

CURRICOLO ED. CIVICA (Legge 92/2019 e D.M. 35/2020) per la Scuola Dell'Infanzia

DAL D.M. 35/2020 – ALLEGATO A – LINEE GUIDA

“La scuola dell’infanzia”

Un’attenzione particolare merita l’introduzione dell’educazione civica nella scuola dell’infanzia, prevista dalla Legge, con l’avvio di iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile.

Tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali per il curricolo possono concorrere, unitamente e distintamente, al graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali.

Attraverso la mediazione del gioco, delle attività educative e didattiche e delle attività di routine i bambini potranno essere guidati ad esplorare l’ambiente naturale e quello umano in cui vivono e a maturare atteggiamenti di curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni.

Il costante approccio concreto, attivo e operativo all’apprendimento potrà essere finalizzato anche alla iniziazione virtuosa ai dispositivi tecnologici, rispetto ai quali gli insegnanti potranno richiamare i comportamenti positivi e i rischi connessi all’utilizzo, con l’opportuna progressione in ragione dell’età e dell’esperienza.”

PREMESSA

A partire dalla lettura dei documenti relativi all’Educazione Civica e considerandone la trasversalità nei diversi Campi d’Esperienza, la scelta delle insegnanti della scuola dell’Infanzia è stata volta ad integrare gli ambiti maggiormente coinvolti: “Il sé e l’altro” e “La conoscenza del mondo” (ambito matematico e ambito scientifico). Tenendo conto delle caratteristiche della programmazione, ampia e dettagliata, vigente nel nostro Istituto, è stato valutato come più funzionale inserire gli argomenti di educazione civica nella struttura a tabelle già esistente. Essi completano la parte didattica arricchendola di aspetti educativi importanti, stimolando la conoscenza, la riflessione, la consapevolezza e la conseguente attuazione di comportamenti responsabili.

L’intento delle insegnanti è stato quello di stendere un documento che fosse facilmente fruibile e attuabile dai docenti per l’avvio delle prime competenze in materia di Cittadinanza con bambini in età prescolare.

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE – SCUOLA DELL’INFANZIA – I.C. Vittorio Veneto 2

Campo d’esperienza “IL SÉ E L’ALTRO” con integrazione EDUCAZIONE CIVICA - ambito interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE: competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza, competenza imprenditoriale.

FONTE DI LEGITTIMAZIONE: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18/12/2006 classificate ulteriormente dal Consiglio dell’Unione Europea il 22 maggio del 2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo 4 settembre 2012 con integrazione del documento Indicazioni Nazionali Nuovi Scenari 2017. Life skills, nucleo fondamentale definito dall’Organizzazione mondiale della Sanità. Educazione Civica ai sensi dell’articolo 3 della legge 20 agosto 2019, n. 92- Allegato A Linee guida per l’insegnamento dell’educazione civica.

Traguardi per lo sviluppo di competenze al termine della scuola dell’infanzia	Obiettivi di apprendimento L’insegnante sviluppa nel bambino la capacità di:	Contenuti da integrare a discrezione dell’insegnante	Conoscenze ... Abilità ... Comportamenti ... L’alunno è in grado di ...
“Il sé e l’altro”			
<p>- Il bambino sviluppa il senso dell’identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato</p>	<p>Autoconsapevolezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le proprie caratteristiche fisiche e caratteriali, le proprie potenzialità e i propri limiti. <p>Gestione delle emozioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le emozioni e loro manifestazioni. • Tradurre gli “eventi emozionali” di sé e degli altri declinandoli a livello verbale per contestualizzarli ed elaborarli. <p>Empatia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essere disponibili verso gli altri con un atteggiamento di accettazione e apertura anche nei confronti della diversità. 	<p>Le principali caratteristiche fisiche e caratteriali. Il significato di capacità e bisogno. Le emozioni e le loro manifestazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e verbalizzare alcune delle proprie caratteristiche fisiche e caratteriali. • Esprimere le proprie preferenze e le proprie capacità. • Mettere in atto comportamenti rispettosi nei confronti del proprio corpo. • Verbalizzare le principali emozioni e relative manifestazioni. • Esprimere le proprie emozioni e riconoscere quelle altrui. • Regolare la propria risposta emotiva nei vari contesti. • Dimostrare attenzione e disponibilità verso l’altro.

