**LA CONOSCENZA DEL MONDO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competenze chiave europee** | **Traguardi per lo sviluppo delle competenze** | **Nuclei tematici** | **Obiettivi di apprendimento****5 ANNI** | **Attività** |
| Livello base | Livello intermedio | Livello avanzato |
| L’alunno comprende ed esprime concetti, pensieri, sentimenti ed opinioni in forma orale.Inizia ad affinare il pensiero matematico innato per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane.Consolida la motivazione e la fiducia, che sono elementi essenziali per affinare l’abilità di organizzare il proprio apprendimento.É in grado di applicare le sue conoscenze e abilità pregresse nella vita quotidiana.Acquisisce la capacità di tradurre le idee in azione, sviluppando la creatività, pianificando nel tempo le fasi di un progetto. | Raggruppa, ordina, identifica e confronta, materiali secondo diversi criteri; ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità. Utilizza simboli per registrare le quantità , esegue misurazioni usando strumenti adeguati.  | QUANTITÀE NUMERI | Compiere classificazioni raggruppando e contando gli oggetti in base a una caratteristicaComprendere il significato dei quantificatori tutti, uno, nessunoRiconoscere due insiemi uguali e non ugualiCompiere seriazioni ordinando gli oggetti sia in senso progressivo che regressivo, rispettando i criteri di grandezza, altezza , lunghezza (almeno 2 elementi)Contare e operare con le quantità almeno da 1 a 4Intuire elementari corrispondenze biunivocheScoprire semplici simboli per registrareIntuire ed eseguire ritmi colore/forma con due elementiColorare modelli di strutture ritmiche (dettato ritmico, battute o simboli grafici con 2 battute)Intuire che si possono misurare gli oggetti con semplici strumenti non convenzionaliComprendere il significato del connettivo logico “e”Intuire che esistono strategie di risoluzione di problemi | Compiere classificazioni raggruppando e contando gli oggetti in base a due caratteristicheComprendere e utilizzare correttamente i quantificatori: tutti, uno, nessunoRiconoscere e spiegare due insiemi uguali e non uguali Compiere seriazioni ordinando gli oggetti sia in senso progressivo che regressivo, rispettando i criteri di grandezza, altezza , lunghezza (almeno 3 elementi)Riconoscere,comprendere, operare, rappresentare quantità fino a cinque e collegare i numeri alla quantità corrispondenteIndividuare di più/di menoRilevare relazioni di corrispondenza biunivoca Utilizzare i più semplici simboli per registrareComprendere ed eseguire ritmi colore/forma con due o tre elementiRiprodurre graficamente modelli di strutture ritmiche (dettato ritmico, battute o simboli grafici con 3 battute)Misurare gli oggetti con semplici strumenti non convenzionaliComprendere il significato di connettivi logici “non, e”Mettere in atto strategie di risoluzione di problemi | Compiere classificazioni raggruppando e contando gli oggetti in base a due caratteristiche, motivando l’operazioneComprendere, utilizzare correttamente e spiegare i quantificatori :tutti, uno, nessunoRiconoscere e spiegare due insiemi equipotenti e non equipotenti (maggiore, uguale e minore)Compiere seriazioni ordinando gli oggetti sia in senso progressivo che regressivo, rispettando i criteri di grandezza, altezza , lunghezza (almeno 5 elementi)Riconoscere,comprendere, operare, rappresentare quantità fino a dieci e collegare i numeri alla quantitàcorrispondente.Confrontare quantitàAggiungere, togliere e valutare la quantitàIndividuare e spiegare di più e di menoCogliere la conservazione delle quantitàRilevare e operare relazioni di corrispondenza biunivocaUtilizzare diversi simboli per registrare (grafici e tabelle, ...)Comprendere, eseguire ed inventare ritmi colore/forma con tre elementiRiprodurre graficamente modelli di strutture ritmiche (dettato ritmico, battute o simboli grafici con 4 battute)Misurare gli oggetti con semplici strumenti non convenzionali e saper spiegare l’operazioneComprendere e argomentare il significato di connettivi logici “non, e”Mettere in atto e saper spiegare strategie di risoluzione di problemi | Attività di routine quotidianaDiscussioni e conversazioni su argomenti vari, rispettando i turni e ascoltando gli altri, spiegando e sostenendo le proprie ragioniGiochi didattici e motori, accompagnati anche da canti, musiche e filastrocche per fare esperienza concreta di ritmiCombinazioni di ritmi (rappresentazioni grafiche, coloriture ed esecuzioni)Attività individuali e collettive di osservazione, ricerca, sperimentazione.Attività di quantificazione, ordinamento e comparazioneAttività di classificazione, seriazione, raggruppamentiCompiti relativi alla vita quotidiana accompagnati da conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. Tabelle, grafici, mappe, schemi e "alberi", per semplici rilevazioni statistiche e organizzazioni di informazioni note (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo), con simboli convenzionali e nonAttività e giochi di pre-calcolo (uso di materiale strutturato e non) per avviare un graduale procedimento di astrazione , per giungere al concetto di simbolo e numero |
