

UDA: “QUANTITÀ E NUMERI”

CAMPO DI ESPERIENZA PREVALENTE: “LA CONOSCENZA DEL MONDO”

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 	<p align="center"><u>3 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"> • USARE LA SCANSIONE LINGUISTICA COME BASE DEL MECCANISMO DELL'ENUMERARE • SVILUPPARE LA FLUIDITÀ VERBALE • DENOMINARE LA SEQUENZA NUMERICA (ALMENO FINO A 5) <p align="center">-----</p> <p><u>PROCESSI SEMANTICI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • CONFRONTARE DUE INSIEMI RISPETTO ALLA QUANTITÀ • ASSOCIARE VERBALMENTE QUANTITÀ A NUMERI <p align="center">-----</p> <p><u>PROCESSI SINTATTICI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ESEGUIRE CLASSIFICAZIONI IN BASE A: QUALITÀ, FUNZIONE, DIMENSIONE 	<ul style="list-style-type: none"> • CANTI E FILASTROCCHES: ACCOMPAGNARE IL RITMO CON IL CORPO O STRUMENTI MUSICALI • DENOMINARE OGGETTI AUMENTANDO LA VELOCITÀ • CANTI E FILASTROCCHES CON I NUMERI: “UN ELEFANTE”, “UNO COME IL TUO NASINO”... <p align="center">-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • GIOCHI CON DUE INSIEMI DI POCHI-TANTI: BAMBINI, OGGETTI • CONTIAMO: I BAMBINI PRESENTI, GIOCATTOLI, OGGETTI <p align="center">-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • DA UN INSIEME DI OGGETTI SELEZIONIAMO: MORBIDI-DURI, DELLO STESSO COLORE, COMMESTIBILI-NON COMMESTIBILI, GRANDI-PICCOLI, ALTO-BASSO, LUNGO-CORTO 	<ul style="list-style-type: none"> • OSSERVAZIONE OCCASIONALE • OSSERVAZIONE SISTEMATICA • REGISTRAZIONE E RIPRODUZIONE DELLE CONVERSAZIONI • FOTO • OSSERVAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI

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 style="text-align: center;">-----</p> <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 <p><u>PROCESSI SINTATTICI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • DISTINGUERE UN'UNITÀ DALL'INSIEME DEGLI ELEMENTI CHE LA COSTITUISCONO 	<ul style="list-style-type: none"> • GIOCHI CON L'AGGIUNTA DI UNA UNITÀ: FILE (DI OGGETTI, BAMBINI) CHE SI ALLUNGANO AGGIUNGENDONE UNO • GIOCHI CON I SIMBOLI NUMERICI 1,2,3: METTIAMO IL NUMERO NELL'INSIEME CORRISPONDENTE; VICEVERSA <p style="text-align: center;">-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • GIOCHI CON INSIEMI DI OGGETTI: TANTI-POCHI-UNO • GIOCHI CON QUANTITÀ DI OGGETTI (1-5) CHE VARIANO PER INCREMENTO DI UNA UNITÀ • GIOCHI CON INSIEMI DI OGGETTI DELLA STESSA QUANTITÀ <p style="text-align: center;">-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • GIOCHI DI RAGGRUPPAMENTI DI ELEMENTI: ES.: PERLE-COLLANA; TANTI BAMBINI-CLASSE DI BAMBINI 	<ul style="list-style-type: none"> • OSSERVAZIONE OCCASIONALE • OSSERVAZIONE SISTEMATICA • REGISTRAZIONE E RIPRODUZIONE DELLE CONVERSAZIONI • FOTO • OSSERVAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI

