

SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012; POF dell'IC Leonardo da Vinci

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ATTIVITA' VOLTE A PROMUOVERE LE COMPETENZE
<i>Numero e spazio</i> Identificare e confrontare caratteristiche e proprietà principali degli oggetti Contare, confrontare e valutare quantità utilizzando simboli per registrarle. Eseguire prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità usando semplici strumenti. Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio. Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali e non verbali. <i>Oggetti, fenomeni, viventi</i> Saper collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferire correttamente eventi del passato recente; saper dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i	<i>Numero e spazio</i> Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri (dati o personali). Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali, causali e temporali) Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). Rappresentare con simboli semplici i risultati delle esperienze. Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura anche non convenzionali. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi.	<i>Numero e spazio</i> <i>Qualità degli oggetti (forma, colore, spessore, grandezza, densità, uso, peso, altezza, sonorità, composizione).</i> Concetti e nessi logici causali. <i>Quantità degli oggetti</i> (Numeri e numerazione, ordine crescente-decrescente, tanto-poco, di più- di meno) Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) <i>Oggetti, fenomeni, viventi</i> Concetti temporali (successione, contemporaneità, durata, prima, dopo, durante, mentre). Uso delle linee del tempo Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, stagioni. Concetti di cambiamento e trasformazione. Connessioni tra fenomeni (tempo-trasformazioni naturali, temperatura-stato degli	<i>Numero e spazio</i> Giochi di ricerca nell'ambiente circostante di oggetti e materiali che richiamino le forme geometriche e solide. Giochi ad occhi bendati per riconoscere e nominare le forme e le caratteristiche specifiche degli oggetti e dei materiali evidenziando corrispondenze, uguaglianze e differenze. Con il corpo riproduciamo le forme geometriche e solide Usiamo la piegatura per scoprire il centro del cerchio, le varie forme piane (quadrato, triangolo, rettangolo). Costruiamo aquiloni. Sperimentare la tridimensionalità di scatole con attività di costruzione di dadi, mattoni, occupiamo il volume stendendo a terra la scatola aperta. Scoprire e ripetere conte e giochi tradizionali sui numeri, riflettendo sui gesti, corrispondenze, allenando al conteggio avanti e indietro. Inventare situazioni dove sperimentare l'uso dei numeri (allestimento di bancarelle del mercato, drammatizzazione della compravendita).Ricerca nell'ambiente circostante, nei libri, nelle riviste "il numero". Giochi motori di organizzazione spaziale (percorsi, tracciati, mappe). Uso degli scatoloni (vado dentro, mi metto vicino a, lontano da..)Trasposizione grafica delle esperienze vissute focalizzando l'interesse nella collocazione spaziale sul foglio.

fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Interessarsi a macchine e strumenti tecnologici, saperne scoprire le funzioni e i possibili usi. Manifestare curiosità e voglia di sperimentare, di interagire con le cose, l'ambiente e le persone, percependone reazioni e cambiamenti <i>Imparare ad imparare</i> Fare domande, dare e chiedere spiegazioni. Riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, confrontandole. Formulare ipotesi, ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana Prestare attenzione alle consegne, portare a termine il lavoro, diventare consapevole dei processi realizzati e documentarli.. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze.	Muoversi nello spazio scegliendo ed eseguendo i percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissata. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. <i>Oggetti, fenomeni, viventi</i> Realizzare e misurare sequenze ritmiche binarie e ternarie. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà, formulare ipotesi su avvenimenti futuri. Avviare le prime interpretazioni sulla struttura e sul funzionamento del corpo umano. Capire i processi più elementari e la varietà dei modi di vivere di organismi animali e vegetali, cogliere i cambiamenti e le continue trasformazioni dell'ambiente naturale. Riconoscere e dare un nome alle proprietà degli oggetti, cogliere le loro eventuali trasformazioni. Descrivere oggetti tridimensionali, riconoscendone le forme. Formulare ipotesi su come sono fatti e come funzionano macchine e meccanismi di cui	elementi) recupero e riciclo Uso e utilizzo, struttura e funzionamento di oggetti. <i>Imparare ad imparare</i> Domanda- risposta Esposizione, ascolto, confronto, valutazione	Oggetti, fenomeni, viventi Valorizzare le routine per cogliere la successione ritmica dei momenti della giornata scolastica (realizzazione di cartelloni del tempo meteorologico, delle presenze, degli incarichi) e successiva registrazione e confronto dei dati (quanti giorni di sole, quanti bambini presenti/assenti, quando devo servire l'acqua ai compagni). Sperimentare con l'acqua e/o altri elementi le loro caratteristiche (ghiaccio, vapore, trasformazione di stato, creazione di impasti e di cartapesta). Utilizzo di carta, legno, plastica e altri materiali di riciclo per reinventare un loro utilizzo creativo (origami, burattini, libri di carta, costruzioni e giochi). Attraverso esperienze pratiche (semina, orto, giardinaggio), immagini, racconti, foto, scoprire la vita, la diversità e la grandezza del delicato ecosistema della natura, ideando norme per il rispetto dell'ambiente. Imparare ad imparare Discutere sulla programmazione delle attività (cosa abbiamo fatto, cosa manca, cosa ci può servire, come dobbiamo fare) Esplorare spazi ed ambienti, uscire nel quartiere ed in città, progettare e realizzare percorsi, plastici, modellini. Riflettere sullo spazio intorno a noi, rilevando misure, proporzioni, disposizioni degli elementi anche attraverso esperienze di giardinaggio. Scopriamo le caratteristiche dei solidi, cercando similitudini nella realtà(la sfera/ palla, cono/ il
---	--	--	---

	si è fatta esperienza Individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali, immaginarne la struttura e saperli assemblare in varie costruzioni . Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni <i>Imparare ad imparare</i> Porre domande sulle cose e la natura. Individuare l'esistenza di problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli Riflettere e confrontare le azioni e le scelte operate. Valutare l'adeguatezza delle proprie e altrui idee e proposte. Conoscere e utilizzare terminologie e costruzioni linguistiche specifiche.		gelato) Usare il linguaggio simbolico per raccogliere dati e condividere i risultati. Parlare di traiettoria e direzione scoprendo la direzione (giocando con la palla, con le corde e i nastri). Usiamo fili, piegature, la matita ed il righello per tracciare linee e realizzare reticoli. Usiamo la misurazione per realizzare un recinto, la delimitazione di un'aiuola. Mantenere la memoria stimolando giochi di curiosità (cosa succede se...), invitare a fare anticipazioni e collegamenti, confrontando le possibili proposte e soluzioni.
--	--	--	--