|  | Colloca azioni quotidiane nel tempo e nello spazioRiferisce eventi secondo successioni logico temporaliSegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.  | IL TEMPO E LO SPAZIO | Eseguire una sequenza logico-temporale di un’ esperienza ( almeno 2 immagini)Inserire al posto giusto un oggetto all’interno di una sequenza (almeno 2 immagini)Esplorare lo spazio fisico (aula, salone, cortile) Utilizzare i concetti topologici a livello corporeoOrganizzare lo spazio grafico (sopra sotto) Intuire che possono esistere diverse soluzioniCogliere la successione delle azioni: prima, dopoIntuire la ciclicità a livello percettivo Muoversi nello spazio scegliendo ed eseguendo i percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissataDescrivere le forme di oggetti tridimensionali (case, palle, tetti di case…) Riconoscere, denominare e disegnare alcune figure geometriche (2)Operare e giocare con materiali strutturati, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo  | Eseguire una sequenza logico-temporale di un’ esperienza ( almeno 3 immagini)Inserire al posto giusto un oggetto all’interno di una sequenza (almeno 3 immagini)Esplorare lo spazio fisico (aula, salone, cortile) e verbalizzare le esperienze vissuteUtilizzare i concetti topologici sia con il proprio corpo sia con gli oggetti Organizzare lo spazio grafico (alto-basso, sopra-sotto) Scoprire che possono esistere diverse soluzioniFormulare ipotesiIpotizzare causa ed effettoCogliere la successione delle azioni: prima, adesso, dopoCogliere la ciclicità, riconoscendo i principali misuratori Muoversi nello spazio scegliendo ed eseguendo i percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissata, scoprendo concetti geometrici come quelli di direzione e di angoloDescrivere le forme di oggetti tridimensionali (case, palle, tetti di case…) intuendo le forme geometriche Riconoscere, denominare e disegnare alcune figure geometriche (3)Operare e giocare con materiali strutturati, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo | Eseguire una sequenza logico-temporale di un’ esperienza ( almeno 4 immagini)Inserire al posto giusto un oggetto all’interno di una sequenza (almeno 4 immagini)Conoscere i principali momenti temporali (giorno-notte, la giornata scolastica, la settimana, le stagioni e i mesi). Esplorare lo spazio fisico (aula, salone, cortile) verbalizzare e rappresentare le esperienze vissuteUtilizzare i concetti topologici con il proprio corpo, con gli oggetti e con il disegnoOrganizzare lo spazio grafico (sinistra-destra, alto-basso, sopra sotto) Scoprire e mettere in atto diverse soluzioniFormulare e verificare ipotesiIndividuare e verificare causa ed effettoCogliere e raccontare la successione delle azioni: prima, adesso, dopoCogliere e argomentare la ciclicità, riconoscendo i principali misuratori Muoversi nello spazio scegliendo ed eseguendo i percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissata, scoprendo e spiegando concetti geometrici come quelli di direzione e di angolo Descrivere le forme di oggetti tridimensionali (case, palle, tetti di case…) riconoscendo le forme geometriche  Riconoscere, denominare e disegnare alcune figure geometriche (4)Collocare se stesso in base ai concetti di direzionalità.Operare e giocare con materiali strutturati, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo | Ricostruzioni di sequenzeAttività di routine quotidianaLinea del tempo con le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Calendario settimanale con attività significative, eventi, incarichi, ecc. Calendario annuale con le stagioni e i loro tratti tipici nell’ambiente e nelle attività umane. Giochi didattici e motori, accompagnati anche da canti, musiche e filastroccheAttività individuali e collettive di osservazione, ricerca, sperimentazioneFormulazione di ipotesi Attività di esplorazioneCostruzione di semplicissimi modellini, oggetti e plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) delle cose occorrenti per la realizzazionePoesie, rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana, ...)  |
|  | Osserva il proprio corpo, l’ambiente che lo circonda e gli organismi viventi.  | L’AMBIENTE INTORNO A NOI  | Esplorare la realtà attraverso i cinque sensiOsservare le caratteristiche di alcuni materialiOsservare elementi della realtà Identificare oggetti inanimati e viventi.Intuire la classificazione degli esseri viventi in animali e pianteRilevare i cambiamenti nella crescita di persone, animali e piante.  | Esplorare e riconoscere la realtà attraversi i cinque sensi Osservare e riconoscere le caratteristiche di alcuni materialiOsservare e descrivere elementi della realtà Identificare e descrivere oggetti inanimati e viventi.Classificare gli esseri viventi in animali e pianteRilevare e confrontare i cambiamenti nella crescita di persone, animali e piante.  | Usare proficuamente i cinque sensi per esplorare, riconoscere e classificare la realtàOsservare, riconoscere e spiegare le caratteristiche di alcuni materiali.Osservare, descrivere e confrontare elementi della realtà Identificare, descrivere e confrontare oggetti inanimati e viventi.Riconoscere, e argomentare la classificazione degli esseri viventi in animali e pianteRilevare, confrontare e argomentare i cambiamenti nella crescita di persone, animali e piante.  | Attività individuali e collettive di osservazione, ricerca, sperimentazione.Attività di esplorazioneGiochi di confronto di foto della propria vita e storia personale per individuare trasformazioni (nel corpo,negli abiti, nei giochi e nelle persone) Esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, con relative loro illustrazioni e verbalizzazioni.  Piante, oggetti e materiale vario per giochi e attività di raggruppamento secondo criteri stabiliti e/o liberi |
|  |  | ARTEFATTI TECNOLOGICI | Familiarizzare con strumenti multimediali. Usare in modo semplice e meccanico gli strumentiProdurre semplicissimi elaborati | Familiarizzare e usare strumenti multimediali. Usare in modo corretto gli strumentiProdurre semplici elaborati.  | Familiarizzare, usare e operare con strumenti multimediali. Comprendere l’utilizzo degli strumenti e usarli anche in modo personale Produrre e spiegare semplici elaborati.  | Giochi e lavori con il computer, il tablet, la LIM…. |