

UNITA' DI APPRENDIMENTO CAMPO D'ESPERIENZA PREVALENTE: LA CONOSCENZA DEL MONDO – AMBITO MATEMATICO – QUANTITÀ E NUMERI

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI - TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITÀ'	VERIFICA E VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare • identificare proprietà • confrontare e valutare quantità • familiarizzare con le strategie del contare 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 anni • 4 anni – sez. d • tutto l'anno 	<p><u>Processi lessicali</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • usare la scansione linguistica come base del meccanismo dell'enumerare • sviluppare la fluidità verbale • denominare la sequenza numerica (almeno fino a 5) <p><u>Processi semantici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • confrontare due insiemi rispetto alla quantità • associare verbalmente quantità a numeri <p><u>Processi sintattici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • eseguire classificazioni in base a: qualità, 	<ul style="list-style-type: none"> • canti e filastrocche: accompagnare il ritmo con il corpo o strumenti musicali • denominare oggetti aumentando la velocità • canti e filastrocche con i numeri: “un elefante”, “uno come il tuo nasino” ... • giochi con due insiemi di pochi-tanti: <ul style="list-style-type: none"> - scegliere il cestino di cappuccetto rosso con pochi/tanti fiori - prendere il cestino indicato da un'immagine (tanti/pochi), poi indicato verbalmente • contiamo: i personaggi della storia (burattini); gli oggetti del cestino (reali: panetto di burro, focaccia, fiasco di vino) • dall' insieme di elementi e personaggi della storia selezioniamo le immagini di: 	<p><u>strumenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • osservazione occasionale • osservazione sistematica • registrazione e riproduzione delle conversazioni • foto • osservazione degli elaborati grafici <p><u>indicatori</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • distingue un insieme di “tanti” da uno di “pochi” elementi • esegue correttamente il conteggio di oggetti, fino a 5 • raggruppa elementi della stessa categoria

		funzione, dimensione	<ul style="list-style-type: none">- commestibili/non commestibili- alti/bassi- persone/animali- appartenenti/non appartenenti alla storia	
--	--	----------------------	--	--

**UNITA' DI APPRENDIMENTO CAMPO D'ESPERIENZA PREVALENTE: LA CONOSCENZA DEL MONDO – AMBITO MATEMATICO –
QUANTITÀ E NUMERI**

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI - TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITÀ'	VERIFICA E VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare • Identificare proprietà • Confrontare e valutare quantità, loro registrazione mediante simboli di misurazione con strumenti molto semplici • Familiarizzare con le strategie del contare e operare con i numeri 	<p style="text-align: center;"><u>4 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 mese per alcune proposte • tutto l'anno per le proposte che si inseriscono nelle attività di routine 	<p><u>Processi lessicali</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendere l'incremento numerico per aggiunta di una unità • associare alcuni simboli numerici alla corrispondente quantità <p><u>Processi semantici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • intuire il concetto di unità • familiarizzare con le quantità attraverso l'incremento di una unità • riflettere concetto di uguaglianza numerica 	<ul style="list-style-type: none"> • giochi con i personaggi delle storie: contiamo i personaggi aggiungendone uno alla volta • giochi con i simboli numerici 1,2,3: mettiamo il numero e gli oggetti nell'insieme corrispondente; viceversa • giochi con insiemi di oggetti: tanti-pochi-uno Cappuccetto rosso raccoglie fiori di vari colori, raggrupparli tanti quanti; Hansel e Gretel mettiamo delle caramelle di vari gusti in un barattolo, prendiamo dal barattolo la quantità indicata, dividiamo i vari gusti e dividiamo le poche e le tante; diamo ad ogni bambino un sacchetto di caramelle, i bambini dovranno disegnare quante caramelle hanno nel sacchetto; • giochi con quantità di oggetti e personaggi (1-5) che variano per incremento di una unità • giochi con insiemi di oggetti della stessa quantità • Gioco: La passeggiata degli 	<ul style="list-style-type: none"> • osservazione occasionale • osservazione sistematica • registrazione e riproduzione delle conversazioni • foto • osservazione degli elaborati grafici

