

CURRICOLO DI ISTITUTO

Scuola dell'infanzia IC 6 Modena

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE - COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA - COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

TRAGUARDI FORMATIVI

Il bambino

- gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini;
- sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato;
- sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre;
- riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità d'attenzione tra chi parla e chi ascolta;
- ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme;
- si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise;
- riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

TRE ANNI

QUATTRO ANNI

CINQUE ANNI

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti e sa esprimerli in modo sempre più adeguato È consapevole d'avere una storia personale, familiare e comunitaria e sviluppa un senso d'appartenenza Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali e ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme È consapevole delle differenze e sa averne rispetto Segue regole di comportamento, si assume responsabilità, distingue chi è fonte di autorità e i principali ruoli nei diversi contesti Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri	Prendere coscienza della propria identità. Esprimere e controllare emozioni e sentimenti. Adattarsi ai ritmi della giornata scolastica e superare il distacco dalla famiglia. Superare paure e conflitti. Attenuare la dimensione egocentrica. Acquisire fiducia e sicurezza in sé stessi e negli altri, coetanei ed adulti. Cogliere il significato delle feste della nostra tradizione. Accettare ed adattarsi alle norme e alle regole della sezione e della vita comunitaria. Esplorare la realtà. Conoscere la propria realtà territoriale.	Acquisire sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie, espressive e comunicative. Acquisire l'abitudine a collaborare con i compagni per un fine comune. Rispettare le principali regole in situazione di gioco libero e guidato. Rispettare le proprie e altrui cose. Capacità di intuire lo scorrere del tempo (notte – giorno, settimana, mese, anno, stagione). Intuire i contenuti dei messaggi delle feste tradizionali. Mettere in atto le prime regole di vita sociale, rispettando gli esseri umani, la natura e gli animali. Collocare nello spazio se stessi, oggetti e persone. Seguire un percorso sulla base di indicazioni date.	Operare in gruppo per raggiungere obiettivi comuni. Riconoscere e distinguere i propri e gli altrui comportamenti positivi e negativi. Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo. Conoscere la propria storia personale. Eseguire azioni seguendo criteri di successione e contemporaneità. Assumere un atteggiamento di rispetto verso l'ambiente esterno. Rispettare ed accettare la diversità (disabilità fisiche, diversità di culture, razze e religione). Far proprie e rispettare le regole. Esplorare la realtà circostante. Cogliere le trasformazioni dell'ambiente naturale (ciclo stagionale). Aspettare e rispettare il proprio turno. Acquisire semplici norme di comportamento.
	CONTENUTI GUIDA		

	• Giochi di accoglienza. • Attività ludiche per la conoscenza reciproca. • Attività ludiche per la comprensione delle prime regole di vita comunitaria. • Costruzione di un percorso storico: "La mia storia". • Giochi motori con semplici regole. • Giochi di ruolo e conversazioni guidate. • Attività di consolidamento delle autonomie. • Attività di tutoring. • Sollecitazione a porsi domande propedeutiche a dialoghi e discussioni.
--	---

CAMPO DI ESPERIENZA: CORPO E MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE - COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IMPRENDITORIALE - COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: CORPO E MOVIMENTO

