**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. | QUANTITÀ  E  NUMERI | Compiere classificazioni raggruppando e contando gli oggetti in base a una caratteristica  Comprendere il significato dei quantificatori tutti, uno, nessuno  Riconoscere 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 2 elementi)  Contare e operare con le quantità almeno da 1 a 4  Intuire elementari corrispondenze biunivoche  Scoprire semplici simboli per registrare  Intuire ed eseguire ritmi colore/forma con due elementi  Colorare  modelli di strutture  ritmiche (dettato ritmico,  battute o simboli grafici con 2 battute)  Intuire che si possono misurare gli oggetti con semplici strumenti non convenzionali  Comprendere 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 caratteristiche  Comprendere e utilizzare correttamente i quantificatori:  tutti, uno, nessuno  Riconoscere 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 corrispondente  Individuare di più/di meno  Rilevare relazioni di corrispondenza biunivoca  Utilizzare i più semplici simboli per registrare  Comprendere ed eseguire ritmi colore/forma con due o tre elementi  Riprodurre graficamente  modelli di strutture  ritmiche (dettato ritmico,  battute o simboli grafici con 3 battute)  Misurare gli oggetti con semplici strumenti non convenzionali  Comprendere 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’operazione  Comprendere, utilizzare correttamente e spiegare i quantificatori :  tutti, uno, nessuno  Riconoscere 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 quantità  corrispondente.  Confrontare quantità  Aggiungere, togliere e valutare la quantità  Individuare e spiegare di più e di meno  Cogliere la conservazione delle quantità  Rilevare e operare relazioni di corrispondenza biunivoca  Utilizzare diversi simboli per registrare (grafici e tabelle, ...)  Comprendere, eseguire ed inventare ritmi colore/forma con tre elementi  Riprodurre 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’operazione  Comprendere e argomentare il significato di connettivi logici  “non, e”  Mettere in atto e saper spiegare strategie di risoluzione di problemi | Attività di routine quotidiana  Discussioni e conversazioni su argomenti vari, rispettando i turni e ascoltando gli altri, spiegando e sostenendo le proprie ragioni  Giochi didattici e motori, accompagnati anche da canti, musiche e filastrocche per fare esperienza concreta di ritmi  Combinazioni di ritmi (rappresentazioni grafiche, coloriture ed esecuzioni)  Attività individuali e collettive di osservazione, ricerca, sperimentazione.  Attività di quantificazione, ordinamento e comparazione  Attività di classificazione, seriazione, raggruppamenti  Compiti 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 non  Attività 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 spazio  Riferisce eventi secondo successioni logico temporali  Segue 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 corporeo  Organizzare lo spazio grafico (sopra sotto)  Intuire che possono esistere diverse soluzioni  Cogliere la successione delle azioni: prima, dopo  Intuire la ciclicità a livello percettivo  Muoversi nello spazio scegliendo ed eseguendo i percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissata  Descrivere 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 vissute  Utilizzare 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 soluzioni  Formulare ipotesi  Ipotizzare causa ed effetto  Cogliere la successione delle azioni: prima, adesso, dopo  Cogliere 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 angolo  Descrivere 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 vissute  Utilizzare i concetti topologici con il proprio corpo, con gli oggetti e con il disegno  Organizzare lo spazio grafico (sinistra-destra, alto-basso, sopra sotto)  Scoprire e mettere in atto diverse soluzioni  Formulare e verificare ipotesi  Individuare e verificare causa ed effetto  Cogliere e raccontare la successione delle azioni: prima, adesso, dopo  Cogliere 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 sequenze  Attività di routine quotidiana  Linea 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 filastrocche  Attività individuali e collettive di osservazione, ricerca, sperimentazione  Formulazione di ipotesi  Attività di esplorazione  Costruzione di semplicissimi modellini, oggetti e plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) delle cose occorrenti per la realizzazione  Poesie, 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 sensi  Osservare le caratteristiche di alcuni materiali  Osservare elementi della realtà  Identificare oggetti inanimati e viventi.  Intuire la classificazione degli esseri viventi in animali e piante  Rilevare 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 materiali  Osservare e descrivere elementi della realtà  Identificare e descrivere oggetti inanimati e viventi.  Classificare gli esseri viventi in animali e piante  Rilevare e confrontare i  cambiamenti nella  crescita di persone,  animali e piante. | Usare proficuamente i cinque sensi per esplorare, riconoscere e classificare la realtà  Osservare, 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 piante  Rilevare, confrontare e argomentare i  cambiamenti nella  crescita di persone,  animali e piante. | Attività individuali e collettive di osservazione, ricerca, sperimentazione.  Attività di esplorazione  Giochi 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 strumenti  Produrre semplicissimi  elaborati | Familiarizzare e usare  strumenti multimediali.  Usare in modo corretto  gli strumenti  Produrre 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…. |