



Ministero dell'Istruzione e del Merito

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI MONTEBELLO VICENTINO

Via G. Gentile, 7 - 36054 - MONTEBELLO VIC.NO – (VI)

Tel. 0444/649086 - e-mail: viic856003@istruzione.it – PEC: viic856003@pec.istruzione.it

Codice meccanografico VIIC856003 - Codice Fiscale 80016310247

Codice Univoco Ufficio UFVQ35 – Codice IPA istsc_viic856003 – Codice AOO ARIRBTL

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA Campo di esperienza “La conoscenza del mondo”

FINALITÀ:

Ogni bambino, fin dalla nascita, costruisce le proprie conoscenze e la propria identità personale attraverso l'esplorazione dell'ambiente di vita e le prime interazioni con i pari e con gli adulti (in famiglia, nella comunità di appartenenza e nei servizi educativi per l'infanzia). Nell'età compresa fra 3 e 6 anni, inizia l'elaborazione di un pensiero riflessivo, a partire dalla narrazione delle proprie esperienze e dalla loro rappresentazione, avvalendosi di diversi strumenti, categorie e modalità espressive. In questo modo, vengono poste anche le basi indispensabili dei saperi (linguistici, matematico-informatico-scientifici, storici, geografici, artistici, musicali, motori, coreutici, tecnologici, ecc.) successivamente ripresi e approfonditi nella scuola primaria, attraverso l'incontro con le discipline.

Un uso smodato dei dispositivi digitali, unitamente alle scarse occasioni di esplorazione dell'ambiente naturale e sociale offerte dalla vita quotidiana, possono privare i bambini dell'acquisizione di una conoscenza unitaria, completa ed autentica del mondo reale. Per questo motivo, la scuola dell'infanzia è chiamata a promuovere un apprendimento per ricerca, attraverso la scoperta dell'ambiente in cui i bambini sono quotidianamente immersi, allo scopo di soddisfare la loro curiosità innata e di guidarli a trovare le prime risposte alle "grandi domande" attorno alla propria vita e a quella altrui, ai fenomeni naturali, agli esseri animali e vegetali, alle cose, ricorrendo alla narrazione, ad esperienze artistico-espressive, al gioco.

La scuola dell'infanzia favorisce una prima conoscenza della configurazione fisica del mondo reale, attraverso attività concrete in grado di condurre i bambini a percepire le caratteristiche di colore, calore, consistenza, luce e ombra, durata e velocità dei fenomeni, ecc. Imparare a identificare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali, attraverso esperienze manuali come toccare, soppesare, smontare, costruire e ricostruire, consente di comprendere la loro struttura e le diverse componenti, oltre che di affinare i propri gesti e movimenti.

L'acquisizione della categoria di spazio concorrerà, da un lato, alla graduale descrizione delle forme geometriche degli oggetti tridimensionali presenti e all'individuazione delle relative proprietà e, dall'altro lato, all'esecuzione di movimenti finalizzati alla realizzazione di percorsi per raggiungere una determinata meta.

Tali processualità favoriscono la familiarizzazione con alcuni termini (come davanti/dietro, dentro/fuori, destra/sinistra, sopra/sotto, ecc.), che consentono di descrivere la posizione di sé stessi, di altri, o di oggetti presenti nello spazio in relazione a specifici riferimenti.

La scuola dell'infanzia promuove, altresì, attività per elaborare ipotesi e congetture intorno alle strutture “invisibili” della materia e alle sue principali trasformazioni, attraverso semplici esperimenti che si avvalgano anche di oggetti di uso quotidiano. Inoltre, renderà possibile osservare e conoscere i principali organismi animali e vegetali, operando ipotesi e congetture intorno ai loro processi di vita.

Altrettanto importanti risulteranno una prima familiarizzazione con il concetto di quantità, di numero, di classificazione e la realizzazione di misure. Lo svolgimento di semplici operazioni matematiche in contesti reali di apprendimento e la rappresentazione dei loro risultati sotto forma di simboli favoriranno l'avvio dei primi processi di generalizzazione e di astrazione, a cui potrà concorrere anche il gioco con materiali strutturati e non strutturati, naturali e artificiali, ecc., particolarmente efficace nel promuovere la creatività, la curiosità, la fantasia, l'immaginazione, il piacere della scoperta.

