

**IC CURTATONE**  
**Piano di lavoro annuale**  
**Scuole dell' infanzia**

Progetto	Campo di esperienza	Obiettivi specifici	Indicazioni metodologiche	Tempi	Verifica raggiungimento obiettivi al termine del progetto
Laboratorio di logica e matematica anni 5	<p><b>La conoscenza del mondo</b>  <i>Oggetti, fenomeni, viventi, numero e spazio.</i></p>	<p>L'attività didattica ha lo scopo di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Esplorare l'ambiente scoprendo la funzione dei numeri;</li> <li>· Individuare e utilizzare relazioni e classificazioni;</li> <li>· Confrontare e mettere in relazione le quantità: tanti - quanti</li> <li>· Identificare e nominare i numeri da 0 a 9;</li> <li>· Associare e costruire corrispondenze tra quantità e segno;</li> <li>· Leggere e scrivere i numeri come simboli;</li> <li>· Eseguire semplici quantificazioni, seriazioni, classificazioni;</li> <li>· Formare un insieme utilizzando un criterio: equipotenza;</li> <li>· Contare utilizzando</li> </ul>	<p>La “matematica” è un modo di guardare e rappresentare la realtà. Nel laboratorio di logica e matematica i bambini esplorano la realtà, imparando a organizzare le proprie esperienze attraverso azioni consapevoli quali il raggruppare, il contare, l'ordinare e l'orientarsi. I materiali, gli spazi e le attività saranno progettati e realizzati prestando attenzione ad accogliere e valorizzare le curiosità e gli interessi di tutti i bambini. Questo laboratorio prevede un percorso di attività organizzate in incontri di conoscenza e scoperta dove il bambino sperimentando, impara a confrontare, a ordinare, a compiere stime</p>	Anno scolastico	

		<p>strumenti diversi;</p> <p>-Acquisire la capacità di utilizzare le sequenze temporali ( prima-dopo, durante, mentre, adesso)</p> <p>· Formulare e confrontare ipotesi e fatti;</p> <p>· Porre domande, chiedere spiegazioni ipotizzare soluzioni utilizzando un linguaggio appropriato.</p>	<p>approssimative, a formulare ipotesi, a verificarle con strumentazioni adeguate, a interpretare, a intervenire consapevolmente sul mondo.</p> <p>Attraverso l'utilizzo del beebot i bambini faranno esperienze di coding come approfondimento di conteggio, di logica, di organizzazione spaziale, di ricerca di causa/effetto.</p> <p>Il fare in azione e la discussione che nasce dal confronto sviluppano il "pensiero procedurale" che serve per risolvere le situazioni problematiche.</p>			
--	--	---	---	--	--	--