

SEZIONE A: traguardi formativi	
Competenza chiave europea	COMPETENZE MATEMATICHE E COMPETENZE DI BASE IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
Campi di esperienza	LA CONOSCENZA DEL MONDO/ LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE

GEOGRAFIA	TECNOLOGIA	SCIENZE	MATEMATICA
<p>COMPETENZE SPECIFICHE Riconoscere gli spazi scolastici.</p> <p>Esplorare e conoscere il territorio circostante.</p>	<p>COMPETENZE SPECIFICHE Stimolare curiosità per gli artefatti tecnologici e il loro funzionamento.</p>	<p>COMPETENZE SPECIFICHE Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi e le loro trasformazioni.</p>	<p>COMPETENZE SPECIFICHE Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi; confrontare e valutare quantità.</p>
<p>ABILITA' Sapersi orientare all'interno della scuola.</p> <p>Organizzare lo spazio-foglio.</p>	<p>ABILITA' Scoprire ed utilizzare con consapevolezza le tecnologie della comunicazione.</p> <p>Utilizzare il linguaggio specifico dei vari mezzi di comunicazione.</p>	<p>Porre domande, discutere, confrontare ipotesi.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze.</p>	<p>Operare con i numeri.</p> <p>Contare.</p> <p>Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.</p>
<p>CONOSCENZE Percorsi motori.</p> <p>Mappe dei percorsi.</p>	<p>CONOSCENZE Operazioni di accensione e spegnimento.</p>	<p>ABILITA' Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.</p>	<p>Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone.</p>

<p>COMPITI SIGNIFICATIVI Utilizzare consapevolmente gli ambienti della scuola.</p> <p>Rappresentare graficamente i percorsi motori.</p> <p>Collocare correttamente sul foglio se stesso, oggetti, persone ed elementi naturali.</p>	<p>Giochi e software didattici diversi.</p> <p>Monitor, tastiera, mouse e stampante.</p> <p>COMPITI SIGNIFICATIVI Utilizzare i vari componenti del PC.</p>	<p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi.</p> <p>Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà.</p> <p>Collocare fatti ed orientarsi nella dimensione temporale.</p> <p>Costruire modelli di rappresentazione della realtà.</p> <p>Utilizzare un linguaggio per la rappresentazione dei fenomeni osservati.</p> <p>CONOSCENZE Concetti temporali: di successione (prima, dopo), di contemporaneità (durante), di durata (mentre).</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte, fasi della giornata, giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.</p> <p>COMPITI SIGNIFICATIVI Costruire un calendario mensile collocandovi rilevazioni meteorologiche.</p> <p>Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni.</p>	<p>Orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni in merito al futuro immediato e prossimo.</p> <p>Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, soluzioni, spiegazioni e azioni.</p> <p>Esplorare i possibili usi degli strumenti tecnologici.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze.</p> <p>ABILITA' Raggruppare, seriare, ordinare oggetti secondo criteri.</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>Stabilire la relazione esistente fra oggetti, persone e fenomeni (relazioni logiche, temporali, spaziali).</p> <p>Numerare (numero ordinale e cardinale).</p>
---	--	--	---

		<p>Eeguire semplici esperimenti scientifici e saperli verbalizzare in sequenza.</p> <p>Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri.</p>	<p>Realizzare percorsi ritmici binari e ternari.</p> <p>Misurare spazi ed oggetti utilizzando strumenti non convenzionali.</p> <p>Comprendere e realizzare mappe e percorsi.</p> <p>Elaborare previsioni ed ipotesi.</p> <p>Riconoscere le principali forme geometriche.</p> <p>Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività della giornata scolastica, giorni della settimana, stagioni.</p> <p>CONOSCENZE</p> <p>Concetti spaziali e topologici: vicino/lontano, sopra/sotto, davanti/ dietro, destr/sinistra, dentro/fuori.</p> <p>Raggruppamenti, seriazioni e ordinamenti.</p> <p>Serie e ritmi.</p> <p>Simboli, mappe e percorsi.</p>
--	--	--	---

Figure e forme.

Numeri e numerazioni.
Strumenti e tecniche di
misurazione.

COMPITI SIGNIFICATIVI

Eeguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino turni, attribuzioni...

Costruire un calendario collocandovi rilevazioni meteorologiche, il trascorrere del tempo, le assenze...

Raggruppare, contare, misurare ricorrendo a strumenti più o meno sistematici di confronto e ordinamento.

Eeguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche della classe, sul tempo...)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA:

- Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi, identificandone alcune proprietà, confrontare e valutare quantità.
- Utilizzare strumenti di registrazione, eseguire misurazioni utilizzando strumenti alla sua portata.
- Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

- Utilizzare strumenti tecnologici ,scoprendone le funzioni e i possibili usi.
- Familiarizzare con le strategie del contare e dell’operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e diverse quantità.
- Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra etc.
- Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
- Riferire correttamente eventi del passato recente; saper dire cosa succederà in un futuro immediato e prossimo.
- Osservare il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti.
- Osservare i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Interessarsi a macchine e strumenti tecnologici scoprendone le funzioni e i possibili usi.

SEZIONE C: livelli di competenza

Competenza chiave europea

COMPETENZE MATEMATICHE E COMPETENZE DI BASE IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO

LIVELLI DI PADRONANZA

D - INIZIALE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
-Ordina oggetti in base a macro-caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo) su indicazioni dell’insegnante. -Costruisce torri e usa correttamente le costruzioni.	- Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli, i cerchi grandi e quelli piccoli, i bottoni rossi e quelli blu, etc).	- Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli). - Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.	- Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà; confronta e valuta quantità. - Organizza informazioni in semplici diagrammi, tabelle, grafici.

<ul style="list-style-type: none"> - Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano, l'animale adulto e il cucciolo, l'albero con le foglie e quello spoglio, etc). - Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata. - Si orienta nello spazio noto e vi si muove con sicurezza. - Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e la routine. - Distingue fenomeni atmosferici molto diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante. - Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente. - Riproduce ritmi sonori e grafici. - Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi della scuola. -Colloca gli oggetti negli spazi corretti. - Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dalle insegnanti. - Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni. - Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali. - Rappresenta graficamente differenze trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (anziano/giovane, nuovo/vecchio). 	<ul style="list-style-type: none"> -Colloca correttamente nel passato, presente, futuro le azioni abituali. -Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza. -Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza. -Esegue spontaneamente ritmi sonori e grafici, sapendone spiegare la struttura. - Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10. - Opera corrispondenze biunivoche con oggetti e rappresentazioni grafiche. - Ordina sequenze. - Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno. - Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. - Rappresenta graficamente differenze trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (anziano/giovane, nuovo/vecchio). 	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante se riguardano azioni di vita quotidiana. -Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina le stagioni. -Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia. - Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. - Ha familiarità sia con la strategia del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per effettuare le prime misurazioni. - 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.
--	--	--	--

		- Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina.	
--	--	--	--