<p>Il sé e l'altro - <u>Educazione civica</u></p>			
<p>- Il bambino relaziona e gioca con gli altri, riflette, sa argomentare, si confronta, discute, sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>	<p>Capacità di relazioni interpersonali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire e relazionarsi con gli altri in modo positivo. <p>Strategie di comportamento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettere in atto comportamenti efficaci nei vari contesti relazionali. 	<p>Relazioni interpersonali: regole di convivenza e aspetti dello star bene insieme. Nozione di strategia e /o comportamenti efficaci.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare parole di cortesia con adulti e bambini. • Relazionare positivamente con adulti e bambini. • Modificare il proprio modo di interagire a seconda delle persone e del contesto con cui viene a contatto. • Mettere in atto comportamenti e scelte finalizzati a uno scopo decidendo in modo autonomo.
<p>“Educazione Civica”</p>			
<p>- Il bambino conosce alcune tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre culture.</p>	<p>Tradizioni culturali della famiglia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccontare e ascoltare esperienze familiari. <p>Tradizioni culturali della comunità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscersi parte di un territorio attraverso la conoscenza delle sue principali tradizioni. <p>Confronto con altre culture</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'esistenza di identità culturali diverse. 	<p>Le feste e le tradizioni. La diversità culturale. Testi, canti e filastrocche tradizionali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e raccontare esperienze vissute in famiglia relative alle tradizioni. • Conoscere e raccontare feste e tradizioni della comunità. • Conoscere l'esistenza di culture diverse e dimostrare interesse e curiosità.
<p>- Il bambino riconosce il funzionamento delle piccole comunità (famiglia, scuola), l'organizzazione del territorio (Comune, servizi pubblici e</p>	<p>Funzionamento e organizzazione piccole comunità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare e verbalizzare la propria realtà familiare, scolastica e territoriale con 	<p>L'inno Nazionale. La bandiera italiana e i suoi colori. Componenti e ruoli delle piccole comunità.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e verbalizzare ruoli/regole in famiglia e a scuola. • Conoscere e verbalizzare ruoli e funzioni all'interno di alcune realtà pubbliche. • Riconoscere e nominare i segni fondamentali dell'identità

commerciali) e i segni fondamentali dell'identità nazionale.	i rispettivi ruoli e regole. Identità Nazionale • Riconoscere i segni fondamentali dell'identità nazionale.	Principali servizi pubblici e commerciali.	nazionale.
- Il bambino si riconosce come parte attiva all'interno delle varie comunità ponendo attenzione al bene comune.	Cittadinanza attiva • Comprendere il proprio ruolo. • Adottare atteggiamenti responsabili all'interno delle piccole comunità collaborando per la realizzazione di un progetto comune. • Mettere in atto comportamenti adeguati nei vari ambienti (strada, spazi e edifici pubblici ...).	Il concetto di partecipazione. Gli incarichi. I valori di solidarietà, cooperazione, impegno, responsabilità e rispetto. Principali norme dell'educazione stradale. Diversità dei comportamenti adeguati, nei vari ambienti.	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere incarichi in modo responsabile. • Partecipare alla vita scolastica in modo attivo e collaborativo. • Muoversi nell'ambiente esterno rispettando le norme stradali basilari. • Assumere comportamenti adeguati ai vari ambienti. • Impegnarsi con i coetanei per la realizzazione di un progetto comune.

