMA			
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**	**CONTENUTI**
SVILUPPARE LE BASI DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE ED ELABORARE ALGORITMI PER COMPITI PRATICI.	1. Descrivere a parole semplici attività quotidiane tramite sequenze di passi precisi e non ambigui (algoritmi). 2. Eseguire rigorosamente procedure date da altri. 3. Rappresentare informazioni o istruzioni mediante simboli concordati.	**Nucleo 1: Informatica Unplugged** a. Differenza tra competenze digitali (uso) e competenze informatiche (pensiero computazionale ed elaborazione automatica). b. Concetto di esecutore, istruzione ed algoritmo. c. Codifica e simbolizzazione dei dati.	• Attività di **Informatica Unplugged** (senza dispositivi): percorsi su scacchiere tracciate sul pavimento dove un alunno-robot esegue sequenze di istruzioni impartite da un compagno. • Rappresentazione grafica di algoritmi quotidiani (es. la procedura per lavarsi le mani o preparare la cartella).

			• Giochi di cifratura simbolica e codici segreti semplici.
SCRIVERE SEMPLICI PROGRAMMI DI CODING E SPERIMENTARE L'ERRORE COME RISORSA (DEBUGGING).	1. Scrivere ed eseguire semplici sequenze di istruzioni con linguaggi di programmazione didattici. 2. Verificare la correttezza di un programma ed identificare eventuali errori. 3. Correggere un'istruzione errata (debugging) procedendo per tentativi ed errori.	**Nucleo 2: Coding Didattico** a. Strutture di controllo sequenziali elementari. b. Concetto di errore algoritmico e correzione (debugging). c. Regole per un utilizzo sicuro e protetto delle tecnologie informatiche.	• Prime esperienze di coding visuale a blocchi (es. Scratch jr o Bee-Bot) per far muovere un personaggio su uno schermo o su una mappa fisica. • Attività di debugging di percorsi errati: l'alunno deve trovare il passo sbagliato che impedisce al robot di raggiungere la meta, valorizzando l'errore. • Discussione sulla protezione dei dati personali e sul tempo speso davanti agli schermi.

EDUCAZIONE MOTORIA COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI - RACC. UE RACC. UE 09/12/2025			
CLASSE PRIMA			
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**	**CONTENUTI**
ACQUISIRE GLI SCHEMI MOTORI DI BASE E UTILIZZARLI CORRETTAMENTE IN RELAZIONE ALLO SPAZIO, AL TEMPO, NEL RISPETTO DI SÉ E DEGLI ALTRI	1. Acquisire consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo. 2. Padroneggiare schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. 3. Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione. 4. Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo. 5. Agire rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.	**Nucleo 1: Il corpo e le funzioni sensoriali come modalità comunicativa-espressiva** a. Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente. b. Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso. c. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori anche con finalità espressive. d. Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali. e. Riconoscere e riprodurre semplici sequenze con il proprio corpo e con gli attrezzi. f. Manifestare attenzion verso l'igiene personale.	• Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo. • Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa. • Muoversi nello spazio circostante rispettando le regole di sicurezza per sé e per gli altri relative ai vari ambienti in cui ci si trova.

COMPRENDERE ALL'INTERNO DELLE VARIE OCCASIONI DI GIOCO E DI SPORT IL VALORE DELLE REGOLE E L'IMPORTANZA DI RISPETTARLE	1. Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva.	**Nucleo 2: Il gioco, lo sport, le regole e il fair play** a. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi di movimento, individuali e di squadra e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del valore delle regole e dell'importanza del rispettarle.	• Il gioco, lo sport, le regole. • Rispettare nel gioco e nello sport le regole con la consapevolezza della loro importanza.

STORIA COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - RACC. UE RACC. UE 09/12/2025			
CLASSE PRIMA			
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**	**CONTENUTI**
RICAVARE INFORMAZIONI DALL'ANALISI DI VARI TIPI DI FONTI.	1. Collocare eventi nel tempo, utilizzare organizzatori temporali per raccontare e ricostruire scansioni temporali.	**Nucleo 1: Uso delle fonti.** a. Riordinare in successione temporale eventi ed esperienze vissute e utilizzare i relativi indicatori.	• La giornata scolastica e la linea del tempo personale • Gli indicatori temporali e spaziali.
STABILIRE RELAZIONI TRA I FATTI STORICI.	1. Riconoscere la ciclicità in fenomeni regolari.	**Nucleo 2: Organizzazione delle informazioni.** a. Riconoscere la ciclicità in esperienze vissute e in fenomeni naturali. b. Cogliere i rapporti di contemporaneità in esperienze vissute o simulate ed esprimerli con i relativi indicatori. c. Intuire il concetto di durata e confrontare la durata di azioni.	• La contemporaneità, la successione, la durata. • Gli indicatori temporali e spaziali.