		<p><u>Processi sintattici</u></p> <ul style="list-style-type: none">• distinguere un'unità dall'insieme degli elementi che la costituiscono	<p>orsi papà orso pesca i pesci, piccolo orso raccogli i fiori, mamma orsa raccogli le castagne per la marmellata. La quantità degli elementi è definita dal lancio del dado Rappresentazione grafica del gioco</p> <ul style="list-style-type: none">• giochi di raggruppamenti di elementi: es.: tanti personaggi una storia; Riccioli d'oro rappresentazione grafica dei personaggi della storia, quante sono le bambine? Quanti gli orsi? Insieme quanti sono i personaggi?	
--	--	--	---	--

UNITA' DI APPRENDIMENTO CAMPO D'ESPERIENZA PREVALENTE: LA CONOSCENZA DEL MONDO – AMBITO MATEMATICO
QUANTITA' E NUMERI

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI - TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITA'	VERIFICA E VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare • Identificare proprietà • Confrontare e valutare quantità, loro registrazione mediante simboli di misurazione con strumenti molto semplici. • Familiarizzare con le strategie del contare e operare con i numeri 	<p style="text-align: center;"><u>5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 mese per alcune proposte • tutto l'anno per le proposte che si inseriscono nelle attività di routine 	<p><u>processi lessicali</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • riflettere sul concetto di "numero" e "quantità". • consolidare il nome dei numeri. • familiarizzare con la lettura di simboli numerici. • associare simboli numerici alle quantità corrispondenti • familiarizzare con la scrittura di simboli numerici 	<ul style="list-style-type: none"> • Intervista sui numeri: cos'è, chi li usa, a cosa servono, dove si trovano, quanti sono • Conversazione sul numero di protagonisti della storia " Il lupo e i 7 capretti". • Operazioni di conteggio partendo dalla lettura dalla storia: • "Il lupo e i sette capretti" con adattamenti. • Partendo dagli elementi della storia assegniamo cartellini con i simboli numerici ad insiemi di oggetti di quantità corrispondente, e viceversa. • Realizzazione di un 	<p style="text-align: center;"><u>strumenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • osservazione occasionale e sistematica • registrazione e riproduzione delle conversazioni • foto • osservazione degli elaborati grafici

		<p><u>processi semantici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • familiarizzare con le quantità attraverso l'incremento di una unità. • intuire il concetto di "zero". • familiarizzare con semplici operazioni numeriche. • familiarizzare con semplici problemi matematici <p><u>processi sintattici</u></p> <p>Familiarizzare con l'ordinalità</p>	<p>cartellone di corrispondenza numerica tra simbolo numerico e quantità (rappresentata dalla figura del capretto).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochiamo a scrivere i numeri: liberamente, su modello, prima su spazi grandi, poi piccoli. (Es. la lista della spesa con adattamenti del testo.) • Giochi con quantità di oggetti (1-7) che variano per incremento di una unità. • Preparazione di regali che il lupo promette per ingannare i 7 capretti (corrispondenza numerica). In particolare, biscotti realizzati con la creta. • Giochi di comparazione tra insiemi pieni e vuoti. • Giochi di aggiunta e sottrazione di quantità da un insieme. • Giochi di problemi matematici, variando i contenuti. Ad es. la mamma capra prende tot alimenti che in alcuni casi non corrisponde al numero dei capretti 	
--	--	--	---	--

			<ul style="list-style-type: none">• Rappresentazione grafica delle operazioni e dei problemi.• Partendo dall'episodio in cui il lupo entra nella casa si drammatizza in ordine dal primo al settimo le varie azioni dei capretti.• Ordinare in modo sequenziale le figure delle stesse azioni, sempre dal primo al settimo (termini usati nella storia)	
--	--	--	---	--