LA CONOSCENZA DEL MONDO - ambito matematico, con INTEGRAZIONE EDUCAZIONE CIVICA - ambito interdisciplinare.

TRAGUARDO DI COMPETENZA: Logica

- Esplorare la realtà con spirito di osservazione, rappresentare il contesto con gli strumenti della matematica per riconoscerne l'utilità nella vita quotidiana.
- Utilizzare strumenti predisposti come tabelle, istogrammi e diagrammi per rappresentare elementi della realtà.

ABILITA' ... il b/o è in grado di ...

LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4	IN USCITA
<p><u>DISCRIMINAZIONE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •Esplorare oggetti reali mediante i sensi e descrivere le loro proprietà scegliendo tra quelle elencate dall'insegnante. •Individuare, indicandoli, elementi reali o figurati sentito l'elenco delle loro proprietà più semplici. 	<ul style="list-style-type: none"> •Esplorare oggetti reali e descrivere le loro proprietà rispondendo a domande poste dall'insegnante. •Osservare e confrontare elementi reali o figurati e dire se hanno o no le proprietà verbalizzate dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> •Esplorare elementi reali o figurati mediante i sensi e descrivere spontaneamente le loro proprietà. •Individuare, nominandoli, elementi reali o figurati sentito l'elenco delle loro proprietà più complesse. 	<ul style="list-style-type: none"> •Esplorare elementi reali o figurati mediante i sensi, descrivere verbalmente le loro proprietà anche complesse con termini corretti. •Descrivere elementi reali o figurati usando la negazione delle proprietà (non è ... non ha ...). 	<ul style="list-style-type: none"> •Esplorare e descrivere oggetti reali e/o figurati, confrontarli tra loro per cogliere uguaglianze e differenze. •Riconoscere tra una serie di oggetti quello che possiede le caratteristiche date.

<p><u>RELAZIONI e CLASSIFICAZIONE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzando materiale legato all'esperienza, creare coppie sulla base di relazioni verbalizzate dall'insegnante. • Individuare gli elementi reali o figurati che hanno la proprietà verbalizzata dall'insegnante, spostandoli o indicandoli. • Dati degli elementi reali o figurati, mettere vicini quelli che stanno bene insieme e dire il perché della scelta. • Collegare con una linea gli elementi che hanno la stessa proprietà. <p><u>RITMO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre con mani e piedi semplici sequenze di battute proposte dall'adulto. <p><u>SERIAZIONI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Disporre 3-4 elementi reali o figurati "dal ... al ..." secondo una proprietà data. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dati due gruppi di elementi collegarne i soggetti in base alla relazione data. • Verbalizzare la relazione in base alla quale sono stati fatti dei collegamenti. • Formare degli insiemi sulla base di una proprietà utilizzando il diagramma di Eulero –Venn. • Dato un insieme e degli elementi a parte, indicare verbalmente o graficamente se gli elementi fanno parte o no dell'insieme. <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre, utilizzando materiali, semplici strutture ritmiche. <ul style="list-style-type: none"> • Disporre più di 4 elementi reali o figurati dal ... al ... secondo una proprietà data. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e confrontare elementi reali o figurati e dire uguaglianze e differenze. <ul style="list-style-type: none"> • Dato un insieme e il criterio di relazione, costruire il secondo insieme. • Dati degli elementi reali o figurati, decidere quali stiano bene insieme spostandoli o indicandoli e dire il perché della scelta (proprietà e relazione). • Dire o rappresentare la proprietà in base alla quale è stato formato un insieme dato. <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre, utilizzando materiali/strumenti musicali, semplici strutture ritmiche e rappresentarle graficamente. <ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire le fasi principali della storia personale mettendo in ordine le immagini che la rappresentano. • Ricostruire la successione di azioni mettendo in sequenza 	<ul style="list-style-type: none"> • Cercare più relazioni che collegano due elementi o due insiemi. • Formare degli insiemi sulla base di una o più proprietà utilizzando i diagrammi di Carol e ad albero. • Formare un insieme spontaneamente o sulla base di una proprietà data, usando la negazione. <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre, utilizzando materiali/strumenti musicali, strutture ritmiche complesse e rappresentarle graficamente. <ul style="list-style-type: none"> • Disegnare elementi ordinandoli secondo una proprietà data. • Individuare e verbalizzare nozioni temporali come mattina/ mezzogiorno/sera; ieri/oggi/domani. • Mettere in successione le 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare relazioni in base a 1 o più criteri. • Scegliere e racchiudere all'interno di una linea chiusa elementi che possiedono lo stesso attributo. • Formare un insieme spontaneamente o sulla base di uno o più attributi utilizzando un diagramma. • Giustificare appartenenza e non appartenenza ad un insieme. <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, riprodurre e rappresentare semplici sequenze ritmiche. <ul style="list-style-type: none"> • Disporre "dal ... al ..." una serie di elementi. • Elencare la successione dei giorni della settimana e delle stagioni. • Disegnare e raccontare le sequenze temporali delle proprie azioni.
---	---	---	--	--

