Ministero dell'Istruzione e del merito
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA
ISTITUTO COMPRENSIVO DI SERGNANO "PRIMO LEVI"
VIA AL BINENGO, 38 - 26010 SERGNANO (CR)
Codice Fiscale: 01223820190 Codice Meccanografico: CRIC80600N C.U. UF4VB8
e-mail: cric80600n@istruzione.it – sito web: www.icsergnanoprimolevi.edu.it

SCUOLA DELL'INFANZIA PLESSO DI CAMISANO, CASALE CREMASCO-VIDOLASCO, PIANENGO

Curricolo della scuola dell'infanzia: dai traguardi per lo sviluppo della competenza alle conoscenze e alle abilità declinate per età
Le scuole dell'infanzia dell'Istituto elaborano annualmente delle Unità di Apprendimento con tematiche e percorsi distinti nei quali confluiscono i seguenti progetti e laboratori.

Progetto accoglienza, continuità, intercultura/alfabetizzazione, cittadinanza, feste, educazione civica, educazione stradale, ambientale, promozione alla lettura, Laboratorio di fonologia, logico-matematico, grafo-motorio e ritaglio, creatività, esperienze di coding.

Laboratori con eventuali interventi di esperti inglese, motoria, musica
Insegnamento della religione cattolica e per chi non ne usufruisce alternativa all'IRC

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico; comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati
Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.
Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

ABILITA'			CONOSCENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
ANNI 3	ANNI 4	ANNI 5		
Utilizzare il linguaggio verbale per esprimersi e per comunicare il proprio nome e quello dei compagni	Usare frasi di senso compiuto per esprimersi utilizzando appropriatamente soggetti e verbi	Usare il linguaggio verbale articolando le frasi in modo grammaticalmente corretto (soggetto, predicato, complementi) per esprimersi, comunicare, risolvere conflitti e trovare accordi Pronunciare correttamente parole e fonemi (senza omettere lettere o parti di parole; senza invertire sillabe…)	*Il lessico, la struttura della lingua italiana e i suoi elementi di base.* *Le regole della discussione.* *La funzione di una lingua scritta e iconica.* *Alcune parole di lingua straniera.*	ALFABETICA FUNZIONALE COMUNICARE COLLABORARE, PARTECIPARE, PROGETTARE RISOLVERE PROBLEMI IMPARARE AD IMPARARE MULTILINGUISTICA

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

		Ipotizzare il contenuto di un libro in base alle immagini		
Esprimere i propri bisogni	Verbalizzare le proprie emozioni	Esprimere i propri desideri e gli stati emotivi		
		Avviare e sostenere una conversazione con adulti e compagni in modo pertinente		
Comprendere ed eseguire una semplice consegna	Comprendere e rispondere adeguatamente ad una consegna	Comprendere ed eseguire consegne complesse in successione		
Conoscere e utilizzare parole nuove	Arricchire il proprio lessico con termini nuovi	Consolidare e arricchire il proprio lessico.		
Ripetere brevi filastrocche, canzoni e poesie	Memorizzare brevi filastrocche, canzoni e poesie	Memorizzare canzoni, poesie e filastrocche		
Mimare semplici azioni	Abbinare il gesto alla parola nelle canzoni e nei giochi motori	Interpretare filastrocche, poesie e canzoncine con espressività e utilizzando linguaggi non verbali		
		Produrre parole che iniziano con una determinata sillaba		

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

		Sperimentare la costruzione di rime		
Ascoltare un breve racconto comprendendo gli elementi essenziali di una storia	Ascoltare un breve racconto dimostrando di aver compreso la trama	Comprendere una storia e ordinarla in baseagli indicatori temporali "prima-dopo-e infine"		
Accostarsi alla lettura di immagini semplici	Accostarsi alla lettura di immagini	Leggere e interpretare una sequenza di immagini		
Rispettare le regole di un semplice gioco	Partecipare a giochi e attività rispettando le regole	Usare il linguaggio verbale per organizzare un gioco		
		Esprimere e comunicare le proprie opinioni accogliendo e rispettando le altrui		
Associare parole ad immagini	Comprendere semplici testi poetici ed esprimere gradimento	Cogliere messaggi contenuti in filastrocche		
Scoprire l'esistenza di lingue diverse	Riconoscere parole straniere	Memorizzare alcuni vocaboli in lingue diverse		
		Memorizzare canzoni e parole di altri paesi		