CONOSCERE, COMPRENDERE E CONFRONTARE L'ORGANIZZAZIONE E LE REGOLE DI UNA SOCIETÀ.	1. Conoscere il calendario	**Nucleo 3: Strumenti concettuali.** a. Conoscere la successione delle stagioni, dei mesi dell'anno, dei giorni della settimana, dei momenti della giornata.	• La settimana, le stagioni, il mese, l'anno.
CONOSCERE, COMPRENDERE E RIELABORARE LE CONOSCENZE APPRESE ATTRAVERSO I VARI LINGUAGGI.	1. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante racconti orali e disegni.	**Nucleo 4: Produzione scritta e orale.** a. Saper rappresentare graficamente e verbalmente fatti ed eventi significativi della propria esperienza.	• Avvenimenti e periodi del passato e recente del proprio nucleo familiare/ vissuto. • Conoscere e tutelare le principali risorse culturali ed ambientali della propria città.

GEOGRAFIA COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - RACC. UE RACC. UE 09/12/2025			
CLASSE PRIMA			
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**	**CONTENUTI**
SAPERSI ORIENTARE NELLO SPAZIO RAPPRESENTATO E NON UTILIZZANDO PUNTI DI RIFERIMENTO.	1. Sapersi orientare nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici. 2. Ricavare informazioni geografiche da una pluralità di fonti concrete.	**Nucleo 1: Orientamento** a. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici. b. Leggere l'ambiente circostante.	• Gli indicatori spaziali.
LEGGERE LA REALTÀ GEOGRAFICA SULLA BASE DI RAPPRESENTAZIONI DELLO SPAZIO.	1. Utilizzare il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte e realizzare semplici schizzi cartografici.	**Nucleo 2: Linguaggio delle geograficità.** a. Rappresentareoggetti, ambienti noti, percorsi sperimentati nello spazio circostante.	• Mappe e percorsi guidati all'interno dell'edificio scolastico. • Sapersi prendere cura dell'ambiente che ci circonda (tutela del territorio).
INDIVIDUARE GLI ELEMENTI FISICI E ANTROPICI CHE	1. Individuare e descrivere gli elementi caratterizzanti	**Nucleo 3: Paesaggio.** a. Esplorare l'ambiente	• Grafici.

CARATTERIZZANO I VARI PAESAGGI	dell'ambiente di residenza.	circostante attraverso l'approccio senso- percettivo e l'osservazione diretta.	
COMPRENDERE CHE LO SPAZIO GEOGRAFICO È UN SISTEMA TERRITORIALE CHE L'UOMO MODIFICA IN BASE ALLE PROPRIE ESIGENZE E ALLA PROPRIA ORGANIZZAZIONE SOCIALE	1. Comprendere che l'uomo usa, modifica e organizza lo spazio in base ai propri bisogni, esigenze, struttura sociale.	**Nucleo 4: Sistema territoriale.** a. Conoscere il proprio territorio.	• Uscite sul territorio. • Sapersi prendere cura dell'ambiente che ci circonda.

