



CAMPO DI ESPERIENZA "LA CONOSCENZA DEL MONDO"

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ (l'alunno è in grado di...)	CONOSCENZE (l'alunno conosce)
<i>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrarle, esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata</i>	ANNI 3 <i>Individuare oggetti in base a una sua caratteristica (es. colore) Raggruppare elementi in base a una qualità specifica individuata Stabilire relazioni spaziali (es. vicino-lontano) Cogliere forme Eeguire confronti tra due elementi</i>	ANNI 3 <i>Prime esplorazioni nella scuola e nel cortile Racconti e animazioni di storie Raggruppamenti vari Giochi di costruzioni Confronti semplici</i>
	ANNI 4 <i>Attribuire proprietà percettive alle cose e saperle individuare Cogliere forme e rappresentarle Eeguire confronti tra due oggetti Distinguere tanto-poco Raggruppare per colore, forma, grandezza</i>	ANNI 4 <i>Esplorazioni guidate in cortile Racconti e rappresentazioni grafiche di storie Raggruppamenti in base ad una caratteristica Giochi di costruzioni</i>
	ANNI 5 <i>Scoprire regole dinamiche e temporali Individuare rapporti spaziali Osservare e rappresentare percorsi, traiettorie, e simmetrie Ricavare da una forma un oggetto simile Contare fino a dieci Attribuire il numero alla quantità Effettuare semplici operazioni (aggiungere-togliere)</i>	ANNI 5 <i>Esplorazioni mirate Giochi ritmici di corrispondenza Confronti e classificazioni Sequenze Puzzle Simboli I numeri Valutazioni Misurazioni</i>



CAMPO DI ESPERIENZA "LA CONOSCENZA DEL MONDO"

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ (l'alunno è in grado di...)	CONOSCENZE (l'alunno conosce)
<i>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana</i>	<p>ANNI 3 <i>Scoprire regole dinamiche e temporali</i></p> <p>ANNI 4 <i>Compiere osservazioni sull'alternanza giorno-notte Compiere osservazioni sulle azioni quotidiane (es. è ora di fare)</i></p> <p>ANNI 5 <i>Procedere ad astrazioni tramite rappresentazioni della attività Prevedere le azioni da compiere nell'arco temporale Associare azioni ad un tempo standard Osservare e descrivere azioni Rappresentare graficamente azioni quotidiane di vita scolastica</i></p>	<p>ANNI 3 <i>Giochi e fiabe Calendari a filo della giornata scolastica Calendario delle azioni (oggi tocca a ...)</i></p> <p>ANNI 4 <i>Giochi e fiabe I giorni della settimana (filastrocche) Calendari Rappresentazioni simboliche Prima e dopo</i></p> <p>ANNI 5 <i>Regole, invarianti e successioni Sequenze temporali Prima, dopo, durante Strategie di registrazione del tempo I tempi nella fiaba Calendari I giorni della settimana I mesi dell'anno.....</i></p>



CAMPO DI ESPERIENZA "LA CONOSCENZA DEL MONDO"

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ (l'alunno è in grado di...)	CONOSCENZE (l'alunno conosce)
<i>Riferisce correttamente eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo</i>	<p>ANNI 3 <i>Entrare in possesso delle prime espressioni di un linguaggio spaziale e temporale</i></p> <p>ANNI 4 <i>Descrivere una situazione temporale in termini socialmente condivisi</i></p> <p>ANNI 5 <i>Raccontare con le proprie parole un evento successo (es. ieri sono andato a..), o che deve accadere (es. domani andrò a..) Concettualizzare i termini temporali IERI, OGGI, DOMANI</i></p>	<p>ANNI 3 <i>Racconti e animazioni di storie Canti e balli</i></p> <p>ANNI 4 <i>Racconti di storie e loro drammatizzazione Sequenze temporali PRIMA/DOPO Canti e balli</i></p> <p>ANNI 5 <i>Racconti di storie, loro drammatizzazioni e relativa rappresentazione grafica Sequenze temporali PRIMA/DURANTE/DOPO Costruzione di un libro Canti e balli.....</i> —</p>



CAMPO DI ESPERIENZA "LA CONOSCENZA DEL MONDO"

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ (l'alunno è in grado di...)	CONOSCENZE (l'alunno conosce)
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti	ANNI 3 Toccare e denominare le principali parti del corpo Conoscere il nome e il verso degli animali Osservare il mutamento dell'albero secondo le stagioni Cogliere il concetto CALDO-FREDDO	ANNI 3 Disegno del corpo Manipolazione di oggetti raccolti in giardino o altrove (es. foglie, legnetti, ecc.) Giochi di imitazione Canzoni e filastrocche Fenomeni atmosferici Gioco della fattoria
	ANNI 4 Denominare le parti del corpo e conoscere le sue funzioni Conoscere nome, verso, caratteristiche degli animali Osservare fenomeni atmosferici Osservare e descrivere l'albero nelle quattro stagioni	ANNI 4 Disegni e rappresentazione degli animali Giochi con gli animali della fattoria Fiabe e racconti Drammatizzazioni
	ANNI 5 Denominare tutte le parti del corpo e la loro funzione Fare confronti tra il sé e l'altro Osservare, riconoscere, descrivere gli animali Osservare e sperimentare fenomeni atmosferici Descrivere il mutamento delle stagioni Cogliere il rapporto tra gli animali e il loro ambiente di vita Formulare ipotesi sull'anatomia delle persone e degli animali e rappresentarli graficamente Effettuare osservazioni su momenti della vita umana Interpretare e discutere le proprie opinioni	ANNI 5 Domande, esperienze, rappresentazioni Conversazioni, confronti Sagome, schizzi, esplorazioni Confronti e ipotesi a partire da esperienze percettive Osservazione di piante L'orto e/o il giardino della scuola