Fonti:

Indicazioni Nazionali per il Curricolo della scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione, 2025/2026

Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE)

COMPETENZE ATTESE SECONDO LE INDICAZIONI NAZIONALI 2025

Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola primaria	Al termine del primo ciclo
• Saper osservare e scoprire le connessioni esistenti in fenomeni come il ciclo di vita, le stagioni, i principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, le modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana. • Saper collocare le proprie azioni nel tempo della giornata, della settimana e dell'anno. • Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia. • Operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione, confronto. • Saper riconoscere semplici forme geometriche in base a caratteristiche e proprietà.	GEOGRAFIA: 1. Esplorare l'ambiente con curiosità: collocarsi nell'ambiente circostante, individuandone gli elementi significativi. 2. Sapersi orientare nel proprio spazio di vita e cultura quale componente di una reale cittadinanza, utilizzando con consapevolezza i principali dati ed elementi della geografia fisica ed umana dell'Italia (regioni, città, mari, monti, fiumi,...), in un contesto europeo e mondiale. Identificare monti, fiumi, laghi, mari di un determinato territorio. 3. Sapersi orientare nello spazio geografico attestando conoscenza degli elementi fondamentali della geografia fisica: comprendere il ruolo della posizione geografica, utilizzare punti di riferimento occasionali e fissi, indicatori topologici, punti cardinali, bussola e carte anche digitali per denominare e comprendere funzioni e regole degli spazi vissuti e degli spazi geografici, riconoscere e apprezzare la diversità territoriale di paesaggi e culture. Localizzare e descrivere regioni fisiche, storiche e politiche a scala locale, nazionale e mondiale, individuando relazioni e collegamenti tra territori a scale diverse. 4. Rappresentare e comunicare gli spazi quotidiani: riconoscere funzioni, valori e criticità degli spazi dei luoghi vissuti ed esplorati da rappresentare e comunicare, utilizzando disegni, testi e rappresentazioni cartografiche semplificate. 5. Leggere e interpretare il paesaggio: partendo dalla lettura e interpretazione di carte geografiche (fisiche,	GEOGRAFIA: 1. Sapersi collocare spazialmente quale cittadino consapevole, nel proprio contesto locale, nazionale, europeo e mondiale, attraverso il dominio dei principali dati della geografia fisica e umana (città, regioni, stati, capitali, continenti, mari, monti, fiumi, laghi etc.). 2. Leggere e interpretare il paesaggio: analizzare aspetti fisici e antropici del territorio mediterraneo ed europeo, individuarne gli elementi chiave ed evidenziarne le relazioni tra società e ambiente. 3. Paesaggio e territorio: individuare e interpretare gli esiti delle interazioni tra le attività umane e il sistema-Terra, indagando differenti paesaggi e territori, alle diverse scale geografiche, anche arrivando a immaginare soluzioni e progetti per il miglioramento dei luoghi e delle relazioni tra comunità umane e ambiente. 4. Organizzazione territoriale, relazioni e dinamiche: comprendere il ruolo delle strutture e delle diversità politico-amministrative, economiche, sociali, culturali e ambientali nelle condizioni dei territori e nelle loro relazioni a scala locale, nazionale e mondiale. MATEMATICA: Al termine della classe terza gli alunni sapranno: • Applicare il ragionamento logico in ambiti diversi e porre e risolvere problemi di diversa complessità in contesti matematici e interdisciplinari, utilizzando le conoscenze acquisite e le strategie appropriate, valutando la coerenza delle informazioni e la correttezza del procedimento seguito;