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Sfogliare un libro Associare simboli a significati Cogliere la differenza tra il disegno e il codice scritto Connotare un personaggio	Rispettare i libri Associare un simbolo alla situazione che rappresenta Riconoscere la presenza della lingua scritta nelle esperienze quotidiane Partecipare all'invenzione di una storia in piccolo gruppo	Utilizzare i libri in modo corretto Associare un simbolo alla situazione che rappresenta Leggere e interpretare segni grafici diversi intorno a lui (lettere e numeri) Scrivere in modo autonomo il proprio nome Scoprire la funzione comunicativa della lingua scritta Realizzare una storia con l'I Theatre		

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta corpo vero e in movimento.

ABILITA'			CONOSCENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
ANNI 3	ANNI 4	ANNI 5	*Il corpo, le sue parti e le differenze di genere* *Le regole d'igiene del corpo e degli ambienti* *Gli alimenti* *Le regole dei giochi* *Tecniche artistiche e espressive del corpo* *Il movimento sicuro, i pericoli nell'ambiente e i comportamenti*	<u>IMPARARE AD IMPARARE</u> <u>COLLABORARE</u> <u>PARTECIPARE</u> <u>AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</u> <u>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</u>
Riconoscere delle differenze di genere	Riconoscere delle differenze di genere	Riconoscere le differenze di genere Prendere consapevolezza della propria identità		
Sperimentare usando i sensi Provvedere alla propria persona con l'aiuto dell'adulto	Riconoscere il senso che sta usando Provvedere alla propria persona eventualmente chiedendo aiuto	Descrivere le sensazioni percepite Provvedere autonomamente alla propria persona		

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

		Affrontare in modo autonomo i diversi momenti della giornata scolastica		
Eseguire schemi motori di base	Eseguire schemi motori complessi	Eseguire percorsi utilizzando schemi motori scelti in autonomia		ADATTARE IL PROPRIO MODO DI COMUNICARE ALLE DIVERSE SITUAZIONI
		Padroneggiare le varie possibilità di movimento alternando forza, velocità e resistenza in maniera contestuale e finalizzata		
Sperimentare una corretta impugnatura	Usare gli strumenti per eseguire percorsi grafo-motori	Coordinare il proprio corpo per eseguire attività grafo-motorie		CREARE CONTENUTI DIGITALI
Muoversi su comando (fermo/in movimento)	Spostarsi in modo guidato nello spazio	Muoversi in uno spazio predefinito (griglia coding) rispettando la direzionalità		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA E DI ESPRESSIONE CULTURALE
Muoversi nello spazio evitando ostacoli	Muoversi in coppia	Coordinare i propri movimenti con quelli degli altri anche su base musicale		
Conoscere le principali parti del corpo	Riconoscere e denominare le principali parti del corpo	Conoscere e percepire la funzione delle singole parti del corpo		

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

Rappresentare il corpo (omino-testone)	Rappresentare graficamente il corpo in modo riconoscibile Rappresentare in modo completo le parti del viso	Rappresentare il corpo completo di particolari Rappresentare i vissuti motori		

CAMPO D'ESPERIENZA: IL Sè E L'ALTRO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
Pone domande su temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e le regole condivise.
Riconoscere i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e delle città.

ABILITA'			CONOSCENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
ANNI 3	ANNI 4	ANNI 5		
Affrontare serenamente il distacco dalle figure parentali Esprimere le proprie emozioni con linguaggi verbali e non Accettare le regole di gestione dello spazio stabilite dal gruppo	Verbalizzare le proprie emozioni e bisogni Condividere emozioni e sentimenti Partecipare all'organizzazione degli spazi della sezione	Comunicare e condividere i propri stati emotivi Esercitare l'autocontrollo emotivo Assumersi la responsabilità nella gestione di uno spazio	*La propria identità e storia familiare* *Gli usi e costumi del proprio territorio* *La scansione temporale del proprio vissuto*	PROGETTARE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI COLLABORARE E PARTECIPARE