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>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 <p style="text-align: center;">-----</p> <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 style="text-align: center;">-----</p> <p><u>PROCESSI SINTATTICI</u></p> <p>FAMILIARIZZARE CON L'ORDINALITÀ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • INTERVISTA SUI NUMERI: COS'È, CHI LI USA, A COSA SERVONO, DOVE SI TROVANO, QUANTI SONO... • OPERAZIONI DI CONTEGGIO: DI MATERIALI, DI AZIONI (ES: "REGINA REGINELLA"), NEL CALENDARIO • CACCIA AI NUMERI: A SCUOLA, NEL PAESE, IN UN INSIEME DI SIMBOLI NUMERICI E NON • ASSEGNAMO CARTELLINI CON I SIMBOLI NUMERICI AD INSIEMI DI OGGETTI DI QUANTITÀ CORRISPONDENTE, E VICEVERSA • GIOCHIAMO A SCRIVERE I NUMERI: LIBERAMENTE, SU MODELLO, PRIMA SU SPAZI GRANDI, POI PICCOLI • GIOCHI CON QUANTITÀ DI OGGETTI (1-5) CHE VARIANO PER INCREMENTO DI UNA UNITÀ • 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 • RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DELLE OPERAZIONI E DEI PROBLEMI • GIOCHI CON ELEMENTI DISPOSTI IN MODO ORDINALE NELLO SPAZIO E NEL TEMPO (ES.: IL PRIMO OGGETTO DELLA FILA; LA SQUADRA ARRIVATA PER SECONDA...) 	<p><u>INDICATORI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ASSOCIA IL NOME DI UN NUMERO ALLA QUANTITÀ CORRISPONDENTE • RICONOSCE UN SIMBOLO NUMERICO IN UN INSIEME DI SEGNI • ASSOCIA UN SIMBOLO NUMERICO ALLA QUANTITÀ CORRISPONDENTE • SCRIVE IN MODO RICONOSCIBILE ALCUNI SIMBOLI NUMERICI • ESEGUE OPERAZIONI DI AGGIUNTA E SOTTRAZIONE DI UNITÀ • RAPPRESENTA GRAFICAMENTE LA QUANTITÀ DEGLI OGGETTI IN UN PROBLEMA ARITMETICO • RICONOSCE IL NUMERO ORDINALE IN UN INSIEME DI OGGETTI IN SEQUENZA • UTILIZZA CORRETTAMENTE I NUMERI ORDINALI <p><u>STRUMENTI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • OSSERVAZIONE OCCASIONALE • OSSERVAZIONE SISTEMATICA CON UTILIZZO DI GRIGLIA • REGISTRAZIONE E RIPRODUZIONE DELLE CONVERSAZIONI • FOTO • OSSERVAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI

UDA: “SPAZIO E FORME”

CAMPO D'ESPERIENZA PREVALENTE: “LA CONOSCENZA DEL MONDO”

