



CURRICOLO DI ISTITUTO

SEZIONE: 3 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.



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO	
CICLICITÀ E SUCCESSIONE PAESAGGIO (mutamento, osservazione ed analisi della realtà circostante, di situazioni ed eventi). ORIENTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE (organizzazione e controllo delle relazioni topologiche in riferimento ad oggetti e persone nello spazio).	Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata. Riferire correttamente eventi del passato recente. Dire cosa potrà succedere in un futuro immediato. Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio (sopra/sotto, vicino/lontano, dentro/fuori).	
	OBIETTIVO MINIMO DI APPRENDIMENTO	
	Distinguere le azioni che si compiono di giorno o di notte. Utilizzare i sensi per conoscere l'ambiente circostante.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



	al trascorrere della giornata scolastica.	
--	--	--



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO	
LO SPAZIO E LE FIGURE (classificazione, confronto e valutazione di figure e quantità) LA SIMBOLIZZAZIONE	Raggruppare oggetti e materiali secondo alcuni criteri (grande/piccolo..).	
	Identificare alcune proprietà percettive degli oggetti (colore,forma....).	
	Percepire e riconoscere piccole quantità (pochi, tanti,uno).	
	Contare fino a tre.	
	Eseguire semplici percorsi seguendo comandi verbali.	
	OBIETTIVO MINIMO DI APPRENDIMENTO	
	Discriminare i colori primari.	
	Discriminare dimensioni grande/piccolo.	
	Discriminare quantità pochi/tanti.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
	Stabilisce la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali).	Numeri e numerazione.
	Esegue primi conteggi	Figure e forme.
	Individua analogie e differenze fra oggetti.	Concetti topologici.
	Osserva ed esplora attraverso l'uso di tutti i sensi.	Concetti spaziali.
		Colori primari.



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



EVIDENZE

Raggruppa oggetti e materiali secondo alcuni criteri (grande/piccolo..).

Identifica alcune proprietà percettive degli oggetti (colore,forma...).

Riconosce piccole quantità (pochi, tanti, uno).

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio (sopra/sotto, vicino/lontano, dentro/fuori).

Esegue semplici percorsi seguendo comandi verbali.

Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata.

Riferisce correttamente eventi del passato recente.

Dice cosa potrà succedere in un futuro immediato.

Osserva con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

METODOLOGIE:

- Esplorazioni dirette e guidate dell'ambiente
- Lavoro in piccolo e grande gruppo
- Didattica laboratoriale



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 alcuni oggetti e strumenti intuendone funzioni ed usi.	
	OBIETTIVO MINIMO DI APPRENDIMENTO	
	Interessarsi e scoprire alcuni semplici strumenti e oggetti di uso quotidiano.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
	Distingue ed individua alcune qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali , di uso quotidiano, costruendo e ricostruendo. Osserva ed esplora 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

EVIDENZE	Si interessa ad alcuni oggetti e strumenti, ne intuisce funzioni ed 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.



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO	
TECNOLOGIA/CODING USARE LE NUOVE TECNOLOGIE E I LINGUAGGI MULTIMEDIALI IN SITUAZIONI SIGNIFICATIVE	Approcciarsi con curiosità ad alcuni strumenti tecnologici ed alle loro funzioni ed usi. Procedere in un gioco seguendo semplici istruzioni.	
	OBIETTIVO MINIMO DI APPRENDIMENTO	
	Approcciarsi con curiosità a semplici strumenti tecnologici.	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
	Utilizza, con l'aiuto dell'insegnante, giochi, strumenti e semplici programmi multimediali. Conosce e sperimenta delle semplici procedure necessarie per utilizzare gli strumenti multimediali.	Strumenti multimediali, giochi multimediali, programmi didattici, procedure necessarie all'utilizzo degli strumenti multimediali.

EVIDENZE	Si approccia con curiosità ad alcuni strumenti tecnologici ed alle loro 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.

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.



DIREZIONE DIDATTICA
"Aldo Moro" - Terni



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.