	politiche, storiche e tematiche, alle diverse scale) e altre forme di rappresentazione anche digitale, analizzare aspetti fisici (es. monti, laghi, fiumi, mari ecc.) e antropici (es. case, strade, dighe, impianti industriali ecc.) del territorio italiano, individuare elementi chiave di un territorio ed evidenziare le relazioni tra società e ambiente. MATEMATICA: Al termine della classe quinta gli alunni sapranno: • Individuare e formulare problemi di adeguata complessità, partendo da situazioni concrete o domande significative, e cercare strategie per risolverli. • Affrontare e risolvere problemi matematici, anche legati a contesti reali di adeguata complessità, utilizzando strategie personali, confrontandole e discutendole con i compagni. • Formulare giudizi e prendere decisioni raccogliendo e selezionando dati per ottenere informazioni, costruendo rappresentazioni di dati attraverso tabelle e grafici e ricavando informazioni dalla lettura dei dati rappresentati. Stimare e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza. • Leggere, comprendere e produrre testi che coinvolgono aspetti logici e matematici dimostrando di saper identificare e padroneggiare rappresentazioni diverse dello stesso oggetto matematico e saper passare da una rappresentazione all'altra. • Padroneggiare con sicurezza calcoli scritti e mentali e stime con i numeri naturali con e senza uso di strumenti come le calcolatrici valutando l'opportunità di quando ricorrere ad essi. Operare in casi semplici con le frazioni. Rappresentare e classificare forme e figure nel piano e nello spazio, in base alle loro proprietà geometriche; utilizzare correttamente e consapevolmente la carta, strumenti per il disegno (riga, squadra, compasso) per costruire figure geometriche e realizzare modelli concreti. • Assumere una consapevolezza storica ossia collocare l'evoluzione dei concetti matematici nel tempo anche in relazione alle diverse culture e civiltà.	spiegare con chiarezza anche agli altri il procedimento seguito discutendo le soluzioni trovate. • Utilizzare gli strumenti matematici appresi per affrontare e risolvere situazioni reali, sviluppando un atteggiamento positivo, consapevole e proattivo nei confronti della matematica. • Operare concretamente applicando le conoscenze di base relative ai vari nuclei ossia: padroneggiare i calcoli con sicurezza anche con i numeri razionali nelle loro diverse rappresentazioni; stimare misure di grandezze e risultati di operazioni; comprendere il senso dei diversi sistemi di numerazione; rappresentare le forme del piano e dello spazio, e cogliere le relazioni tra i loro elementi; analizzare e interpretare rappresentazioni di dati per ricavare misure di variabilità e prendere decisioni; valutare la probabilità di eventi nelle situazioni di incertezza (scelte da fare nella vita quotidiana, giochi, ...). • Sostenere le proprie idee, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni e accettare di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. Applicare ragionamenti induttivi e deduttivi via via più complessi, producendo argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio, utilizzare i concetti di proprietà caratteristiche e di definizione). Comprendere e comunicare con il linguaggio matematico in modo appropriato e coglierne il rapporto con il linguaggio naturale. • Comprendere come lo sviluppo delle idee matematiche, nelle diverse culture e tradizioni - dalle grandi civiltà antiche, come Mesopotamia ed Egitto, fino all'epoca moderna e contemporanea - abbia permesso all'uomo di ampliare la propria conoscenza del mondo e di affrontare problemi sia pratici che teorici. • Riconoscere il ruolo centrale della matematica nella società contemporanea, nelle scienze, nella tecnologia e nella vita quotidiana. • Utilizzare il linguaggio matematico per rappresentare, descrivere e risolvere situazioni problematiche; riconoscere le connessioni con altri linguaggi formali in particolare con quello informatico. Per Informatica:
--	--	---