CAMPO D'ESPERIENZA: IL Sè E L'ALTRO

Accettare la mediazione dell'adulto nei conflitti	Introdurre una prima mediazione nei conflitti	Gestire autonomamente semplici conflitti	*I ruoli e le funzioni delle principali figure del territorio di appartenenza*	
Riconoscere alcuni simboli affettivi collegati alla propria nascita	Mettere in sequenza le fasi della propria storia personale	Ricostruire la propria storia personale	*Le regole*	
Intuire il messaggio delle festività e delle tradizioni	Cogliere i segni e i simboli delle festività e delle tradizioni	Individuare elementi culturali del territorio		AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE
Prendere conoscenza delle diversità	Accettare le diversità	Interiorizzare il concetto di diversità		
Accettare i limiti indicati dall'adulto	Accettare i limiti richiesti dai compagni	Distinguere cosa è giusto da cosa è sbagliato		IMPARARE AD AIMPARARE
		Accettare i limiti nelle diverse situazioni		COMUNICARE
Prendere consapevolezza dell'esistenza della "cosa comune"	Comprendere il concetto di uso alternato della "cosa comune"	Comprendere autonomamente i tempi e i modi di utilizzo della "cosa comune"		COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Rimanere seduto per il tempo richiesto	Aspettare la risposta ad una propria richiesta	Attendere il tempo richiesto dall'insegnante		
Eseguire semplici consegne	Portare a termine le consegne in modo adeguato	Eseguire con responsabilità gli incarichi		

CAMPO D'ESPERIENZA: IL Sè E L'ALTRO

		Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto		
Accettare di essere aiutato da un compagno	Avvicinarsi ai compagni in difficoltà	Aiutare i compagni in difficoltà		
Ascoltare le esperienze dei compagni	Narrare le proprie esperienze	Rispettare il proprio turno nella reciprocità delle conversazioni		
Partecipare alle conversazioni	Partecipare in modo attivo alle conversazioni	Partecipare in modo pertinente alle conversazioni		
Partecipare a giochi collettivi	Partecipare ad un'attività in piccolo gruppo	Cooperare alla realizzazione di un progetto comune		
		Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro eseguito		
Conoscere gli spazi della scuola	Muoversi con sicurezza e autonomia negli spazi della scuola	Portare a termine consegne gestendosi negli spazi scolastici		

CAMPO D'ESPERIENZA: IL Sè E L'ALTRO

Usare adeguatamente con i compagni spazi, oggetti, giochi	Adattare la propria condotta motoria alle regole di utilizzo dei vari spazi	Muoversi autonomamente tenendo in considerazione gli altri e rispettando le regole stabilite Utilizzare diverse modulazioni della voce adattandole a situazioni differenti		
Partecipare ad una festa a scuola Identificare le figure di riferimento all'interno della scuola	Partecipare all'organizzazione di una festa Conoscere ruoli e mansioni del personale della scuola	Rendersi protagonista nell'organizzazione di una festa Identificare nel contesto sociale le figure che si prendono cura del bene comune		
Pronunciare il nome del proprio paese	Conoscere il nome del proprio paese	Conoscere il nome dei comuni vicini al proprio Denominare almeno un luogo o edificio di servizio pubblico Raccontare esperienze personali legate alle tradizioni del territorio		

CAMPO D’ESPERIENZA: IL Sè E L’ALTRO

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
Segue con curiosità e con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione…).
Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale, utilizzando voce, corpo e oggetti.
Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

ABILITA'			CONOSCENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
ANNI 3	ANNI 4	ANNI 5		
Interpretare semplici espressioni con il viso. Mimare azioni. Associare i colori primari alla realtà. Sperimentare alcune tecniche espressive con vari materiali.	Comunicare con il corpo le proprie emozioni Interpretare con la mimica storie o esperienze Associare i colori secondari alla realtà Utilizzare varie tecniche espressive con vari materiali	Comunicare con il corpo le proprie emozioni e interpretare quelle altrui Improvvisare e inventare dialoghi, situazioni, storie Utilizzare le sfumature o gradazioni di colore. Associare i colori alla realtà, osservarli e riconoscerli con accresciuto linguaggio cromatico Utilizzare in modo autonomo e creativo diverse tecniche espressive con vari materiali	*Le varie forme e tecniche espressive e comunicative.* *Le emozioni.* *Le opere d'arte, tipologie di spettacolo e brani musicali proposti dalla progettazione.* *La differenza tra suoni e rumori.*	IMPARARE AD IMPARARE COMUNICARE COLLABORARE PARTECIPARE

