

Istituto Comprensivo di Brisighella
CURRICOLO DI MATEMATICA SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. ▪ Identifica alcune proprietà dei materiali. ▪ Confronta e valuta quantità. ▪ Utilizza simboli per registrare materiali e quantità. ▪ Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. ▪ 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 e altre quantità. ▪ Riconosce e denomina le figure geometriche. 	ABILITA'	CONOSCENZE
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
	<i>(al termine della sezione 3 anni della scuola dell'Infanzia)</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire la differenza di oggetti e materiali in base a colore e forma; • Esperienze ludiche con materiale strutturato e non; ▪ Osservare ed esplorare dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni grafiche. ▪ Giochi motori, percorsi per il raggiungimento dei concetti topologici ▪ Raccolta di materiali, rielaborazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire il cerchio, il triangolo, il quadrato e il rettangolo; • Riconoscere semplici concetti quantitativi (uno, pochi, tanti), spaziali (sopra,sotto;dentro,fuori;;lungo,corto;alto,basso) temporali (prima, dopo).
	<i>(al termine della sezione 4 anni della scuola dell'Infanzia)</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare per forma, colore, dimensione; • Seria 2/3 elementi in ordine crescente e decrescente; • Ordinare una sequenza di azioni (ricostruisce semplici azioni e procedure); • Classificare in base a 2/3 caratteristiche; • Comparare due lunghezze e due grandezze diverse; • Confrontare le quantità (di più, di meno, uguale); • Riconoscere le principali figure geometriche e le associa ad elementi della realtà; • Riconoscere il numero come simbolo grafico 	<p style="text-align: center;">CONOSCERE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore, dimensione; • Attività ludiche di tipo logico – matematico. • Giochi motori volti al raggiungimento di concetti logici. • Schede di verifica, elaborati grafici. 	

(al termine della sezione 5 anni della scuola dell'Infanzia)

- Raggruppare, ordinare e classificare elementi in base a più criteri (colore, forma, dimensione, materiale);
- Seriare più elementi in ordine crescente e decrescente;
- Rappresentare graficamente insiemi;
- Confrontare insiemi e valutare le quantità;
- Riconoscere quantità e numeri da 1 a 10;
- Usare il numero come simbolo di una quantità;
- Aggiungere, togliere e valutare quantità;
- Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati;
- Usare unità di misura non convenzionali per confrontare lunghezze e altre quantità.
- Formulare ipotesi e trovare soluzioni.

CONOSCERE:

- Giochi di corrispondenza biunivoca.
- Tabelle a doppia entrata.
- Diagramma ad albero.
- Storie, filastrocche, conte, poesie che facilitino l'apprendimento del codice e della sequenza numerica.
- Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico).
- Giochi motori, percorsi volti al raggiungimento di concetti topologici.
- Attività con i blocchi logici per riconoscere, denominare le principali forme geometriche, individuando anche alcune caratteristiche sulla forma, dimensione, spessore, colore.
- Rielaborazioni grafiche, schede di verifica.