

COSTRUZIONE DEI CURRICOLI SCUOLA DELL' INFANZIA - MATEMATICA -

TEMATICA PORTANTE	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	METODOLOGIA	MACROCOMPETENZE INDICATORI DI VALUTAZIONE
Spazio e Figure	<p>1) CARATTERISTICHE Dimensione Aperto- chiuso Forme</p> <p>2) RELAZIONI Posizioni nello spazio Rapporti topologici Grande e piccolo Rotazioni Simmetrie</p> <p>3) TRASFORMAZIONI Rotazioni Percorsi</p>	<p>A) CONOSCITIVE Saper riconoscere: - la dimensione di oggetti e figure - la posizione di sé in rapporto ad altro/i - la posizione di un oggetto rispetto ad altro/i - un percorso per raggiungere una meta - spazi aperti e/o chiusi - le forme più elementari di oggetti e disegni</p> <p>B) LINGUISTICO-COMUNICATIVE Saper: -usare correttamente i termini relativi alle posizioni nello spazio -comunicare la posizione di sé rispetto ad altro/i - comunicare la posizione di oggetti rispetto a sé o ad altro/i - comunicare gli spostamenti necessari per effettuare un percorso.</p> <p>C) METODOLOGICO-OPERATIVE Saper: confrontare, raggruppare, ordinare oggetti in base alla forma, all'estensione, alla dimensione. Utilizzare i concetti topologici per effettuare giochi e percorsi.</p>	<p>Giochi di costruzione liberi e strutturati. Giochi di colorazione, puzzle. Cacce al tesoro Orientamento all'interno della scuola Labirinti e percorsi Favole e filastrocche</p>	<p>Si valutano le competenze acquisite attraverso :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'agire - il rappresentare - il verbalizzare <p>INDICATORI DI VALUTAZIONE</p> <p>AGIRE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - spostare - abbinare - raggruppare - seriare - scegliere <p>RAPPRESENTARE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - con linguaggio corporeo - con linguaggio grafico - con linguaggio sonoro <p>VERBALIZZARE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - oralmente - per scritto

COSTRUZIONE DEI CURRICOLI SCUOLA DELL' INFANZIA - MATEMATICA -

TEMATICA PORTANTE	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	METODOLOGIA	MACROCOMPETENZE INDICATORI DI VALUTAZIONE
Numero	<p>1) CARATTERISTICHE numero naturale simbolo - grafema simbolo - quantità</p> <p>2) RELAZIONI Tanti - pochi uno - nessuno uguaglianza-diversità di più - di meno maggiore - minore simbolo - quantità numeri cardinali numeri ordinali (precede -segue)</p> <p>3) TRASFORMAZIONI raggruppamenti- cambio misurazioni Operazioni: aggiungere togliere completare Problemi</p>	<p>A) CONOSCITIVE Saper : - riconoscere simboli numerici- quantità - riconoscere diversità e uguaglianza -cardinalità e ordinalità</p> <p>B) LINGUISTICO- COMUNICATIVE Saper esprimere e comunicare le caratteristiche, le relazioni e le trasformazioni del numero</p> <p>C) METODOLOGICO-OPERATIVE: Saper appaiare, raggruppare, aggiungere, togliere, confrontare quantità. Saper risolvere semplici e concrete situazioni problematiche che comportino variazioni di quantità.</p>	<p>Manipolazione di materiali vari, strutturati e non. Raccolte di oggetti, scatola dei numeri. Ricerca di numeri nell'ambiente. Calendario settimanale, mensile, incarichi, presenze, assenze. Osservazioni e rilevazioni dello stato del tempo. Osservazioni, rilevazioni, confronti durante la preparazione di semplici manufatti e/o alimenti. Favole ,filastrocche, giochi cantati.</p>	<p>COMPETENZA CONOSCITIVA Saper riconoscere le caratteristiche, relazioni, trasformazioni nelle tematiche portanti.</p> <p>COMPETENZA LINGUISTICO- COMUNICATIVA Saper riconoscere e utilizzare una forma di linguaggio e forme di comunicazione per comprendere, interpretare, rappresentare, descrivere, rielaborare dati ed esporre argomenti</p> <p>COMPETENZA METODOLOGICA- OPERATIVA Saper analizzare dati, valutare situazioni, formulare ipotesi e previsioni, argomentare scelte, soluzioni e procedimenti. Saper utilizzare una gamma di strumenti per eseguire operazioni ed elaborare prodotti.</p> <p>COMPETENZA RELAZIONALE Saper agire con autonomia, riflettere e valutare il proprio operato, rispettare gli ambienti, le cose e le persone, collaborare e cooperare in un gruppo.</p>