TRAGUARDI FORMATIVI

- Il bambino
- vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola;
- riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione;
- prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto;
- controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva;
- riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
Raggiunge una buona autostima personale nell'alimentarsi e nel vestirsi, riconosce i segnali del corpo, sa che cosa fa bene e fa male, conosce il proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e consegue pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione Prova piacere nel movimento e in diverse forme di attività e di destrezza per correre, stare in equilibrio, coordinarsi in altri giochi individuali e di gruppo che richiedono l'uso di attrezzi e il rispetto di regole, all'interno della scuola e all'aperto Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio e interagisce con gli altri nei giochi di movimento	Avviare a: vestizione, alimentazione, norme igieniche, uso delle posate e conoscenza degli alimenti Sviluppare la percezione globale dello schema corporeo e riconosce le parti principali del corpo Potenziare e sviluppare le attività motorie di base: sale e scende le scale autonomamente, saltella, gattona, corre, rotola, striscia e si sposta a comando Acquisire sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie e si muove evitando gli ostacoli Riprodurre semplici ritmi con le mani e con i piedi Accettare di giocare in gruppo Iniziare a riconoscere ciò che fa bene e male al corpo in termini di azioni Iniziare ad eseguire semplici percorsi	Progredire in autonomia a tavola usando le posate ed assaggiando alcuni cibi Progredire nel vestirsi, svestirsi e riordinare i propri indumenti ed oggetti in autonomia Andare in bagno da solo e lavarsi autonomamente le mani Riconoscere e denominare le principali parti del corpo su se stesso, sugli altri, su immagini Rappresentare graficamente il corpo e riconoscere le funzioni delle varie parti Potenziare la motricità fine Partecipare di gruppo Muoversi con destrezza nei giochi liberi e guidati Eseguire percorsi e sequenze ritmiche Sviluppare la coordinazione del movimento nello spazio	Alimentarsi, vestirsi, coordinarsi in attività igieniche e alimentari riconoscendo i segnali del corpo con buona autonomia Raffigurare in modo completo e strutturato la figura umana Cominciare a riconoscere la destra e la sinistra su di sé e sugli altri Coordinare il movimento del proprio corpo con quello degli altri e raggiungere un adeguato controllo nelle situazioni statiche e dinamiche Consolidare i movimenti della mano e del coordinamento oculo- manuale ai fini dell'attività grafica Sviluppare le percezioni sensoriali: visive, tattili, gustative, olfattive, uditive Associare movimenti al tempo e al ritmo di musiche e muoversi creativamente e orientarsi nello spazio Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare

Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo Conosce le diverse parti del corpo e lo rappresenta in modo statico e dinamico	Comunicare i propri bisogni, necessità e desideri Utilizzare i sensi per esplorare materiali e ambienti	Possedere una buona autonomia personale Intuire, con riferimento ad esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari, potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute	Coordinarsi con gli altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi Distinguere, con riferimento ad esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari, potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute Comprendere l'importanza di una corretta alimentazione
	CONTENUTI GUIDA		
	Attività per la conoscenza del corpo, delle sue parti e delle relative funzioni. Giochi e attività per lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale. Giochi: motori, simbolici, di imitazione, movimento ritmico. Giochi di espressione corporea attraverso diverse tecniche e strumenti (musica, attrezzi ecc.). Giochi per aiutare la cura del movimento e dell'autocontrollo, la lateralizzazione. Giochi di squadra. Cura dell'igiene e della salute. Giochi finalizzati all'individuazione di comportamenti sicuri e delle regole.		

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

**COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE - COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA –
COMPETENZA IMPRENDITORIALE - COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

TRAGUARDI FORMATIVI

Il bambino

- comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;
- inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura ed altre attività manipolative, utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie;
- segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...), sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte;
- scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali;
- esplora i primi alfabeti musicali utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

TRE ANNI

QUATTRO ANNI

CINQUE ANNI

Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive e creative Esplora con curiosità e attenzione diverse forme artistiche (teatrali, musicali, visive e di animazioni) e le possibilità offerte dalle tecnologie	Avviare la produzione e la comunicazione verbale Ascoltare, memorizzare, mimare filastrocche e brevi poesie Accompagnare una melodia con semplici movimenti del corpo Accettare l'uso del travestimento e del trucco nelle drammatizzazioni Riconoscere il suono della propria voce, della voce dell'insegnante e dei compagni	Partecipare al gioco simbolico, alla drammatizzazione e alla rappresentazione in modo semplice utilizzando alcune tecniche espressive Riconoscere il proprio corpo come strumento musicale Esplorare suoni e musicalità dell'ambiente Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive utilizzando voce, corpo, oggetti per semplici produzioni musicali	Esprimere, comunicare, raccontare emozioni attraverso il linguaggio del corpo Partecipare al gioco simbolico, alla drammatizzazione e alla rappresentazione in modo semplice utilizzando alcune tecniche espressive Sviluppare la sensibilità musicale. Memorizzare e ripetere poesie, canti e filastrocche.
--	---	--	--