	Per Informatica: • Esprimere informazioni mediante dati di varia natura e codificare tali dati anche digitalmente. • Descrivere procedure per lo svolgimento di compiti pratici mediante algoritmi. • Scrivere e comprendere semplici programmi, espressi in elementari linguaggi di programmazione a scopo didattico, e valutarne l'adeguatezza rispetto al compito che si vuole automatizzare. SCIENZE: • Osservare e interpretare i fenomeni naturali con curiosità scientifica, formulando domande, individuando relazioni tra grandezze misurabili e utilizzando un linguaggio appropriato. • Comprendere la struttura e il funzionamento degli ecosistemi, riconoscendo le interazioni tra elementi naturali e tra uomo e ambiente, e sviluppando un atteggiamento di cura verso l'ambiente. • Adottare comportamenti responsabili per la salute, attraverso lo sviluppo di abitudini alimentari corrette e stili di vita sani e rispettosi della propria salute. TECNOLOGIA: • Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale e iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. • Essere in grado di utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli e oggetti funzionali, anche tenendo conto dei principi di sostenibilità e funzionalità, e di produrre semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Comprendere e saper risolvere problemi tecnici elementari, anche contribuendo attivamente a progetti di gruppo. • Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette,	• Rappresentare informazioni in relazione al compito da svolgere. Comprendere il concetto di variabile e scrivere, con linguaggi di programmazione a scopi didattici, programmi che le usano anche strutturati in componenti modulari, valutandone la correttezza. SCIENZE: • Analizzare e interpretare i fenomeni naturali e antropici utilizzando concetti, linguaggi e metodi delle scienze naturali e della fisica, anche in relazione alle sfide scientifiche e tecnologiche della società contemporanea. • Leggere, comprendere e comunicare argomenti scientifici, saper argomentare e motivare con proprietà di linguaggio le proprie affermazioni. • Sviluppare consapevolezza e responsabilità verso la tutela della biodiversità e verso la cura dell'ambiente promuovendo comportamenti attivi e pratiche di monitoraggio ecologico. TECNOLOGIA: • Riconoscere e descrivere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni, individuando e riconoscendo le diverse forme di energia coinvolte e le relazioni dei sistemi tecnologici con gli esseri viventi e gli elementi naturali. • Essere in grado di prevedere le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi, e saper riconoscere situazioni di rischio nelle attività pratiche e tecnologiche, adottando misure adeguate per operare in modo sicuro. • Conoscere e utilizzare oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed essere in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali e saper utilizzare semplici strumenti seguendo procedure e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche in collaborazione. • Utilizzare adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la concezione e realizzazione di semplici prodotti, interpretando testi informativi, tabelle e schede tecniche per raccogliere dati utili alla valutazione di beni o servizi in base a criteri diversi (funzionali, economici, ambientali, etici).
--	---	---

	volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Per Informatica: • Riconoscere la presenza dei computer nella vita quotidiana e distinguere Internet come rete di comunicazione dai servizi e contenuti forniti. • Comprendere le regole fondamentali per un utilizzo sicuro e socialmente responsabile della tecnologia informatica e usarla per scegliere ed usare contenuti digitali. • Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti delle applicazioni informatiche riconoscendone le potenzialità come strumenti di espressione personale nella vita quotidiana.	• Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. • Concepire e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico. Informatica • Comprendere a livello generale l'architettura di principio (fisica e funzionale) di un sistema informatico, le sue principali componenti hardware e software e i meccanismi fondamentali di Internet. • Agire in modo consapevole e responsabile nell'uso delle tecnologie informatiche anche online. Selezionare ed utilizzare programmi e servizi software per uno specifico obiettivo e per espressione personale.
--	---	--

LA CONOSCENZA DEL MONDO					
COMPETENZE ATTESE		• Saper osservare e scoprire le connessioni esistenti in fenomeni come il ciclo di vita, le stagioni, i principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, le modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana. • Saper collocare le proprie azioni nel tempo della giornata, della settimana e dell'anno. • Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia. • Operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione, confronto. • Saper riconoscere semplici forme geometriche in base a caratteristiche e proprietà.			
		• Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat, i fenomeni naturali e artificiali, per riconoscere e descrivere i principali processi di cambiamento e le relative proprietà. • Riconoscere il susseguirsi dei giorni della settimana e delle stagioni dell'anno. • Individuare la posizione delle persone e degli oggetti nello spazio, imparando ad utilizzare categorie come sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra, lontano/vicino, dentro/fuori, ecc. • Osservare, descrivere, rappresentare e denominare semplici forme geometriche nello spazio e nel piano, facendo riferimento alle loro caratteristiche • Raggruppare, contare, ordinare, misurare e quantificare oggetti di vario genere, confrontandoli e classificandoli secondo differenti criteri condivisi.			
3 anni		4 anni		5 anni	
ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE
AMBITO MATEMATICO					
1. Raggruppa in base a un attributo	Raggruppamenti	Raggruppa in base a più attributi	Raggruppamenti	Raggruppa e sa seriare secondo attributi e caratteristiche	Seriazioni e ordinamenti
Conosce/riconosce alcune caratteristiche di cose/oggetti	Colore	Riconosce e denomina caratteristiche di cose/oggetti.	Forma Quantità	Identifica con consapevolezza le caratteristiche di base di cose/oggetti.	Quantità Dimensione
Classifica in base a una qualità(es Colore)		Classifica in base alla quantità	Simboli	Ordina in base a più criteri (tabella a doppia entrata)	Simboli
Visualizza quantità diverse(tanti/pochi)		Visualizza e confronta quantità		Utilizza quantificatori (es. alcuni, una parte) e crea le prime corrispondenze.	