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

Lasciare la traccia di sé sul foglio spontaneamente e su richiesta. Iniziare ad attribuire ai segni prodotti un significato. Utilizzare le funzioni basiche dell' I- Theatre. Assistere a spettacoli di vario tipo e riconoscere il protagonista. Ascoltare brani musicali. Riconosce le opere d'arte proposte.	Esprimersi attraverso il disegno spontaneamente e su richiesta, saper descrivere ciò che è stato disegnato. Arricchire la rappresentazione di sé, degli altri e degli oggetti famigliari Utilizzare l' I- Theatre per costruire storie digitali in gruppo. Seguire spettacoli di vario tipo rappresentandone graficamente dei particolari. Ascoltare brani musicali di diverso genere. Riconosce le opere d'arte proposte.	Disegnare spontaneamente, su richiesta o inventare storie e saper verbalizzarle Rappresentare in modo completo e ricco di dettagli il suo disegno. Essere autonomi nella costruzione di Storytelling utilizzando l' I- Theatre. Seguire spettacoli di vario tipo rielaborando la storia con tecniche diverse Riconoscere le tipologie di brani proposti dalle insegnanti. Riconoscere le opere d'arte proposte.		ADATTARE IL PROPRIO MODO DI COMUNICARE ALLE DIVERSE SITUAZIONI CREARE CONTENUTI DIGITALI INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

Distinguere silenzio e non. Ascoltare ed eseguire semplici ritmi con il corpo (mani, piedi). Costruire semplici strumenti musicali.	Riconoscere i suoni ed associarli alla fonte Eseguire un semplice ritmo con il corpo o con oggetti Utilizzare semplici strumenti musicali per codificare i suoni ascoltati Stabilire corrispondenze fra suoni e simboli grafici	Distinguere i suoni dai rumori Produrre ed inventare ritmi con la voce, il corpo ed oggetti (body percussion) Nominare e utilizzare semplici strumenti musicali per codificare i suoni Leggere ed eseguire semplici partiture in notazione musicale informale		

CAMPO D'ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:
Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrare; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
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 a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
Ha famigliarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc...; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

ABILITA'			CONOSCENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
ANNI 3	ANNI 4	ANNI 5		
Riconoscere i concetti temporali prima-dopo Distinguere i concetti temporali giorno-notte Mettere in sequenza i principali momenti della giornata scolastica Riordinare due immagini Riconoscere l'ambiente e le caratteristiche principali di alcuni animali a lui familiari	Riconoscere ritmi/ scansioni temporali Distinguere e verbalizzare i concettemporali mattino-pomeriggio-notte Riordinare e verbalizzare semplici sequenze Riconoscere l'ambiente e le caratteristiche di alcuni animali	Individuare i seguenti concetti temporali: -i momenti del tempo scuola -i giorni della settimana -i momenti della giornata mattino, pomeriggio, sera, notte Ricostruire e verbalizzare sequenze temporali complesse Descrivere le caratteristiche di alcuni animali analizzando il loro ambiente	*I concetti temporali e lo scorrere del tempo.* *La ciclicità delle stagioni e gli eventi atmosferici.* *Gli strumenti tecnologici, le loro funzioni e i loro usi.* *I numeri e numerazioni, strumenti e tecniche di misura e registrazione.* *Concetti spaziali e topologici, figure e forme.*	IMPARARE AD IMPARARE PROGETTARE INDIVUDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI COLLABORARE

CAMPO D'ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO

Osservare i cambiamenti che avvengono nelle piante Adottare un atteggiamento di cura e rispetto verso l'ambiente Riconoscere semplici strumenti tecnologici di uso comune (robottini, pc, i Theatre, digital board, Lim …)	Comprendere e raccontare semplici cambiamenti che avvengono nelle piante e i fenomeni naturali Adottare ed assumere un atteggiamento ecosostenibile di cura e rispetto verso l'ambiente Riconoscere e descrivere semplici strumenti tecnologici di uso comune (robottini, pc, i Theatre, digital board, Lim …)	Cogliere e verbalizzare l'evoluzione del tempo con un approccio di ricerca Descrivere e documentare fenomeni naturali (condizioni metereologiche, passaggio di stato...) anche attraverso semplici esperimenti formulando ipotesi Consolidare e potenziare un comportamento di sostenibilità ambientale e tutela dell'ambiente Interagire con semplici strumenti tecnologici di uso comune (robottini, pc, i Theatre, digital board, Lim …) Avviare/ maturare un pensiero computazionale attraverso esperienze di coding	*Le proprietà degli oggetti e le strategie per raggruppare e seriare, ordinare.* *Gli organismi vegetali proposti*	ACQUISIRE INTERPRETARE L'INFORMAZIONE PROBLEM SOLVING