<p><u>RELAZIONI LOGICHE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire e verbalizzare in gruppo semplici sequenze di azioni. <p><u>TABULAZIONE DATI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare e leggere in gruppo semplici simboli che rappresentano elementi o contesti. <p><u>MACCHINE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire in gruppo le macchine che operano delle trasformazioni. • Riconoscere e nominare i gettoni utilizzati nelle macchine operatrici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare in gruppo cause ed effetti di eventi in contesti di realtà o con l'utilizzo di immagini. • Costruire e leggere in gruppo una tabella a doppia entrata o un istogramma. • Verbalizzare individualmente nome e trasformazione operata dalle macchine più comuni. • Operare trasformazioni con la macchina operatrice "cambio colore" e "cambio forma". 	<p>una serie di immagini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettere in successione le immagini che rappresentano i giorni della settimana e verbalizzarli. • Ordinare individualmente immagini rispettando la sequenza temporale prima-adesso-dopo. • Collegare immagini date che rappresentano causa /effetto di una situazione. • Completare individualmente una tabella a doppia entrata o un istogramma. • Rappresentare macchine domestiche e l'effetto della trasformazione (elemento che entra ed elemento che esce). • Operare trasformazioni con la macchina operatrice "neutra" e "cambia tutto". • Rappresentare graficamente ogni trasformazione fatta con le macchine operatrici. 	<p>immagini delle stagioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Completare la sequenza temporale prima-adesso-dopo disegnandola. • Verbalizzare o disegnare relazioni di causa/evento/conseguenza, azione/scopo, trasformazione/fattore della trasformazione. • Spiegare individualmente ciò che rappresenta una tabella o un istogramma. • Nominare macchine che si incontrano nella vita quotidiana e spiegare le operazioni che si devono eseguire per far corrispondere ad un elemento che entra un elemento che esce. • Operare trasformazioni con tutte le macchine operatrici in successione. • Operare con due macchine diverse e sostituirle con una che fa la stessa operazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzare o disporre in sequenza le immagini relative a una successione. • Verbalizzare la causa o la conseguenza di un fatto descritto. • Rappresentare graficamente causa, evento, conseguenza. • Completare verbalmente o graficamente una sequenza logica di causa, evento, conseguenza. • Utilizzare semplici simboli per registrare. • Rappresentare e spiegare i dati raccolti in osservazioni guidate utilizzando una tabella a doppia entrata o un istogramma. • Identificare macchine domestiche che effettuano una trasformazione (ciò che entra, ciò che esce). • Compiere trasformazioni dato un criterio (cambio colore, cambio forma). • Riconoscere in una trasformazione il criterio che l'ha prodotta.
---	---	--	---	---

TRAGUARDO DI COMPETENZA: Aritmetica

-Familiarizzare con le strategie del contare e dell'operare con i numeri.

