



CURRICOLO DI ISTITUTO

SEZIONE: 4 ANNI

CAMPO DI ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO/TECNOLOGIA/CODING

COMPETENZA EUROPEA DI MAGGIORE RIFERIMENTO:

- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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 registrarle; 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.
- Ha familiarità 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.



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



TECNOLOGIA /CODING

- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.



NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO	
CICLICITÀ E SUCCESSIONE PAESAGGIO (mutamento, osservazione ed analisi della realtà circostante, di situazioni ed eventi).	Conoscere le caratteristiche dell'ambiente circostante. Scandire i ritmi della giornata (giorno/notte). Conoscere le caratteristiche temporali prima/dopo. Riferire eventi del passato recente e del futuro immediato.	
	OBIETTIVO MINIMO DI APPRENDIMENTO	
	Conoscere caratteristiche dell'ambiente scuola. Conoscere alcune caratteristiche dell'ambiente esterno. Riconoscere alcuni momenti della giornata scolastica. Individuare le caratteristiche temporali del prima e dopo. Raccontare con parole e/o semplici frasi e/o supporti visivi eventi del passato recente e futuro immediato.	
	ABILITÀ Riconosce alcune caratteristiche specifiche dell'ambiente circostante. Riconosce le caratteristiche riferite al giorno ed alla notte. Comprende la successione degli eventi. Racconta eventi del passato recente e del futuro immediato.	CONOSCENZE Ambienti scolastici. Caratteristiche ambiente esterno. Caratteristiche del giorno e della notte. Successione temporale.



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



--	--	--

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO	
ORIENTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE (organizzazione e controllo delle relazioni topologiche in riferimento ad oggetti e persone nello spazio).	Conoscere alcuni concetti spaziali e topologici (dentro/fuori; sopra/ sotto; chiuso/aperto). Eseguire un semplice percorso grafico e/o motorio.	
	OBIETTIVO MINIMO DI APPRENDIMENTO	
	Conoscere/ percepire alcuni concetti spaziali e topologici (dentro/fuori; sopra/ sotto; chiuso/aperto). Eseguire un percorso grafico e/o motorio seguendo semplici indicazioni.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
	Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come sopra/ sotto, dentro/ fuori. Conosce termini che rappresentano posizioni nello spazio. Esegue percorsi motori su indicazioni verbali.	Termini che rappresentano posizioni nello spazio. Semplici schemi motori



NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO	
LO SPAZIO E LE FIGURE (classificazione, confronto e valutazione di figure e quantità) LA SIMBOLIZZAZIONE	Sperimentare le quantità. Costruire raggruppamenti secondo una quantità e/o qualità. Conoscere i concetti dimensionali. Ordinare secondo criteri. Individuare strategie per contare con i numeri da 0 a 5. Identificare alcune proprietà di oggetti e materiali. Riconoscere le figure geometriche.	
	OBIETTIVO MINIMO DI APPRENDIMENTO	
	Sperimentare le quantità. Raggruppare in base ad uno o più criteri. Ordinare in base ad uno o più criteri. Conoscere uno o più concetti dimensionali. Sperimentare il contare fino a 5.	
	ABILITÀ Quantifica la numerosità degli oggetti di un insieme. Associa oggetti secondo attributi e caratteristiche. Raggruppa e ordina secondo criteri dati.	CONOSCENZE Ordinalità e cardinalità del numero. I numeri e numerazioni. Concetto di uno/poco/molto simboli grafici per rappresentare quantità fino a 5.



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



	Confronta e valuta grandezze. Numera da 0 a 5.	Corrispondenza numero-quantità. Figure e forme.
--	---	--

EVIDENZE

Raggruppa e ordina oggetti e secondo criteri diversi.

Confronta e valuta quantità.

Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata.

Riferisce eventi del passato recente.

Sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato.

Osserva gli loro ambienti ed i fenomeni naturali.