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando corpo, voce e oggetti	Sperimentare forme e materiali diversi (pastelli, tempere, sabbia...) Esplorare e ricercare sonorità nello spazio esterno, inteso come ambiente di vita Provare ad utilizzare strumenti musicali conosciuti Produrre suono e rumore Iniziare a sperimentare la manipolazione, il disegno e le tecniche espressive più semplici (riconoscimento di colori primari, manipolazione di plastilina e pasta di sale)	Usare tecniche artistiche per rappresentare esperienze personali Riconoscere suoni, rumori, silenzio Riprodurre il ritmo con il corpo e la voce su imitazione Cantare in gruppo con i compagni Muoversi con semplici melodie Sperimenta le diverse tecniche grafico-pittoriche, manipolative e plastiche Seguire per breve tempo spettacoli di vario tipo	Mimare, riprodurre semplici strutture ritmiche Comporre e rappresentare graficamente emozioni, storie, esperienze. Sviluppare la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri Rappresentare sul piano pittorico i propri sentimenti, pensieri, fantasie. Usare in modi diversi il colore e i diversi materiali
---	---	--	--

	Cominciare ad utilizzare tecniche pittoriche Accettare il contatto con tutti i materiali d'uso	Scoprire la formazione dei colori derivati attraverso la mescolanza dei colori primari Sviluppare le tecniche di manipolazione. Utilizzare con creatività i materiali a disposizione Acquisire abilità di motricità fine Osservare alcune opere d'arte Avvicinarsi ai mezzi di comunicazione e all'uso delle nuove tecnologie	Seguire spettacoli di diverso tipo teatrali, musicali, cinematografici Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni Consolidare le tecniche grafiche acquisite. Rafforzare e migliorare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine. Rappresentare graficamente il contenuto di racconti narrati o letti dall'insegnante Acquisire padronanza in nuove tecniche espressive usando il colore in modo appropriato Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie e fruire delle diverse forme artistiche per comunicare ed esprimersi attraverso di esse Portare a termine il proprio lavoro in modo autonomo e personale
	CONTENUTI GUIDA		

	• Canti, filastrocche, poesie. • Produzione di suoni spontanea o guidata attraverso strumenti musicali. • Ascolto di brani musicali. • Primi approcci alla musica e al ritmo. • Esplorazione spontanea e guidata degli strumenti musicali. • Giochi sensoriali e percettivi. • Laboratori creativi per la costruzione di semplici strumenti musicali con materiali di recupero. • Utilizzo di semplici tecniche grafico pittoriche. • Attività manipolative e plastiche. • Esperienze con i colori. • Riconoscimento delle emozioni di base attraverso l'utilizzo di immagine. • Attività di drammatizzazione e gioco-teatro. • Attività di potenziamento grafico del disegno spontaneo e guidato. • Attività ludiche per la lettura di un'opera d'arte o l'ascolto di un'opera musicale (pittura, architettura, plastica, fotografia, film). • Giochi per l'approccio al digitale.
--	---

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE - COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IMPRENDITORIALE - COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI FORMATIVI

Il bambino

- usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sul significato di ciò che ascolta;
- sa esprimere e comunicare agli altri bisogni, sentimenti, emozioni, argomentazioni attraverso il codice verbale che utilizza nelle diverse situazioni comunicative;
- sperimenta filastrocche, rime, narrazioni, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati delle parole;
- ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e propone spiegazioni, usa il linguaggio per confrontarsi;
- riflette sulla lingua, scopre l'esistenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi;
- si avvicina alla lingua scritta, realizza e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi mezzi di comunicazione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
Sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce e precisa il proprio lessico	Sviluppare la capacità di ascolto e di attenzione Ascoltare, comprendere ed eseguire semplici consegne Esprimere bisogni primari	Raccontare episodi ed esperienze personali Porre domande ai bambini e all'insegnante Partecipare al dialogo esprimendo bisogni, emozioni e sentimenti	Esprimere bisogni, emozioni, sensazioni e stati d'animo Formulare in maniera più chiara possibile, domande ai bambini e all'adulto Usare correttamente le parole per descrivere

Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività	Cominciare ad esprimere sentimenti ed emozioni Cominciare a descrivere situazioni ed azioni della vita quotidiana Cominciare a raccontare episodi del proprio vissuto personale Cominciare a dare significato alle proprie produzioni grafiche Partecipare attivamente alle conversazioni con adulti e compagni Ascoltare e comprendere testi Avvicinarsi al mondo dei libri esplorandoli a livello senso- percettivo Accostarsi alla lettura di immagini Seguire semplici percorsi grafici	Seguire la narrazione di un testo e coglierne il senso globale Sviluppare la capacità di ascoltare Rielaborare verbalmente quanto ascoltato Interessarsi al codice scritto e produrre scritture spontanee Interagire con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e agli incarichi	Ascoltare e comprendere brevi racconti individuando elementi specifici. Costruire racconti coerenti Usare creativamente il linguaggio verbale integrandolo ad altri linguaggi Arricchire il proprio linguaggio e utilizzare frasi sempre più articolate. Riconoscere i simboli della lingua scritta
--	--	---	--

Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, dialoga, discute, chiede spiegazioni e spiega, usa il linguaggio per progettare le attività e per definire le regole Riflette sulla lingua, confronta lingue diverse, riconosce, apprezza e sperimenta la pluralità linguistica e il linguaggio poetico Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie	Ascoltare e comprendere brevi racconti o storie lette dalle insegnanti Familiarizzare con lingue diverse dalla propria.	Riformulare semplici racconti Familiarizzare con lingue diverse dalla propria. Sperimentare un primo approccio sotto forma di gioco con le tecnologie digitali	Comprendere e produrre storie in modo creativo e secondo la sequenza logica temporale Distinguere lingue diverse dalla propria. Sperimentare un primo approccio sotto forma di gioco con le tecnologie digitali
	CONTENUTI GUIDA		

	• Utilizzo di semplici conversazioni e comprensione dei contenuti. • Comprensione di testi narrativi: fantastici, descrittivi relativi al proprio vissuto. • Competenze metalinguistiche attraverso giochi di rime, filastrocche e poesie. • Riconoscimento e utilizzo dei simboli della lingua scritta. • Giochi linguistici per arricchire il lessico. • Attività fonematiche. • Costruzione di frasi collettive. • Lettura di storie, racconti e rielaborazione verbale. • Espressioni di base della lingua inglese. • Verbalizzazione di una esperienza vissuta. • Esplorazione di libri. • Lettura e comprensione di immagini e di sequenze illustrate di una storia rispettando i rapporti temporali. • Giochi di ruolo, di imitazione e di simulazione. • Visione ed ascolto di contenuti audio L2.
--	---

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA - COMPETENZA DIGITALE - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE - COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IMPRENDITORIALE - COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI FORMATIVI

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;
- sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana;
- riferisce correttamente eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo;
- osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti, si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi;
- 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;
- individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali

**TRAGUARDI PER LO
SVILUPPO DELLE
COMPETENZE****OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO****TRE ANNI****QUATTRO ANNI****CINQUE ANNI**

Raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali	Rilevare alcune caratteristiche degli oggetti (con dimensioni grande-piccolo, alto-basso, lungo-corto) Discriminare e raggruppare oggetti in base al colore, alla forma Cominciare a percepire e distinguere le principali figure geometriche (quadrato e cerchio) nella vita quotidiana Individuare e rappresentare rapporti di quantità (piccolo o grande, poco o tanto...)	Discriminare e classificare oggetti in base a criteri comuni: colore, dimensione e forma Raggruppare, confrontare e ordinare oggetti Discriminare e rappresentare forme geometriche Distinguere e valuta dimensioni (grande, medio, piccolo) Riconoscere i concetti topologici fondamentali: sopra/sotto, avanti/dietro...	Discriminare e classificare oggetti in base a uno o più criteri stabiliti Riconoscere, denominare e rappresentare le principali forme geometriche Confrontare gli oggetti e coglierne differenze e uguaglianze Confrontare e ordinare grandezze diverse Riconoscere e discriminare insiemi Acquisire il concetto di classificazione
	Attribuire qualità percettive alle cose intorno a lui Confrontare le quantità in un gioco Avviare al raggruppamento di pochi elementi in base al colore, la grandezza e la quantità Cogliere le somiglianze e le differenze, contare fino a tre	Trovare soluzioni a piccoli problemi Distinguere le sensazioni gustative primarie: dolce, amaro, salato, aspro Cogliere il concetto di quantità Riconoscere e denominare uno, nessuno, tanti Iniziare a contare in sequenza sperimentare con alcuni elementi dati criteri di raggruppamento, di discriminazione, dimensione, quantità, misurazione, contare fino a 10	Rilevare e stabilire relazioni di quantità fra due o più elementi Eseguire seriazioni e riprodurle graficamente Intuire la possibilità di misurazioni Contare oggetti, immagini e persone Contare in sequenza e associa il simbolo numerico