CAMPO DI ESPERIENZA "LA CONOSCENZA DEL MONDO"

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ (l'alunno è in grado di...)	CONOSCENZE (l'alunno conosce)
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	ANNI 3 <ul style="list-style-type: none">- Osservare uno strumento che serve ad uno scopo- Fare uso della motricità globale e semplice- Toccare piccoli attrezzi	ANNI 3 <ul style="list-style-type: none">- Video-documentari- Uso del registratore- DVD (mediati dall'adulto)
	ANNI 4 <ul style="list-style-type: none">- Migliorare la percezione- Migliorare la motricità globale e fine- Utilizzare piccoli attrezzi- Osservare con attenzione uno strumento- Capirne la funzione- Porsi domande	ANNI 4 <ul style="list-style-type: none">- Video-documentari- La bilancia- L'orologio-Primo uso del PC/Tablet per giochi di misurazioni, confronti etc. con la mediazione dell'insegnante.
	ANNI 5 <ul style="list-style-type: none">- Affinare l'attività percettiva e manipolativa fine- Acuire la curiosità per ciò che ci circonda- Formulare ipotesi-Trovare soluzioni- Analizzare la realtà	ANNI 5 <ul style="list-style-type: none">- Video-documentari- La bilancia- L'orologio- Uso del PC/tablet per giochi di misurazione, classificazione, risoluzione di piccoli quesiti, cruciverba etc. con la mediazione dell'insegnante



CAMPO DI ESPERIENZA "LA CONOSCENZA DEL MONDO"

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ (l'alunno è in grado di...)	CONOSCENZE (l'alunno conosce)
<i>Il bambino ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità</i>	ANNI 3 <ul style="list-style-type: none">- Percepire il concetto di "insieme"- Cogliere differenze di dimensione (grandezza, lunghezza etc.)- Cogliere attività di preparazione di cibi (es: fare la torta)	ANNI 3 <ul style="list-style-type: none">- Concetto tanto/poco- Concetto grande/piccolo; lungo corto- Filastrocche per contare- Raggruppamenti vari- Giochi ritmici
	ANNI 4 <ul style="list-style-type: none">- Raggruppare elementi in base ad una quantità (es: insieme di tanti elementi o di pochi elementi)- Quantificare semplici insiemi;- Ordinare in successione- Intuire l'uso della bilancia	ANNI 4 <ul style="list-style-type: none">- Concetto tanto/poco/niente- Confronti (di più/di meno)- Filastrocche e canzoni per contare- Giochi ritmici e di corrispondenza- Giochi con le bilance- I numeri da zero a cinque
	ANNI 5 <ul style="list-style-type: none">- Attribuire il numero alla quantità- Riconoscere le parti e il tutto- Usare criteri quantificatori- Affinare la memoria relativa alle singole modalità percettive- Operare confronti- Rappresentare graficamente quantità- lunghezze- grandezze	ANNI 5 <ul style="list-style-type: none">- Confronti, quantità, ordinamenti- Pesi e grandezze- Seriazioni, misurazioni, conteggi e semplici operazioni- Giochi con bilance a piatti (es: il mercato)- Canzoni, filastrocche per contare- Rappresentazioni verbali e grafiche- I numeri da zero a dieci- Giochi ritmici più complessi



CAMPO DI ESPERIENZA "LA CONOSCENZA DEL MONDO"

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ (l'alunno è in grado di...)	CONOSCENZE (l'alunno conosce)
<i>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra etc. Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</i>	ANNI 3 <ul style="list-style-type: none">- Conoscere lo spazio-scuola- Muoversi all'interno di esso- Eseguire semplici comandi spaziali (es: camminare avanti e indietro)- Individuare punti di riferimento- Compiere azioni sullo e/o nello spazio	ANNI 3 <ul style="list-style-type: none">- Prime esplorazioni e osservazioni- Racconti e animazioni di storie- Giochi con attrezzi- Storie e canzoni
	ANNI 4 <ul style="list-style-type: none">- Individuare punti di riferimento- Eseguire semplici percorsi sul foglio- Tentare di valutare estensioni spaziali- Visitare spazi nuovi- Rappresentarsi nello spazio circostante- Eseguire semplici percorsi con il corpo	ANNI 4 <ul style="list-style-type: none">- Percorsi a ostacoli- Gioco "La caccia al tesoro"- Rappresentazioni e drammatizzazioni- Segni/simboli a scuola e fuori- Rappresentazioni grafiche- Tracce, piste giochi all'aperto- Storie e canzoni
	ANNI 5 <ul style="list-style-type: none">- Individuare rapporti spaziali e sperimentarli con il proprio corpo- Eseguire percorsi a ostacoli- Eseguire percorsi tracciati sul foglio- Raffigurare mentalmente un percorso- Individuare simmetrie- Visitare spazi inconsueti e rappresentarli graficamente- Concettualizzare e simbolizzare l'ambiente- Comprendere il significato di "vettori"	ANNI 5 <ul style="list-style-type: none">- Visite all'esterno- Fotografie e rappresentazioni- Giochi di movimento con concetti spaziali- Lateralizzazioni e simmetrie- Giochi: Memory e costruzioni- Verbalizzazione e rappresentazione grafica di situazioni spaziali- Percorsi a ostacoli in palestra e in cortile- Giochi di abilità manuale- Storie, canzoni, balletti