Si interessa strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

Sperimenta le strategie del contare Individua le posizioni di oggetti e persone usando termini come sopra/ sotto, dentro/ fuori.

Esegue un semplice percorso sulla base di indicazioni verbali.



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



METODOLOGIE:

- Circle time
- Attività differenziate per età
- Attività laboratoriali
- Giochi cooperativi
- Attività di routine (calendario, presenze, etc)
- Problem solving
- Osservazione ed esplorazione degli ambienti
- Utilizzo giochi interattivi
- Giochi e esplorazione dello spazio
- Attività di raggruppamenti
- Attività ludiche con materiale strutturato e non.
- Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore, dimensione
- Giochi di corrispondenza
- Attività laboratoriali nel piccolo e grande gruppo
- Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica;
- il significato di segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni grafiche
- Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico)
- Attività di routine, conversazioni, riflessioni in relazione al proprio vissuto e a fatti, eventi della vita scolastica e loro rappresentazione in ordine temporale
- Lettura di immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie e riordino in sequenza Attività ricorrenti di routine, compilazione del calendario, presenze, attesa e preparazione di feste e festività della tradizione



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



VERIFICHE:

Verranno effettuate in itinere tenendo conto di:

- attenzione.
- partecipazione attiva.
- collaborazione con i compagni e con le docenti.
- comportamenti del bambino.
- elaborati e prodotti.

VALUTAZIONE:

Criteri delle Rubriche valutative:

- **In via di prima acquisizione**
- Le conoscenze e le abilità richieste sono scarse ed in alcuni casi nulle; fatica ad applicarle in situazioni mirate e/o semplici. Durante l'esecuzione di un compito o di una consegna necessita della costante guida e sollecitazione dell'insegnante.
- **Base**
- Ha acquisito alcune conoscenze e abilità necessarie; inizia ad applicarle in situazioni semplici o relativamente complesse. Necessita spesso dell'intervento delle insegnanti.
- **Intermedio**
- Ha acquisito le conoscenze e le abilità necessarie; è in grado di applicarle in autonomia ed in contesti e situazioni relativamente complessi. Necessita saltuariamente dell'intervento delle insegnanti durante l'esecuzione di consegne e compiti.
- **Avanzato**
- Padroneggia abilità e conoscenze che riesce ad utilizzare in contesti significativi e complessi. Esegue consegne e compiti nella più completa autonomia ed è di sostegno agli altri.



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO	
TECNOLOGIA/CODING IL MONDO FATTO DALL'UOMO: OGGETTI E STRUMENTI (USO E REALIZZAZIONE)	Interessarsi ad oggetti e strumenti intuendone le funzioni ed usi. Procedere in un gioco, in un'attività secondo regole e istruzioni date.	
	OBIETTIVO MINIMO DI APPRENDIMENTO	
	Si interessa e scopre alcuni strumenti e oggetti di uso quotidiano.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
	Distingue ed individua alcune qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali, di uso quotidiano e non, costruendo e ricostruendo. Osserva ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.	Caratteristiche di strumenti e materiali. Proprietà di oggetti e materiali. Conoscenza e utilizzo di strumenti di uso quotidiano e non.

EVIDENZE	Si interessa a oggetti e strumenti intuendone le funzioni ed usi.
-----------------	---



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



METODOLOGIE:

- Attività unplugged di orientamento spaziale e temporale con la programmazione di azioni in sequenza: tappeto a scacchiera di grandi dimensioni da stendere sul pavimento; pixel art
- Attività di robotica educativa con Robot didattici;
- Piattaforme didattiche: www.code.org, www.programmailfuturo.it, <https://scratch.mit.edu>; Scratch junior.
- Strumenti digitali: PC, tablet, LIM.
- Problem solving
- Utilizzo giochi interattivi
- Utilizzo del robot DOC per attività di coding
- Attività di coding unplugged
- Utilizzo touch screen
- Attività di tutoring