- Sviluppare il concetto di numero naturale, che include il concetto di corrispondenza, del contare, di cardinalità e di confronto tra i numeri.

LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4	IN USCITA
<p><u>CONCETTO DI QUANTITA'</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •Contare in gruppo e/o individualmente in situazioni di vita pratica. •Giocare a togliere e aggiungere elementi a un gruppo di oggetti dati. •Riconoscere a "colpo d'occhio" e verbalizzare quantità diverse (di più o di meno) in due gruppi dove la differenza numerica è evidente. •Completare corrispondenze biunivoche. <p><u>IL CONTARE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •Ripetere in gruppo mimando conte e filastrocche con i numeri. •Ripetere spontaneamente una successione di numeri com'è capace. •Contare da 1 a 5 insieme all'adulto oggetti/persone poste di fronte. <p><u>NUMEROSITA', CONCETTO DI NUMERO</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> •Dato un gruppo di elementi costruirne un altro dove la quantità sia più o meno numerosa di quella del gruppo dato. •Utilizzare la corrispondenza biunivoca per verificare la numerosità di due insiemi. •Riconoscere e verbalizzare un insieme vuoto tra altri insiemi. <ul style="list-style-type: none"> •Memorizzare e ripetere individualmente mimando conte e filastrocche con i numeri. •Contare, toccando/spostando oggetti/persone da 1 a 5. 	<ul style="list-style-type: none"> •Dato un insieme costruirne un altro dove la quantità degli elementi sia uguale a quella dell'insieme dato. •Verbalizzare "a colpo d'occhio", in situazioni di gioco o di vita reale, se una quantità di elementi resta uguale o cambia qualora ne vengano tolti o aggiunti. <ul style="list-style-type: none"> •Memorizzare e ripetere individualmente conte e filastrocche complesse con i numeri. •Contare, toccando/spostando oggetti/persone da 1 a 10. •Prendere gli elementi di una quantità numerica verbalizzata da altri. 	<ul style="list-style-type: none"> •Verbalizzare "a colpo 'occhio" in situazioni di gioco o di vita reale, se una quantità di elementi resta uguale, è di più o di meno qualora gli elementi siano spostati e verificare la propria risposta (attraverso la corrispondenza biunivoca o il contare). •Confrontare "a colpo d'occhio" due insiemi e verbalizzare in quale insieme gli elementi hanno la stessa quantità, di più o di meno e poi verificare la propria risposta (utilizzando la corrispondenza biunivoca o il contare). <ul style="list-style-type: none"> •Utilizzare nei giochi conte con i numeri. •Contare da 1 a 10 senza toccare gli oggetti/persone. •Ripetere una successione numerica oltre il numero 9. •Contare in senso regressivo da 10 a 0. •Utilizzare spontaneamente il contare da 1 a 10 e oltre in situazioni di vita pratica. 	<ul style="list-style-type: none"> •Utilizzare il contare nelle attività giornaliere. •Verbalizzare "a colpo d'occhio" se una quantità di elementi resta uguale, è di più o di meno qualora gli elementi siano spostati; utilizzare la corrispondenza biunivoca per verificare se la risposta è esatta. <ul style="list-style-type: none"> •Richiamare la sequenza numerica attraverso filastrocche e conte. •Numerare in senso progressivo e regressivo da 0 a 10. •Contare da 1 a 9 in situazioni di vita pratica, toccando o spostando oggetti/persone.