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI - TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITÀ	VERIFICA E VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> • INDIVIDUARE NELLO SPAZIO SÉ STESSI, OGGETTI, PERSONE • RICONOSCERE FORME 	<p style="text-align: center;"><u>3 ANNI</u></p> <p style="text-align: center;">2 MESI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • COLLOCARE NELLO SPAZIO OGGETTI O PERSONE, SU INDICAZIONE • ESEGUIRE UN PERCORSO RISPETTANDO LE TAPPE E LE INDICAZIONI TOPOLOGICHE • RAPPRESENTARE GRAFICAMENTE ALCUNE TAPPE DI UN PERCORSO 	<ul style="list-style-type: none"> • ESECUZIONE DI PERCORSI DI VARIO TIPO: <ul style="list-style-type: none"> ○ INTERNI ALL’AULA ○ IN DIVERSI AMBIENTI DELLA SCUOLA ○ LABIRINTO A PERCORSO OBBLIGATO ○ LABIRINTO CON ENTRATA ED USCITA ○ LABIRINTO CON SOLA USCITA ○ STAFFETTE CON VARI OSTACOLI • RAPPRESENTAZIONE TRIDIMENSIONALE DI UN PERCORSO ATTRAVERSO LA COSTRUZIONE DI UN PLASTICO • RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DEI PERCORSI E LABIRINTI 	<ul style="list-style-type: none"> • OSSERVAZIONE OCCASIONALE • OSSERVAZIONE SISTEMATICA • REGISTRAZIONE E RIPRODUZIONE DELLE CONVERSAZIONI • FOTO • OSSERVAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI - TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITÀ	VERIFICA E VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> • COLLOCARE NELLO SPAZIO SE STESSI, OGGETTI, PERSONE • COMPRENDERE I CONCETTI TOPOLOGICI DI BASE 	<p style="text-align: center;"><u>4 ANNI</u></p> <p style="text-align: center;">2 MESI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • INDIVIDUARE I PRIMI RAPPORTI TOPOLOGICI DI BASE ATTRAVERSO L'ESPERIENZA MOTORIA E L'AZIONE DIRETTA • COMPRENDERE E RIELABORARE MAPPE E PERCORSI • USARE TERMINI CHE ESPRIMONO RELAZIONI SPAZIALI • INTUIRE ALCUNE PROPRIETÀ DELLE FIGURE SOLIDE • OSSERVARE, DESCRIVERE E CLASSIFICARE OGGETTI IN BASE ALLA LORO FORMA • RISOLVERE PROBLEMI RELATIVI A SPAZIO E FORME 	<ul style="list-style-type: none"> • PERCORSI MOTORI DI VARIE FORME; PERCORSI CON SITUAZIONE-PROBLEMA (ES: TOCCARE TUTTE LE TAPPE E NON PASSARE 2 VOLTE PER LA STESSA TAPPA) • RICOSTRUZIONE DEI PERCORSI A LIVELLO TRIDIMENSIONALE • RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DI PERCORSI • OSSERVIAMO E DESCRIVIAMO FORME SOLIDE: SCATOLE E SCATOLONI. CON I SOLIDI COSTRUIAMO OGGETTI IN PICCOLI GRUPPI • GIOCHI "DA TAVOLO" RELATIVI A PROBLEMI SPAZIALI 	<ul style="list-style-type: none"> • OSSERVAZIONE OCCASIONALE • OSSERVAZIONE SISTEMATICA • REGISTRAZIONE E RIPRODUZIONE DELLE CONVERSAZIONI • FOTO • OSSERVAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI - TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITÀ	VERIFICA E VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> • STABILIRE RELAZIONI SPAZIALI FRA OGGETTI • ESPLORARE E RAPPRESENTARE LO SPAZIO UTILIZZANDO CODICI DIVERSI • COSTRUIRE MODELLI E PLASTICI • PROGETTARE E INVENTARE FORME 	<p style="text-align: center;"><u>5 ANNI</u></p> <p style="text-align: center;">2 MESI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • DESCRIVERE CON LINGUAGGIO APPROPRIATO UNO SPAZIO DA PERCORRERE, IMMAGINI E OGGETTI • INDIVIDUARE PUNTI DI RIFERIMENTO DI UN PERCORSO • ESEGUIRE UN PERCORSO SULLA BASE DI INDICAZIONI VERBALI E/O LA CONSULTAZIONE DI UNA MAPPA • INTUIRE ALCUNE PROPRIETÀ DELLE FIGURE SOLIDE • OPERARE CON FORME SOLIDE PER LA REALIZZAZIONE DI UN PROGETTO • RAPPRESENTARE UN OGGETTO TRIDIMENSIONALE A LIVELLO BIDIMENSIONALE RISPETTANDONE ALCUNE CARATTERISTICHE 	<ul style="list-style-type: none"> • PERCORSI RELATIVI AL VISSUTO DI CIASCUNO (ES.: DALLA CLASSE ALLA MENSA; DA CASA A SCUOLA...) • DISCUSSIONE E RIFLESSIONE SUI TERMINI CHE ESPRIMONO CONCETTI TOPOLOGICI, SU PARTENZA E ARRIVO, SU PUNTI DI RIFERIMENTO • TRACCIATO GRAFICO DEL PERCORSO (ANCHE APPROSSIMATIVO), TENENDO CONTO DI RELAZIONI SPAZIALI E PUNTI DI RIFERIMENTO EMERSI NELLA DISCUSSIONE • ESECUZIONE DEL PERCORSO UTILIZZANDO IL TRACCIATO • REALIZZAZIONE DEL PLASTICO E MAPPA GRAFICA • COSTRUZIONE DI OGGETTI TRIDIMENSIONALI (STANZA, ARREDI, CASA...) CON MATERIALI VARI: SCATOLE DI VARIE FORME E DIMENSIONI, BASTONCINI, STOFFE... • RAPPRESENTAZIONE BIDIMENSIONALE DEI PRODOTTI 	<p><u>INDICATORI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • UTILIZZA TERMINI TOPOLOGICI IN MODO APPROPRIATO • RIPRODUCE GRAFICAMENTE UN PERCORSO TENENDO CONTO DI DIREZIONE, VERSO, PUNTI DI RIFERIMENTO • ESEGUE UN PERCORSO SEGUENDO UNA MAPPA • RAPPRESENTA GRAFICAMENTE OGGETTI TENENDO CONTO DELLE LORO CARATTERISTICHE TOPOLOGICHE <p><u>STRUMENTI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • OSSERVAZIONE OCCASIONALE • OSSERVAZIONE SISTEMATICA CON USO DI GRIGLIA • FOTO • OSSERVAZIONE DEGLI ELABORATI • REGISTRAZIONE DELLE CONVERSAZIONI