ARTE E IMMAGINE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - RACC. UE RACC. UE 09/12/2025			
CLASSE PRIMA			
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**	**CONTENUTI**
LEGGERE, COMPRENDERE E DESCRIVERE IMMAGINI APPARTENENTI AL LINGUAGGIO FIGURATO AL PATRIMONIO ARTISTICO/CULTURALE COGLIENDONE COLORI, LINEE, FORME ED EMOZIONI TRASMESSE.	1. Osservare, descrivere e leggere immagini (fotografie, manifesti, opere d'arte, ecc.) 2. Apprezzare le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. 3. Riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti associandoli a colori e forme.	**Nucleo 1: Il linguaggio delle immagini e le emozioni** a. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. b. Riconoscere, attraverso un approccio operativo, linee, colori e forme presenti nelle immagini.	• Lettura guidata in classe di famose opere d'arte, descrivendo le emozioni evocate. • Attività di disegno spontaneo incentrata sull'illustrazione di sentimenti (gioia, rabbia, paura) con l'uso consapevole dei colori. • Riconoscere sentimenti ed emozioni sia positive che negative ed illustrarle con semplici disegni.
REALIZZARE PRODUZIONI DI VARIO TIPO UTILIZZANDO TECNICHE, MATERIALI E STRUMENTI DIVERSI	1. Utilizzare le conoscenze relative al linguaggio visuale per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche, tridimensionali. 2. Esercitare e affinare la motricità fine e l'impugnatura della matita	**Nucleo 2: I linguaggi del fare artistico** a. Conoscere e usare i colori in forma consapevole come elementi espressivi. b. Realizzare produzioni di vario tipo, utilizzando materiali e	• Tecniche di pittura e manipolazione di materiali diversi. • Esercizi guidati di “disegno dal vero” di elementi naturali semplici (foglie,

	per tracciare segni chiari. 3. Integrare tecniche tradizionali con semplici strumenti digitali per progetti multimediali.	tecniche adeguati.	fiori) per connettere la mente alla mano. • Attività di manipolazione plastica (pasta di sale, argilla,…) per la creazione di forme tridimensionali.

MUSICA COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - RACC. UE RACC. UE 09/12/2025			
CLASSE PRIMA			
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**	**CONTENUTI**
ASCOLTARE E ANALIZZARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI	1. Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori, dal punto di vista qualitativo e in riferimento alla loro fonte.	**Nucleo 1: Ascolto** a. Discriminare suoni e rumori. b. Attribuire significati ai messaggi sonori. c. Attribuire significati a segnali sonori e musicali, a semplici sonorità quotidiane e ad eventi naturali.	• Suoni e rumori. • Musica di vario genere.
UTILIZZARE IL LINGUAGGIO MUSICALE AI FINI ESPRESSIVI E COMUNICATIVI	1. Esplorare e gestire diverse possibilità espressive della voce, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.	**Nucleo 2: Produzione** a. Utilizzare la voce come mezzo di espressione. b. Eseguire in gruppo semplici brani vocali, curando l'espressività e l'accuratezza in relazione ai diversi parametri sonori.	• Canzoni, filastrocche, scioglilingua.

RELIGIONE CATTOLICA COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA - RACC. UE RACC. UE 09/12/2025			
CLASSE PRIMA			
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**	**CONTENUTI**
RIFLETTERE SU DIO CREATORE DEL MONDO, DELLA VITA E PADRE DI OGNI UOMO	1. Scoprire il mondo creato da Dio come realtà meravigliosa. 2. Comprendere l'importanza del vivere bene insieme come fratelli perché figli dello stesso Padre.	**Nucleo 1: Dio e l'Uomo** a. Io e gli altri, uguaglianza e diversità: l'identità sociale b. Il mondo intorno a noi: dono di Dio creatore e Padre.	• Il racconto della Creazione. • Storie di amicizia. • Le emozioni parte dell'identità di ciascuno.
IDENTIFICARE NELLA CHIESA LA COMUNITÀ DI COLORO CHE CREDONO IN GESÙ	2. Riconoscere nella Chiesa una comunità di persone unite dall'amore di Gesù e accogliere il comandamento del volersi bene.	**Nucleo 2: La Bibbia e le altre fonti.** a. Il comandamento dell'amore: amore verso Dio e verso il prossimo. b. La chiesa come edificio e comunità.	• La predicazione di Gesù: racconto di alcune parabole e miracoli. • La Chiesa come luogo in cui i cristiani incontrano Gesù (chiesa di mattoni e Chiesa di persone).
RIFLETTERE SUI DATI FONDAMENTALI DELLA VITA DI GESÙ	1. Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia crocifisso, risorto, l'avvenimento della sua nascita e il suo significato. 2. Scoprire che Gesù, nascendo, ha condiviso la condizione umana vivendo come qualunque altro bambino.	**Nucleo 3: Il linguaggio religioso.** a. Nascita di Gesù: uomo e figlio di Dio che viene sulla terra. b. La vita quotidiana di Gesù bambino a Nazareth **c.** La storia evangelica della Pasqua di Gesù.	• Il racconto della nascita di Gesù, la sua infanzia, ambiente in cui è vissuto ed abitudini. • Il racconto della Pasqua di Gesù.