<ul style="list-style-type: none"> •Riconoscere “a colpo d’occhio” uno e molti, pochi e tanti e nessuno. •Giocare con le dita e riconoscere “a colpo d’occhio” le quantità da 1 a 5. •Giocare associando gli elementi alle palline e le palline alle dita. •Giocare a mettere in fila gli oggetti e dire qual è il primo e l’ultimo. 	<ul style="list-style-type: none"> •Giocare con il dado e le carte e verbalizzare “a colpo d’occhio” i simboli da 1 a 3. •Disegnare e/o incollare tante figure quante sono le palline, quante sono le dita (da 1 a 5). •Giocare a mettere in fila oggetti/persona e contare usando i numeri ordinali dal primo al terzo. 	<ul style="list-style-type: none"> •Giocare con il dado e le carte e verbalizzare “a colpo d’occhio” i simboli da 1 a 6. •Disegnare e/o incollare figure quante sono le palline, quante sono le dita (da 0 a 9). •Verbalizzare il numero vista la cifra (da 1 a 9). •Abbinare il numero a una data quantità di elementi (da 0 a 9). •Giocare in gruppo a scomporre quantità di elementi e verificare se la quantità rimane la stessa nelle varie situazioni (conservazione della quantità). •Giocare a mettere in fila oggetti/persona e contare usando i numeri ordinali dal primo al ... 	<ul style="list-style-type: none"> •Verbalizzare senza contare il numero da 1 a 6 di oggetti/persona poste di fronte. •Associare gli elementi ai simboli, il simbolo alle dita e le dita al numero. •Scrivere e nominare le cifre da 0 a 9. •Disegnare gli elementi indicati dal numero verbalizzato o dalla cifra (da 0 a 9) e viceversa. •Giocare con le operazioni aritmetiche: aggiungere ... togliere e ragionare sul risultato. •Giocare in gruppo a scomporre quantità di materiali vari (oggetti, sabbia, liquidi ecc....) e verificare se la quantità rimane la stessa nelle varie situazioni (conservazione della quantità). •Verbalizzare spontaneamente i numeri ordinali in situazioni di gioco e di vita pratica. 	<ul style="list-style-type: none"> •Associare gli elementi al simbolo, il simbolo alle dita, le dita al numero. •Riconoscere, nominare e scrivere le cifre da 0 a 9. •Giocare con le operazioni aritmetiche dell’aggiungere e del togliere per rispondere a “Quanto in tutto?” e a “Cosa resta?”. •Data una quantità, successivamente scomposta, verificare che la quantità sia la stessa. •Giocare a mettere in fila oggetti e/o persona e contarli utilizzando i numeri ordinali dal primo al
--	---	--	--	---

TRAGUARDO DI COMPETENZA: Geometria
-Individuare posizioni di oggetti e persona nello spazio.
-Esplorare spazi occupati da oggetti e forme e descrivere ciò che cambia e ciò che resta invariato relativamente allo spazio inteso come volume e come superficie.
-Descrivere le forme di oggetti tridimensionali, riconoscendo le figure geometriche che le determinano.
-Eseguire misurazioni attraverso il confronto con un elemento campione.

LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4	IN USCITA
<p>CONCETTI SPAZIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> •Riconoscere e verbalizzare le dimensioni spaziali degli oggetti: grande-piccolo, alto-basso, lungo-corto, spesso-sottile. 	<ul style="list-style-type: none"> •Indicare o verbalizzare la posizione di sé e degli oggetti sulla base delle relazioni proiettive (davanti/dietro, sopra/sotto, in alto/in basso) e topologiche (vicino/lontano, 	<ul style="list-style-type: none"> •Disegnare o modellare elementi rappresentandone le dimensioni più semplici. •Descrivere una situazione riferendo dove si trovano gli elementi presenti rispetto a... 	<ul style="list-style-type: none"> •Disegnare elementi rispettando la loro collocazione nello spazio rappresentato. •Riconoscere indicando, verbalizzando e rappresentando la posizione 	<ul style="list-style-type: none"> •Collocare, descrivere e rappresentare se stesso, oggetti e persona nello spazio. •Seguire correttamente un percorso sulla base di

