



**Programmazione didattico-educativa di istituto
 SCUOLA DELL'INFANZIA**

FILONE 3: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

INDICATORE: Calcolo e risoluzione

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>Livello 0</p> <p>E' in grado di osservare la realtà cogliendo alcuni aspetti relativi alla quantità</p>		
<p>3 anni</p> <p>Confronta quantità presenti nella realtà</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i nomi di alcuni numeri e intuisce che c'è un ordine • Descrive le quantità usando i termini poco/tanto 	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva la realtà e manipola oggetti e materiali • Prova a contare gli oggetti anche se non associa ancora il movimento della mano
<p>4 anni</p> <p>Formula ipotesi sulla numerosità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descrive le quantità usando i termini uno/ poco/ tanto /niente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aggiunge e toglie quantità • Associa le quantità di oggetti all'indicazione

degli oggetti, togliendo e aggiungendo quantità	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i numeri fino a 10 	uno/ poco/ tanto/ niente <ul style="list-style-type: none"> • Conta piccole quantità di oggetti • Mette in corrispondenza quantità di oggetti e ne rileva uguaglianze e differenze
5 anni In situazioni quotidiane sperimenta le strategie del contare e dell'operare con i numeri	<ul style="list-style-type: none"> • Stabilisce relazioni tra quantità usando i termini: di più, di meno, uguale. • Conosce la cardinalità della sequenza numerica • Sa contare • Conserva il numero 	<ul style="list-style-type: none"> • Formula ipotesi e previsioni • Sa aggiungere e togliere quantità e le confronta usando una terminologia adeguata • Associa le quantità al simbolo • Confronta quantità di oggetti attraverso la corrispondenza biunivoca

FILONE 3: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

INDICATORE: Spazio e figure

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Esplora la realtà che lo circonda orientandosi in spazi limitati e rispettando semplici indicazioni verbali		

<p>3 anni</p> <p>Si muove nello spazio conosciuto cogliendo le caratteristiche topologiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percepisce le dimensioni degli oggetti (piccolo/grande) 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora l'ambiente che lo circonda rispettando alcune semplici indicazioni verbali
<p>4 anni</p> <p>Esplora lo spazio individuando la propria posizione e quella degli oggetti provando a descriverle utilizzando un linguaggio adeguato. Osserva la realtà circostante confrontando grandezze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce alcune forme presenti nella realtà e le denomina • Coglie le grandezze e le dimensioni (piccolo/grande, alto/basso) • Conosce il significato dei termini: sopra/ sotto, dentro/ fuori, davanti/dietro 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora l'ambiente che lo circonda osservando oggetti e forme e provando a descriverle • Esegue percorsi lineari nello spazio rispettando le indicazioni verbali
<p>5 anni</p> <p>Si orienta nello spazio collocando se stesso e gli oggetti che lo circondano utilizzando una terminologia corretta. Sperimenta inoltre strategie per eseguire le prime misurazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce le principali forme geometriche le sa denominare • Coglie grandezze e dimensioni e le descrive usando una terminologia corretta • Conosce una terminologia corretta: sopra/ sotto, dentro/ fuori, davanti/dietro, aperto/chiuso, lungo/corto... • Esplora l'ambiente che lo circonda 	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva oggetti e forme, le descrive e le rappresenta anche graficamente • Esegue percorsi nello spazio rispettando indicazioni verbali o grafiche (semplici mappe) • Misura gli oggetti utilizzando strumenti non convenzionali

FILONE 3: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

INDICATORE: Relazioni dati e previsioni

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>Livello 0 Osserva la realtà cogliendo le caratteristiche di oggetti e materiali</p>		
<p>3 anni Osserva le realtà e prova a descrivere le caratteristiche di oggetti e materiali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce alcuni termini per descrivere la realtà 	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva gli oggetti e pone l'attenzione su alcune loro caratteristiche • Forma raggruppamenti di oggetti guidato dall'insegnante
<p>4 anni Esplora oggetti e materiali effettuando i primi raggruppamenti in base a caratteristiche evidenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il significato di termini utili per descrivere la realtà (colori, forma, grandezza) 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce uguaglianze e differenze tra gli oggetti • Raggruppa e classifica oggetti in base a caratteristiche comuni • Forma insiemi
<p>5 anni Raggruppa e ordina oggetti e</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il significato di termini utili per descrivere la realtà (colori, forma, grandezza, 	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppa, classifica e seria oggetti • Forma insiemi e li confronta

materiali in base ad alcune loro caratteristiche, in diverse situazioni quotidiane	dimensione) <ul style="list-style-type: none"> • Conosce e usa una terminologia corretta: (di più, di meno, uguale) 	<ul style="list-style-type: none"> • Registra dati in semplici grafici (istogrammi)
--	---	--

