

I.C. 3 –VICENZA - SC. INFANZIA
CAMPO DI ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	METODOLOGIA/ STRATEGIE COMUNI
<p>Competenza matematico-scientifica</p>	<p>Raggruppare, ordinare, contare e misurare, utilizzare simboli</p> <p>Osservare, riconoscere, ipotizzare, sperimentare, esplorare, manipolare la realtà circostante.</p> <p>Orientarsi nel tempo e nello spazio</p> <p>Osservare i fenomeni naturali e coglierne le trasformazioni..</p>	<p>Concetti temporali: prima, dopo, durante, mentre, di successione, contemporaneità, durata. Linee del tempo Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimana, mesi, stagioni, anni. Concetti spaziali e topologici: vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra.... Raggruppamenti. Seriazioni e ordinamenti. Serie e ritmi. Simboli, mappe e percorsi. Figure e forme. Numeri e numerazione. Strumenti e tecniche di misura.</p> <p>Il corpo umano. Gli organismi viventi e i loro ambienti. I fenomeni naturali e le trasformazioni</p>	<p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali) Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. Descrivere e confrontare fatti ed eventi. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni, gli anni. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. Numerare e serieare in ordine crescente e decrescente. Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari. Misurare spazi utilizzando strumenti di misura non convenzionali. Esplorare lo spazio utilizzando codici diversi. Interpretare e produrre simboli. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. Costruire modelli plastici. Progettare e inventare forme, oggetti.</p>	<p>Costruzione di una linea del tempo con le attività corrispondenti alla routine di una giornata. Costruzione di un calendario settimanale e o mensile. Confrontare foto e elementi della propria vita e individuarne le trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi) Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana.</p> <p>Contestualizzazione dell'argomento proposto.</p> <p>Organizzazione e realizzazione di una semplice attività in piccolo gruppo.</p> <p>Rielaborazione di un compito.</p> <p>Osservazione e ricerca</p> <p>Metodo analogico (Bortolaso), la linea del dieci Metodo Vallortigara "dire, fare e creare con la matematica" Schede da "L'intelligenza numerica", D. Lucangeli</p> <p>Giochi matematici con i dadi e materiali strutturati.</p>

			<p>Individuare analogie e differenze tra oggetti, persone e fenomeni. Osservare attraverso l'uso di tutti i sensi. Porre domande sulle cose e sulla natura. Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli (ambientali-alimentari) Elaborare previsioni e ipotesi. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni osservati e indagati.</p>	
Comunicazione in lingua straniera	-Contare	La successione numerica fino al 10	Sa contare in ordine crescente	<p>Gioco in piccolo gruppo.</p> <p>Ascolto-ripetizione</p>
Comunicazione nella madre lingua	<p>Utilizzare un linguaggio appropriato.</p> <p>Riferire correttamente eventi.</p>	Nessi temporali e causali riferiti a esperienze vissute	Ripetere un racconto seguendo una successione logica	Comunicazione contestualizzata
Competenza digitale	Mostrare interesse e utilizzare in modo semplici strumenti tecnologici, individuandone le funzioni	Pc Lim Tablet	<p>Conoscere ed utilizzare strumenti tecnologici.</p> <p>Esprimere le funzioni e i possibili usi.</p>	Utilizzo con programmi specifici matematici di: Pc-Lim-Tablet-Microscopio digitale.
Imparare a imparare	Utilizzare strategie operative.	"Il campo d'esperienza"	<p>Porre domande e formulare ipotesi.</p> <p>Acquisire informazioni.</p> <p>Individuare semplici collegamenti</p> <p>Individua relazioni fra oggetti avvenimenti e fenomeni</p>	<p>Attività di simulazione</p> <p>Problem solving</p> <p>Cooperative learning</p>

Competenze sociali e civiche	Giocare e lavorare in modo collaborativo e partecipativo. Seguire le regole stabilite	Le regole e i ruoli nel gruppo	Essere consapevole dei propri ed altrui diritti Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro. prendere accordi ideando azioni, Collaborare positivamente nel rispetto delle regole	Cooperative learning Attività di simulazione Giochi di gruppo
Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Organizzare e terminare autonomamente una attività.	Pianificazione del lavoro.	Organizzare il proprio lavoro. Realizzare semplici progetti. Prevedere e ipotizzare situazioni.	Attività individuali Problem solving
Consapevolezza ed espressione culturale	Conoscere diversità ambientali e alimentari e culturali	Differenze stagionali/ambientali tra i luoghi d'origine e quello abitativo.	Manifestare e condividere esperienze del proprio bagaglio culturale.	Cooperative learning Attività di gruppo e ricerca.