COSTRUZIONE DEI CURRICOLI SCUOLA DELL' INFANZIA - MATEMATICA -

TEMATICA PORTANTE	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	METODOLOGIA	
Dati e probabilità	<p>1)CARATTERISTICHE Previsione di fatti ed eventi</p> <p>2) RELAZIONI Formulazione di ipotesi Grafì con frecce</p> <p>3)TRASFORMAZIONI Istogrammi Ideogrammi Grafì Grafici</p>	<p>A) CONOSCITIVE Saper: - riconoscere la possibilità o non di un evento - la possibilità di utilizzo di semplici grafì, istogrammi e ideogrammi.</p> <p>B) LINGUISTICO-COMUNICATIVE Saper esprimere e comunicare - previsioni di un evento - ipotesi Saper rappresentare e verbalizzare semplici istogrammi e grafì</p> <p>C)METODOLOGICO-OPERATIVE. Saper: - osservare, rilevare,registrare dati - costruire e utilizzare semplici istogrammi, ideogrammi e grafì</p>	<p>Calendario Osservazioni e rilevazioni dello stato del tempo. Osservazioni, rilevazioni, confronti durante esperienze di vita pratica e di tipo scientifico. Giochi verbali. Gioco della sorte,gioco del dado delle probabilità.</p>	

COSTRUZIONE DEI CURRICOLI SCUOLA DELL' INFANZIA - MATEMATICA -

TEMATICA PORTANTE	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	METODOLOGIA	
<p>Linguaggio logico e informatico</p>	<p>1)CARATTERISTICHE <i>Linguaggio logico:</i> trovare soluzioni ad un problema in modi diversi Simboli <i>Linguaggio informatico:</i> termini specifici simbolismo sequenzialità</p> <p>2) RELAZIONI <i>Linguaggio logico:</i> Connettivi logici: e/ o/ non Elaborazione e rielaborazione di dati. Simboli funzionali, verbali, convenzionali <i>Linguaggio informatico:</i> conoscere e mettere in relazione icone, tasti e operazioni del computer ordinare sequenze seguire procedure</p> <p>3)TRASFORMAZIONI</p>	<p>A) CONOSCITIVE <i>Logica</i> Saper : - riconoscere punti di vista diversi - riconoscere simboli - riconoscere i connettivi e / o/ non <i>Informatica</i> - termini specifici e simbolismo - sequenzialità - icone, tasti e operazioni del computer</p> <p>B)LINGUISTICO-COMUNICATIVE <i>Logica:</i> Saper : - descrivere le regole di un gioco - esprimere e comunicare punti di vista diversi - utilizzare connettivi e / o/ non - descrivere sequenze <i>Informatica:</i> Esprimere e comunicare procedure e sequenze</p> <p>C)METODOLOGICO-OPERATIVE. <i>Logica:</i> Saper : - trovare soluzioni utilizzando</p>	<p>Calendario Osservazioni e rilevazioni dello stato del tempo. Osservazioni, rilevazioni, confronti durante esperienze di vita pratica e di tipo scientifico. Gioco del vero-falso. Realizzazione di semplici presentazioni informatiche di contenuti e/o esperienze, o di favole, o di racconti. Giochi e disegno con semplici software didattici .</p>	

COSTRUZIONE DEI CURRICOLI SCUOLA DELL' INFANZIA - MATEMATICA -

	<p><i>Linguaggio logico:</i> sequenze trovare soluzioni in modi diversi, come "risultato finale" di una semplice argomentazione. Avvio al pensiero critico.</p> <p><i>Linguaggio informatico:</i> utilizzare e produrre in funzione delle proprie esigenze</p>	<p>modalità diverse.</p> <p><i>Informatica:</i> Saper eseguire semplici procedure necessarie Saper comunicare semplici contenuti con linguaggio informatico.</p>		
--	--	--	--	--