FILONE 3: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

INDICATORE: Asse scientifico-tecnologico

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<u>Livello 0</u> Osserva oggetti presenti nella realtà		
<u>3 anni</u> Osserva la realtà che lo circonda ponendo domande per comprenderla	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce la realtà che lo circonda 	<ul style="list-style-type: none"> • Riproduce graficamente la realtà attraverso lo scarabocchio • Pone domande • Usa tecniche imitando gli altri • Osserva
<u>4 anni</u> Esplora oggetti cercando di intuire il loro funzionamento.	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce alcuni semplici termini per descrivere la realtà 	<ul style="list-style-type: none"> • Riproduce oggetti presenti nella realtà • Pone domande sul funzionamento degli oggetti • Apprende tecniche

		<ul style="list-style-type: none">• Partecipa alle conversazioni• Fa ipotesi
<p><u>5 anni</u> Descrive semplici oggetti della realtà per spiegarne il funzionamento</p>	<ul style="list-style-type: none">• Conosce termini per descrivere la realtà	<ul style="list-style-type: none">• Disegna gli oggetti nei particolari• Partecipa alle conversazioni in piccolo e grande gruppo portando il proprio contributo• Rispetta i turni di parola nelle conversazioni• Usa una terminologia corretta• Propone ipotesi per la risoluzione di problemi• Usa un semplice metodo scientifico per esplorare la realtà• Progetta e realizza in modo creativo assemblando i vari materiali e utilizzando le tecniche apprese

FILONE 3: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

INDICATORE: Esplorare e descrivere oggetti e materiali

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Scopre oggetti e materiali manipolandoli		
3 anni Osserva e manipola materiali vari cogliendone semplici caratteristiche	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le caratteristiche dei vari materiali e le varie consistenze 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di fare semplici associazioni • Accetta di manipolare
4 anni Riconosce e descrive i vari materiali cogliendone tutte le caratteristiche	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i vari materiali proposti e li descrive 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di fare associazioni e classificazioni • Manipola materiali spontaneamente
5 anni Manipola oggetti e materiali e li esplora identificandone le caratteristiche	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i vari materiali proposti e li descrive con una terminologia adeguata 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di compiere seriazioni- classificazioni- associazioni-corrispondenze • Manipola materiali spontaneamente e sperimenta attraverso le conoscenze acquisite

FILONE 3: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

INDICATORE: Osservare e sperimentare sul campo

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<u>Livello 0</u> Osserva semplici fenomeni		
<u>3 anni</u> Osserva tutto ciò che lo circonda e coglie semplici particolari	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce semplici fenomeni ambientali 	<ul style="list-style-type: none"> • Riproduce graficamente semplici momenti vissuti
<u>4 anni</u> Osserva con curiosità la realtà che lo circonda cogliendo tutti i particolari	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il prima e il dopo • Conosce fenomeni ambientali e alcune loro caratteristiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Riproduce graficamente alcune fasi delle esperienze vissute
<u>5 anni</u> Osserva e descrive semplici fenomeni	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e descrive i fenomeni ambientali • Conosce i momenti di un'esperienza vissuta • Conosce in un fenomeno le relazioni di causa/effetto 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa un linguaggio adeguato per descrivere l'esperienza • Riproduce graficamente, in sequenze le esperienze vissute • Formula ipotesi • Colloca nel tempo eventi e azioni

		<ul style="list-style-type: none"> • Individua in un fenomeno le relazioni di causa/effetto
--	--	--

FILONE 3: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

INDICATORE: L'uomo, i viventi e l'ambiente

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Scopre il proprio corpo		
3 anni Osserva se stesso e l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le parti del viso e alcune parti del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta graficamente in modo semplice il proprio corpo • Osserva alcuni elementi dell'ambiente circostante
4 anni Osserva se stesso, l'ambiente e gli organismi viventi cogliendo semplici caratteristiche	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il proprio corpo nei particolari • Conosce l'ambiente circostante 	<ul style="list-style-type: none"> • Compone lo schema corporeo nella sua totalità e lo rappresenta graficamente • Osserva l'ambiente circostante cogliendone le caratteristiche
5 anni Osserva con attenzione il proprio corpo, l'ambiente e gli organismi	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce nei particolari la struttura corporea e i principali organi interni 	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva con attenzione e riproduce graficamente le esperienze vissute

<p>viventi accorgendosi dei loro cambiamenti</p>	<ul style="list-style-type: none">• Conosce le stagioni e le loro caratteristiche• Conosce le caratteristiche degli agenti atmosferici• Conosce in un fenomeno le relazioni di causa/effetto• Conosce le trasformazioni della natura	<ul style="list-style-type: none">• Rappresenta graficamente il proprio corpo arricchendolo di particolari• Percepisce e registra i cambiamenti del proprio corpo• Individua in un fenomeno le relazioni di causa/effetto• Coglie le trasformazioni della natura
--	---	---