RICONOSCERE IL VALORE DELLA FESTA	1. Riconoscere i segni del Natale e della Pasqua nell'ambiente.	**Nucleo 4: Il Natale e la Pasqua.** a. I segni del Natale e i simboli della Pasqua.	• La gioia della festa. • Segni e simboli del Natale e della Pasqua e loro significati.

EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA - RACC. UE RACC. UE 09/12/2025			
CLASSE PRIMA			
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**	**CONTENUTI**
CONOSCERE E RISPETTARE SE STESSI E GLI ALTRI	1. Relazionarsi in maniera adeguata nel contesto familiare e scolastico.	a. Conoscere le regole fondamentali della vita scolastica e della convivenza civile.	• Il rispetto degli altri. • La cura e l'ordine delle cose proprie e altrui.
PRENDERE CONSAPEVOLEZZA DELLA RESPONSABILITA' INDIVIDUALE e collettiva riguardo alla salvaguardia del patrimonio culturale e ambientale del territorio	1. Conoscere le regole della vita comunitaria.	a. Conoscere e tutelare il patrimonio ambientale e culturale presente sul territorio.	• Principali risorse culturali e ambientali della propria città. • La raccolta differenziata in classe e il risparmio energetico (acqua/luce).
Mostrare consapevolezza di essere titolare di diritti e soggetto a doveri	1. Agire in modo autonomo e responsabile.	a. Rispettare le regole nei diversi ambienti e contesti.	• Definizione di regole auto motivate relative alla realtà della famiglia e della classe. • I diritti fondamentali del bambino (es. gioco, istruzione).

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE - RACC. UE RACC. UE 09/12/2025		
CLASSE PRIMA		
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**
ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	1. Ricavare e selezionare informazioni da diverse fonti con l'aiuto dell'insegnante.	a. Comprensione del contenuto di un breve testo letto dall'insegnante o di un'immagine.
INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	1. Leggere e ricavare informazioni da semplici grafici e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.	a. Modalità di ascolto attivo e focalizzazione dell'attenzione su una consegna. b. Ricavare informazioni da grafici e tabelle.
ORGANIZZARE IL PROPRIO APPRENDIMENTO, INDIVIDUANDO, SCEGLIENDO ED UTILIZZANDO VARIE FONTI E VARIE MODALITÀ DI. INFORMAZIONE E DI FORMAZIONE (FORMALE, NON FORMALE ED INFORMALE), ANCHE IN FUNZIONE DEI TEMPI DISPONIBILI, DELLE PROPRIE STRATEGIE E DEL PROPRIO METODO DI STUDIO E DI LAVORO	1. Pianificare sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante.	a. Riconoscimento della successione temporale (prima, dopo, infine) in un compito operativo.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE - RACC. UE RACC. UE 09/12/2025		
CLASSE PRIMA		
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ SPECIFICHE**	**CONOSCENZE**
EFFETTUARE VALUTAZIONI RISPETTO ALLE INFORMAZIONI, AI COMPITI, AL PROPRIO LAVORO, AL CONTESTO	1. Giustificare le scelte con semplici argomentazioni 2. Formulare proposte di lavoro e di gioco	a. Prime modalità di scelta condivisa e motivata (es. votazione per alzata di mano, discussione in cerchio).
ASSUMERE E PORTARE A TERMINE COMPITI E INIZIATIVE	1. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.	a. I ruoli e la loro funzione
TROVARE SOLUZIONI NUOVE A PROBLEMI DI ESPERIENZA E ADOTTARE STRATEGIE DI PROBLEM SOLVING	1. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza	a. Fasi di un problema. b. Le fasi di una procedura. c. Semplici strategie per superare un imprevisto nel gioco o nel lavoro (es. chiedere aiuto, collaborare, cercare un'alternativa).

Contenuti evidenziati in **verde** si riferiscono al curricolo di Educazione civica.

Vigevano, 2 novembre 2026

Il Coordinatore di Programmazione Classi Prime
Ins. Mancin Manuela