Legge semplici simboli		Legge tabelle di routine		Legge tabelle a doppia entrata	
Osserva grandezze		Osserva e verbalizza grandezze diverse		Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata	
2. Gioca con i numeri	Numeri	Riconosce alcuni numeri	Numeri	Scrive e legge i numeri fino al 10.	Numeri e numerazioni
Conta fino a cinque in senso progressivo (cantilena)		Conta fino a 10 in senso progressivo (iniziale consapevolezza della quantità)		Conta fino a 20 in senso progressivo	
		Adotta procedure di subitizing		Risolve semplici problemi (sa aggiungere e togliere)	
				Esegue semplici misurazioni di lunghezze, pesi, quantità	
AMBITO GEOGRAFICO					
3. Si muove nello spazio	Concetti spaziali e topologici	Si muove con padronanza nello spazio secondo indicazioni	Concetti spaziali e topologici	Si muove con sicurezza nello spazio sia in modo guidato sia in modo libero	Concetti spaziali e topologici
Assume delle posizioni in base ai concetti topologici di base		Assume e denomina le posizioni del proprio corpo nello spazio		Riconosce e denomina le posizioni del corpo e delle cose nello spazio e nel foglio	
Segui un percorso in base alle indicazioni verbali dell'insegnante		Segui un percorso in base a dei simboli	Simboli	Segui e rappresenta un percorso in base alla memorizzazione delle indicazioni	Simboli, mappe e percorsi
Distingue forme geometriche diverse	Figure e forme	Denomina alcune figure geometriche	Figure e forme	Distingue, denomina e disegna alcune figure geometriche (quadrato, triangolo, cerchio, rettangolo)	Forme geometriche
Riconosce dei ritmi binari		Riconosce e riproduce ritmi binari		Riconosce e riproduce dei ritmi binari/ternari/quaternari	Serie e ritmi
Esplora lo spazio, assume delle posizioni.	Concetto di orientamento spaziale	Esplora lo spazio circostante, muovendosi attraverso punti di riferimento, avanti, indietro.	Concetti di orientamento spaziale.	Si muove nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento (avanti, indietro, destra, sinistra)	Concetti di orientamento spaziale

AMBITO STORICO					
4. Si orienta nella giornata scolastica	Primi concetti temporali	Riconosce e ricostruisce i vari momenti della giornata scolastica	Concetti temporali (prima, dopo, durante, mentre)	Riconosce e ricostruisce i momenti e le attività della giornata scolastica	Linee del tempo. Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; settimana; mesi e stagioni
Colloca i fatti utilizzando prima e dopo		Colloca fatti in successione temporale (giornata)		Colloca fatti in successione logico-temporale (settimana)	
5. Riferisce eventi personali		Riferisce eventi familiari e scolastici.		Ricostruisce una sequenza di eventi e fa ipotesi/previsioni su un futuro immediato	
AMBITO SCIENTIFICO					
6. Osserva attraverso l'uso di tutti i sensi	I sensi	Osserva analogie e differenze tra oggetti, persone e fenomeni.		Osserva e stabilisce relazioni tra gli oggetti, le persone e i fenomeni	Le trasformazioni Causa-effetto
Osserva le cose.	Il mondo naturale	Osserva e registra in gruppo	Il numero naturale e artificiale	Misura spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionale	Il mondo naturale e artificiale
Osserva con curiosità		Osserva con attenzione e coglie il cambiamento di stato	Gli esseri viventi	Osserva e formula ipotesi sul cambiamento di stato	Esseri e fenomeni
AMBITO TECNOLOGICO E DI INGEGNERIA					
7. Confronta grandezze e distanze	Tecniche di misura	Confronta e verbalizzare grandezze e distanze	Tecniche di misura	Esegue prime forme di misurazione	Strumenti e tecniche di misura.
Si interessa alla struttura di cose/oggetti	Proprietà degli oggetti e dei materiali	Si interessa all'utilizzo di cose/oggetti	Proprietà degli oggetti e dei materiali	Si interessa al funzionamento di cose/oggetti	Funzionamento di semplici oggetti
Realizza un oggetto in cartoncino con indicazione visiva e verbale dell'insegnante	Modelli	Realizza un oggetto in cartoncino seguendo un modello e/o con indicazioni dell'insegnante	Modelli	Realizza un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni	Modelli e fasi di lavoro

Glossario comune

Classificare: raggruppare e catalogare in base a determinati criteri, assegnare a una determinata classe (piante, animali...).