<p><u>TOPOLOGIA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare in gruppo a giochi motori con regole, finalizzati a scoprire linee aperte e linee chiuse. • Giocare con le corde per giungere alla rappresentazione di linee dritte e curve, linee aperte e chiuse. <p><u>SPAZIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Giocare in gruppo all'interno di un ambiente predisposto (con elementi bidimensionali e tridimensionali) e percepire lo spazio occupato e quello libero e fruibile. 	<p>dentro/fuori, aperto/chiuso).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente le dimensioni e le posizioni più semplici degli elementi. • Creare con le corde linee chiuse e individuare la regione interna e la regione esterna. • Rappresentare graficamente linee aperte e linee chiuse e verbalizzare la caratteristica che le differenzia. • Partecipare in gruppo a giochi motori con regole, finalizzati a scoprire le posizioni possibili di un punto rispetto alla linea chiusa. • Giocare in gruppo all'interno di un ambiente predisposto: cambiare la disposizione degli elementi spontaneamente o su consegna e riflettere sui cambiamenti relativamente allo spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giocare e operare con materiale che richiede organizzazione spaziali. • Eseguire seguendo istruzioni verbali un percorso e rappresentarlo. • Disegnare un punto interno/esterno/sulla frontiera rispetto a una linea chiusa. • Giocare con le corde per creare nodi. • Segnare nodi dato un intersecarsi di linee aperte e chiuse. • Data una linea chiusa, collegare due punti della stessa regione o di regioni diverse e dire se il percorso interseca o no il confine. • Giocare in gruppo all'interno di un ambiente predisposto per scoprire la terza dimensione: l'altezza. • Indentificare la superficie come spazio pavimento e il volume come spazio aria. 	<p>verticale, orizzontale e obliqua di oggetti e persone.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere indicando o verbalizzando su di sé la parte destra e sinistra. • Mettersi nelle posizioni di fronte/di fianco, riconoscere tali posizioni sugli altri e rappresentarle graficamente. • “Giocare” con un pezzo di gomma dove sono tracciate una linea chiusa e una linea aperta e dire quali proprietà cambiano o restano uguali. • Classificare figure complesse in base alla proprietà di essere una linea aperta/chiusa. • Colorare una mappa seguendo le regole della colorazione. • Discriminare lo spazio bidimensionale e tridimensionale • Trasferire l'esperienza laboratoriale in un contesto più piccolo e maneggevole e più facile da riprodurre graficamente (scatola/stanza e vaschetta/piscina). • Misurare lo spazio in modo non convenzionale (per riempimento). • Comprendere e utilizzare i 	<p>indicazioni verbali e rappresentarlo graficamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, verbalizzare e rappresentare gli elementi topologici. • Riconoscere in un ambiente noto lo spazio come superficie e come volume. Usare modelli bidimensionali e tridimensionali per effettuare semplici misurazioni empiriche di superficie e volume.
---	--	---	---	---