CAMPO D'ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO

Individuare oggetti in base ad un criterio (colore, forma, dimensione...)	Riconoscere oggetti/ immagini in base a due criteri (colore, forma, dimensione...)	Riconoscere oggetti/ immagini in base a due criteri (colore, forma, dimensione...) e compiere classificazioni rispettando i connettivi e/ o/non		
Distinguere la forma geometrica cerchio-quadrilatero	Riconoscere e nominare semplici figure geometriche	Riconoscere, nominare e rappresentare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo		
Confrontare due oggetti/ immagini in base all'attributo (grandezza, lunghezza, altezza..)	Seriare tre oggetti/ immagini in base all'attributo grandezza, lunghezza, altezza, riconoscendo la misura intermedia	Mettere in ordine crescente e decrescente oggetti / immagini (in base all'attributo grandezza, lunghezza, altezza) e operare seriazioni.		
Costruire algoritmi binari con materiali Sperimentare semplici attività di corrispondenza biunivoca utilizzando il proprio corpo (es. ogni b/o prende un cerchio)	Costruire e completare algoritmi ternari	Dare ordine a disposizioni di sequenze, eseguire e leggere algoritmi		

CAMPO D'ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO

Sperimentare semplici attività di corrispondenza biunivoca utilizzando il proprio corpo (es. ogni bambino prende un cerchio)	Sperimentare semplici attività di corrispondenza biunivoca con oggetti concreti (ogni b/o mette dentro un cerchio una palla) Compilare semplici tabelle per compiere registrazioni	Operare corrispondenza biunivoca tra insieme di oggetti con numerosità diversa (stabilisce corrispondenza uno a uno) Saper utilizzare tabelle per registrare e comprendere il significato simbolico degli strumenti di registrazione (istogramma, tabella a doppia entrata, diagramma ad albero…)		
Sperimentare misurazioni con strumenti concreti Ripetere la filastrocca della numerazione (fino al 5)	Sperimentare la possibilità di effettuare misurazioni con strumenti concreti Ripetere la filastrocca della numerazione (fino a 10)	Sperimentare ed eseguire misurazioni utilizzando strumenti convenzionali e non Interiorizzare la sequenza delle parole-numero (fino a 20)		

CAMPO D'ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO

Riconoscere quantità (uno - tanti) Quantificare un oggetto Eseguire misurazioni con semplici strumenti Riconoscere spazi e direzioni (sopra/sotto, dentro / fuori) Posizionare se stesso e gli oggetti nello spazio su indicazioni verbali	Distinguere quantità (uno-pochi- tanti) Quantificare fino a 3 oggetti Sperimentare misurazioni con strumenti non convenzionali Distinguere e rappresentare spazi e direzioni (vicino/lontano, in alto/in basso) Individuare persone nello spazio ed oggetti/ immagini nello spazio-foglio seguendo indicazioni verbali	Operare con le quantità e saperle confrontare (di più-di meno-uguale) Quantificare fino a 5 oggetti Eseguire misurazioni di lunghezza e quantità con strumenti convenzionali e non; sperimentare misurazione di peso Esplorare, conoscere spazi e direzioni (davanti/ dietro, primo/ultimo/nel mezzo) Identificare, denominare e utilizzare i termini relativi allo spazio Rappresentare nello spazio i concetti topologici e relazioni spaziali		

CAMPO D’ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO

Eseguire percorsi motori semplici	Eseguire percorsi motori complessi seguendo le indicazioni	Eseguire percorsi e saperli rappresentare graficamente rispettando le indicazioni verbali/ frecce direzionali anche attraverso esperienze di coding Dà e segue indicazioni nelle attività di coding e robotica educativa		