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



VERIFICHE:

Verranno effettuate in itinere tenendo conto di:

- attenzione
- partecipazione attiva
- collaborazione con i compagni e con le docenti
- comportamenti del bambino
- elaborati e prodotti

VALUTAZIONE:

Criteri delle Rubriche valutative:

- **In via di prima acquisizione**
 - Le conoscenze e le abilità richieste sono scarse ed in alcuni casi nulle; fatica ad applicarle in situazioni mirate e/o semplici. Durante l'esecuzione di un compito o di una consegna necessita della costante guida e sollecitazione dell'insegnante.
- **Base**
 - Ha acquisito alcune conoscenze e abilità necessarie; inizia ad applicarle in situazioni semplici o relativamente complesse. Necessita spesso dell'intervento delle insegnanti.
- **Intermedio**
 - Ha acquisito le conoscenze e le abilità necessarie; è in grado di applicarle in autonomia ed in contesti e situazioni relativamente complessi. Necessita saltuariamente dell'intervento delle insegnanti durante l'esecuzione di consegne e compiti.
- **Avanzato**
 - Padroneggia abilità e conoscenze che riesce ad utilizzare in contesti significativi e complessi. Esegue consegne e compiti nella più completa autonomia ed è di sostegno agli altri.



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO	
USARE LE NUOVE TECNOLOGIE E I LINGUAGGI MULTIMEDIALI IN SITUAZIONI SIGNIFICATIVE	Approcciarsi con curiosità a strumenti tecnologici ed alle loro funzioni ed usi. Rappresentare graficamente, o con altre modalità prestabilite, le istruzioni date. Eseguire un semplice percorso usando le frecce direzionali o semplici comandi. Orientarsi nel grande spazio (griglia da pavimento) e riprodurre o inventare percorsi su una piccola griglia (foglio).	
	OBIETTIVO MINIMO DI APPRENDIMENTO	
	Approcciarsi con curiosità a strumenti tecnologici.	
	ABILITÀ Utilizza, con l'aiuto dell'insegnante, giochi, strumenti e semplici programmi multimediali. Conosce e sperimenta le procedure necessarie per accendere, utilizzare e spegnere strumenti multimediali.	CONOSCENZE Strumenti multimediali. Giochi multimediali Programmi didattici. Procedure necessarie all'utilizzo degli strumenti multimediali.



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



EVIDENZE

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, alle loro funzioni e ai possibili usi.

METODOLOGIE:

- Problem solving
- Utilizzo giochi interattivi
- Utilizzo del robot DOC per attività di coding
- Attività di coding unplugged
- Utilizzo touch screen
- Attività di tutoring



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



VERIFICHE:

Verranno effettuate in itinere tenendo conto di:

- attenzione.
- partecipazione attiva.
- collaborazione con i compagni e con le docenti.
- comportamenti del bambino.
- elaborati e prodotti.

VALUTAZIONE:

Criteri delle Rubriche valutative:

- ***In via di prima acquisizione***
- Le conoscenze e le abilità richieste sono scarse ed in alcuni casi nulle; fatica ad applicarle in situazioni mirate e/o semplici. Durante l'esecuzione di un compito o di una consegna necessita della costante guida e sollecitazione dell'insegnante.
- ***Base***
- Ha acquisito alcune conoscenze e abilità necessarie; inizia ad applicarle in situazioni semplici o relativamente complesse. Necessita spesso dell'intervento delle insegnanti.
- ***Intermedio***
- Ha acquisito le conoscenze e le abilità necessarie; è in grado di applicarle in autonomia ed in contesti e situazioni relativamente complessi. Necessita saltuariamente dell'intervento delle insegnanti durante l'esecuzione di consegne e compiti.
- ***Avanzato***
- Padroneggia abilità e conoscenze che riesce ad utilizzare in contesti significativi e complessi. Esegue consegne e compiti nella più completa autonomia ed è di sostegno agli altri.