<p><u>SOLIDI E FIGURE PIANE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •Distinguere i solidi dalle figure piane. <p><u>MISURAZIONI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •Giocare per misurare: confrontare gli elementi per stimarli in base a: lunghezza, altezza, peso e superficie. 	<ul style="list-style-type: none"> •Riconoscere indicandoli i solidi come il cubo, il parallelepipedo, il cilindro, la sfera, la piramide. •Ricavare dall'impronta dei solidi e dal contorno della loro base le figure piane. •Riconoscere indicandole le figure piane: cerchio, quadrato rettangolo e triangolo. <ul style="list-style-type: none"> •Utilizzare unità di misura non convenzionali per misurare la dimensione di un elemento (altezza, lunghezza, larghezza). 	<ul style="list-style-type: none"> •Dire il nome dei solidi e coglierne le differenze più evidenti. •Dire i nome e disegnare le figure piane. <ul style="list-style-type: none"> •Utilizzare unità di misura non convenzionali decise dall'insegnante per misurare la superficie e la capacità. •Usare una bilancia per pesare. 	<p>termini superficie e volume.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Riconoscere e verbalizzare che tipo di spazio occupa una figura piana e un solido. •Riconoscere, nominare e quantificare le parti di un solido: spigoli, vertici e facce. •Riconoscere, nominare e quantificare le parti delle figure piane: angoli, lati e vertici. •Creare composizioni utilizzando le forme geometriche. •Pavimentare una superficie con piastrelle di forma geometrica o seguendo ritmi o sequenze date. •Scegliere fra varie unità di misura non convenzionali una adatta a misurare la proprietà di un oggetto o materiale. •Dire il nome e la funzione di alcuni strumenti di misura: il metro, la bilancia, la clessidra, il termometro ... •Dati degli elementi scegliere lo strumento di misura adatto. 	<ul style="list-style-type: none"> •Descrivere i solidi (cubo, parallelepipedo, cilindro, piramide, sfera) cogliendo uguaglianze e differenze. •Riconoscere, nominare e rappresentare le figure geometriche piane e nominare i solidi dai quali sono state ricavate. •Riconoscere nel solido il numero di: vertici, spigoli e facce. •Riconoscere nella figura piana il numero di: angoli, lati e vertici. •Utilizzare varie unità di misura non convenzionali adatte a misurare la proprietà di un oggetto o materiale. •Eseguire semplici misurazioni. •Riconoscere e verbalizzare nome e funzione di alcuni strumenti di misura consueti.
<p>TRAGUARDO DI COMPETENZA: Tecnologia -Interessarsi a macchine e strumenti tecnologici, scoprire le funzioni e i possibili usi.</p>				
<p>LIVELLO 1</p>	<p>LIVELLO 2</p>	<p>LIVELLO 3</p>	<p>LIVELLO 4</p>	<p>IN USCITA</p>
<ul style="list-style-type: none"> •Osservare e sperimentare in gruppo con l'insegnante strumenti tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> •Riconoscere e verbalizzare nome e funzione dei principali strumenti tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> •Riconoscere negli strumenti tecnologici le parti principali e la loro funzione. •Rappresentare graficamente 	<ul style="list-style-type: none"> •Descrivere in modo particolareggiato alcuni strumenti tecnologici. •Elencare i contesti in cui 	<ul style="list-style-type: none"> •Verbalizzare nome e funzione dei principali strumenti tecnologici. •Rappresentare e descrivere lo

		gli strumenti tecnologici.	alcuni strumenti tecnologici sono utili e che cosa si può produrre con essi. <ul style="list-style-type: none"> • Essere disponibile a provare l'utilizzo di alcuni strumenti tecnologici quando è possibile. • Avere consapevolezza dell'uso corretto degli strumenti tecnologici. 	strumento tecnologico nelle sue parti principali.
--	--	----------------------------	--	---

EDUCAZIONE CIVICA

TRAGUARDO DI COMPETENZA: Il bambino interagisce con le tecnologie digitali con l'aiuto e la supervisione dell'adulto, che ne determina regole e tempi di utilizzo.

ABILITA' ... il b/o è in grado di ...

- *Conoscere le potenzialità delle tecnologie.*
- *Conoscere i possibili limiti e rischi degli strumenti tecnologici.*
- *Seguire semplici regole di comportamento nell'utilizzo delle tecnologie digitali.*
- *Condividere con l'adulto la fruizione degli strumenti digitali e il confronto sull'esperienza vissuta.*

EVIDENZE per la valutazione di competenze

- Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano.
- Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc.
- Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi...), eventi della propria storia anche nel raccontare.
- Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.
- Utilizzare quantificatori; contare e numerare.
- Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio.
- Confrontare e misurare grandezze.
- Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento.

METODOLOGIA e METODI:

Lavoro in piccolo/grande gruppo, lezione frontale, insegnamento a comando, didattica laboratoriale, scoperta guidata, apprendimento collaborativo/cooperativo, assegnazione di compiti, brainstorming, problem-solving.