Seriare (operazione di Piaget): ordinare gli elementi di una stessa classe sulla base del progressivo aumento o diminuzione dell'intensità con cui una certa qualità comune è presente (es. la diversa altezza di in un insieme di case).

Subitizing: processo specializzato di percezione visiva, consente di determinare la numerosità di un insieme visivo di oggetti in modo immediato, senza contare (3-4 elementi).

Ordinare: disporre gli elementi di un insieme secondo una legge, cioè introdurre nell'insieme una relazione d'ordine (es. ordinare numeri in modo crescente e decrescente).

Contare: *“enumerare significa attribuire il nome ai numeri (aspetto lessicale), mentre il termine counting si riferisce alla capacità di conteggio, abilità complessa perché presuppone che si siano acquisiti i principi di corrispondenza uno a uno, dell'ordine stabile e della cardinalità”*.

LABORATORI DI RIFERIMENTO: Laboratorio Logico-matematico
Laboratorio Scientifico Laboratorio Creativo

POSSIBILI ATTIVITÀ

3 anni	4 anni	5 anni
AMBITO MATEMATICO		
Raccogliere oggetti e raggruppare in base al colore	Raccogliere oggetti e raggruppare in base al colore e alla quantità.	Classificare, raggruppare e seriare in base al colore, alla forma e alla dimensione.
Giochi di quantificazione di oggetti (tanti/pochi)	Giochi di riconoscimento e comparazione fra quantità.	Giochi di numerazione di oggetti, immagini, persone.
Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata	Leggere un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative	Compilare un calendario del mese collocandovi rilevazioni metereologiche, assenze, attività tipiche (tabelle a doppia entrata)
Realizzazione di percorsi con oggetti di varie grandezze (grande/piccolo, alto/basso).	Comparazione di oggetti di varie grandezze (piccolo medio grande).	Disporre in serie ordinata più elementi (dal più piccolo al più grande, dal più corto al più lungo e viceversa).

Filastrocche/cantilene sulla sequenza numerica.	Giochi sul contare oggetti fino a 10 e approccio alle cifre.	Contare una serie di oggetti sino al 20.
Confrontare oggetti.	Distinguere e ordinare piccole quantità (pochi/molti).	Giochi di misurazione con semplici strumenti (corde, mattoncini...).
AMBITO GEOGRAFICO		
Realizzazione di percorsi per conoscere l'ambiente scuola.	Osservazione e esplorazione dell'ambiente circostante.	Osservazione e esplorazione dell'ambiente circostante per individuare e decodificare il significato di segni e simboli.
Giochi sui concetti spaziali (es. sopra e sotto, dentro e fuori, aperto e chiuso)	Giochi di riconoscimento delle relazioni spaziali (es. in alto e in basso, dentro e fuori, davanti e dietro, vicino e lontano)	Riconoscere, verbalizzare e rappresentare graficamente la propria posizione nello spazio in relazione ai concetti topologici.
Eseguire semplici percorsi corporei.	Eseguire semplici percorsi corporei e grafici.	Eseguire percorsi corporei e grafici di diversa difficoltà.
Giochi di posizione topologica	Giochi di posizione con indicatori spaziali. Coding.	Giochi di posizione/movimento sul tappeto a scacchiera. Coding.

AMBITO STORICO		
Orientarsi nelle routine quotidiane (es. orologio con la scansione della giornata).	Percepire la ciclicità delle azioni della giornata (calendario degli incarichi e delle azioni della giornata).	Riconoscere la successione temporale dei giorni della settimana e le routine ad esse collegate (calendario delle presenze, degli incarichi, del tempo).
Ricordare e raccontare le proprie esperienze: ricostruzione della storia personale (sono nato, ero piccolo, ora sono grande).	Raccontare esperienze personali rispettando le relazioni temporali (prima -dopo).	Riconoscere e verbalizzare il prima, adesso e dopo di un evento vissuto e le scansioni temporali (mattina -pomeriggio - sera, ieri - oggi - domani).
AMBITO SCIENTIFICO		
Esplorare il mondo circostante e attraverso l'uso dei sensi manipolare materiali diversi.	Osservare la trasformazione degli esseri viventi nel tempo (la mia storia, la crescita di una pianta...).	Riconoscere l'evoluzione e la trasformazione degli esseri viventi (es. registrazione dei cambiamenti).
Registrare nel calendario settimanale il tempo atmosferico.	Registrare nel calendario settimanale il tempo atmosferico e stagioni.	Registrare in tabelle caratteristiche stagionali e fenomeni atmosferici.