			Cominciare ad acquisire il concetto di aggiungere e togliere in semplici situazioni Eseguire confronti, valutazione e misurazioni Raggruppare secondo criteri (dati o personali) Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche
	CONTENUTI GUIDA		
	• Svolgimento di giochi e attività di esplorazione della scuola e degli ambienti familiari. • Orientamento spaziale: giochi. • Esperienze dirette a riconoscere grandezza e quantità. • Attività di classificazione (forma, dimensione, ecc.). • Giochi con i numeri. Gli elementi numerici nella storia personale (ho 5 anni, 2 fratelli). • Utilizzo dei numeri. Abbinamento delle quantità al numero. • Esperimenti.		

Coglie le trasformazioni osservando i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità È curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Attua procedure e porta a termine compiti e iniziative Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere e valutare le osservazioni e le esperienze	Manifestare curiosità verso la scoperta di tutto ciò che ci circonda Osservare la natura e le sue trasformazioni Maturare comportamenti di rispetto e di protezione dell'ambiente Osservare i fenomeni atmosferici che accadono in natura	Osservare, esplorare la natura i suoi cambiamenti Cogliere le differenze tra il mondo vegetale e quello animale Associare oggetti alle relative funzioni Operare e giocare con materiali strutturati, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo Manipolare materiale vario	Riconoscere e descrivere le trasformazioni in natura Riconoscere le differenze tra l'ambiente naturale e quello artificiale. Ordinare oggetti e immagini in sequenza logica Confrontare le caratteristiche tra esseri viventi (uomo, animali, piante) Formulare ipotesi per spiegare alcuni fenomeni Osservare le trasformazioni nel corso di esperimenti Manipolare in modo creativo materiale vario Avvicinare i bambini alle tecnologie per promuoverne un uso virtuoso
---	---	---	--

Si orienta nel tempo della vita quotidiana Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale; formula riflessioni, considerazioni e ipotesi relative al futuro immediato e prossimo	Riconoscere l'alternanza temporale (notte-giorno) Avviarsi ad acquisire il concetto del tempo ciclico: le stagioni Manipolare materiale vario	Ordinare in sequenza temporale Riconoscere l'alternanza del giorno e della notte con la successione dei giorni Osservare e cogliere i principali aspetti delle stagioni	Ordinare in sequenza temporale Riconoscere l'alternanza del giorno e della notte con la successione dei giorni. Osservare e cogliere i principali aspetti delle stagioni
	CONTENUTI GUIDA		
	● Osservazione dell'ambiente e riconoscimento dei suoi elementi. ● Ideazione sotto forma di giochi di comportamenti virtuosi per rispettarlo. ● Conoscenza di storie e tradizioni di culture differenti. ● Esperienze e attività che seguono la ciclicità delle stagioni. Semplice registrazione degli eventi temporali. ● Esperienze e attività visive legate al territorio. ● Costruzione e utilizzo di semplici strumenti di misurazione del tempo. ● Costruzione e utilizzo di un calendario meteorologico. ● Conversazioni guidate a tema scientifico, piccoli esperimenti, attività di ordinamenti spazio- temporali. ● Giochi strutturati e da tavolo. ● Osservazione del computer e delle parti che lo costituiscono.		