

PROGETTAZIONE CURRICOLARE DI MATEMATICA

SCUOLA DELL'INFANZIA

La conoscenza del mondo : le situazioni matematiche

PERIODI DIDATTICI (anni di riferimento)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IRRINUNCIABILI	ATTIVITÀ E CONTENUTI GENERALI DA SVILUPPARE
1. L'ordine e le relazioni			
3/4 ANNI	Il bambino inizia a raggruppare e ordinare secondo un criterio.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mettere in relazione oggetti o situazioni secondo diversi criteri. 2. raggruppare oggetti in base ad un criterio stabilito. 3. operare seriazioni secondo vari criteri 	Classificazioni di oggetti Seriazioni max 3 elementi Creazione di successioni e ritmi di forme ed oggetti.
5 ANNI	Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo più criteri.	<ol style="list-style-type: none"> 1. ordinare, classificare, misurare e raggruppare oggetti. 2. cogliere consapevolmente relazioni tra oggetti. 3. operare seriazioni più complesse. 	Classificazioni di oggetti Seriazioni max 5 elementi

PERIODI DIDATTICI (anni di riferimento)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IRRINUNCIABILI	ATTIVITÀ E CONTENUTI GENERALI DA SVILUPPARE
--	--	---	--

2. I primi numeri

3 / 4 ANNI	Inizia a confrontare quantità	<ol style="list-style-type: none"> 1.stabilire relazioni quantitative: multi-pochi. 2.esprimere la successione numerica attraverso conte. 3.operare con semplici quantità 	<p>Storie e filastrocche per introdurre semplici e divertenti attività di conteggio.</p> <p>Attività sulle quantità.</p>
5 ANNI	<p>Confronta quantità, utilizza semplici simboli per registrare.</p> <p>Inizia ad avere familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.riconoscere e riprodurre segni e simboli convenzionali. 2.Confrontare piccole quantità. 3.Riconoscere i numeri nella realtà. 4.operare semplici conteggi. 	<p>Lettura di storie</p> <p>L'esplorazione della realtà, gioco simbolico.</p> <p>Giochi con materiale strutturato , costruzioni e giochi da tavolo.</p>

PERIODI DIDATTICI (anni di riferimento)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IRRINUNCIABILI	ATTIVITÀ E CONTENUTI GENERALI DA SVILUPPARE
--	--	---	--

3. Lo spazio e le figure

3/4 anni	<p>Inizia a collocare se stesso nello spazio. Segue un percorso sulla base di indicazioni verbali</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. muoversi nello spazio conosciuto con consapevolezza. 2. Riconoscere e descrivere alcune delle principali relazioni spaziali (sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori,...). 3. Eseguire percorsi reali. 4. Riconoscere intuitivamente le principali figure piane. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vari tipi di percorsi corporei ad ostacoli nello spazio: liberi, obbligati. - Giocare sulla localizzazione spaziale; prime esperienze di misurazione. - Storie e filastrocche per conoscere alcune figure piane.
5 anni	<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio.</p> <p>Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>Riconosce le prime figure geometriche solide e piane.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. muoversi nello spazio con consapevolezza topologica. 2. potenziare le capacità di analizzare lo spazio. 3. formulare progetti e piani d'azione. Eseguire percorsi reali e nei plastici. 4. Riconoscere e descrivere intuitivamente le principali figure solide e piane. 	<ul style="list-style-type: none"> -Vari tipi di percorsi corporei ad ostacoli nello spazio: liberi, obbligati. -Costruzione di plastici di vari ambienti reali e/o fantastici: es. plastico della sezione - Riconoscimento degli elementi di una mappa. -Giochi con figure geometriche solide e piane.

PERIODI DIDATTICI (anni di riferimento)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IRRINUNCIABILI	ATTIVITÀ E CONTENUTI GENERALI DA SVILUPPARE
--	--	---	--

4. Situazioni problematiche

3/4 anni	È curioso, esplorativo, pone domande.	1. sperimentare in situazioni di vita quotidiana soluzioni diverse a semplici problemi.	Conversazioni Racconti aperti Giochi di ruolo
5 anni	È curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.	1. creare strategie e soluzioni personali anche diversificate di un problema.	Conversazioni Racconti aperti Giochi di ruolo Semplici esperimenti