Giochi di conoscenza della ciclicità temporale notte/giorno/notte...	Giochi di conoscenza della ciclicità delle successioni temporali: giorni, settimana, stagioni.	Giochi di conoscenza della ciclicità delle successioni temporali: giorni, settimana, mesi, stagioni.
AMBITO TECNOLOGICO E DI INGEGNERIA		
Costruire oggetti con semplici materiali	Costruire semplici oggetti seguendo un modello	Costruire oggetti con vari materiali e più passaggi, seguendo un modello.

RUBRICA VALUTATIVA

COMP.CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA**

“La conoscenza del mondo”

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
1.Sa raggruppare in base a un attributo con l'aiuto dell'insegnante. Visualizza con l'insegnante quantità diverse (pochi/tanti). Riconosce semplici simboli. Osserva con l'insegnante grandezze diverse.	Sa raggruppare in autonomia in base a un attributo. Visualizza in autonomia quantità diverse. Legge simboli e tabelle di routine. Osserva da solo grandezze diverse.	Sa raggruppare in base a più attributi. Visualizza e confronta quantità diverse, usando i quantificatori: uno, molti, pochi, nessuno. Legge tabelle a doppia entrata. Osserva e verbalizza grandezze diverse con primi approcci alla misurazione.	Sa raggruppare secondo attributi e caratteristiche, facendo registrazioni. Utilizza correttamente i quantificatori come “alcuni”, “una parte”. Organizza informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle. Esegue misurazioni in autonomia, dopo aver verbalizzato diverse grandezze.
2.Gioca con i numeri con l'insegnante.	Conta oggetti. Gioca con i numeri ad aggiungere e togliere.	Gioca e riconosce i numeri sino a 10. Sa risolvere i primi problemi (aggiungi uno e toglì uno).	Conta in senso progressivo fino a 20. Sa risolvere i primi problemi in autonomia.

3.Si orienta nello spazio sezione e si muove con sicurezza.	Si orienta e si muove con sicurezza negli spazi della scuola.	Si orienta correttamente negli spazi della scuola, eseguendo una consegna.	Si orienta negli spazi della scuola in autonomia, sapendo descrivere il percorso necessario ai compagni.
Sa assumere semplici posizioni guidato dall'insegnante.	Assume delle posizioni su consegna verbale in autonomia.	Sa assumere e denomina le posizioni del proprio corpo nello spazio.	Sa riconoscere e denomina le posizioni del proprio corpo e delle cose nello spazio e nel foglio.
Segue un percorso in base alle indicazioni verbali dell'insegnante.	Segue un percorso in base a dei simboli.	Segue e rappresenta un percorso in base alla memorizzazione delle indicazioni.	Segue percorsi sapendoli ricostruire verbalmente e graficamente in base alla memorizzazione delle indicazioni.
4.Riconosce le principali routine della giornata scolastica.	Riconosce le principali routine della giornata e della settimana.	Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente nelle fasi della giornata.	Sa collocare le azioni nel tempo della giornata e della settimana.
5.Racconta esperienze e vissuti personali.	Racconta ricostruendo la sequenza dei vari passaggi di un'attività.	Racconta eventi familiari e scolastici utilizzando organizzatori temporali (prima, dopo, durante).	Riferisce correttamente eventi del passato recente.
7.Osserva su sollecitazione dell'insegnante	Osserva spontaneamente con curiosità.	Osserva e individua caratteristiche in oggetti, persone, fenomeni.	Osserva con attenzione, si accorge dei cambiamenti (corpo, organismi, fenomeni) e formula ipotesi.
8.Mostra curiosità riguardo il funzionamento di cose e oggetti.	Prova ad utilizzare cose e oggetti.	Si interessa al corretto funzionamento di cose/oggetti.	Scopre le funzioni e i possibili usi.