



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
**Istituto Comprensivo di Olgiate Molgora**  
Viale Sommi Picenardi – 23887 - Olgiate Molgora (LC)  
Tel: 039508008 - Mail: [lcic81700p@istruzione.it](mailto:lcic81700p@istruzione.it)  
<https://icolgiatemolgora.edu.it>

## Curriculum

# LA CONOSCENZA DEL MONDO

### Scuola dell'Infanzia

#### **FINALITÀ**

La programmazione del campo di esperienza LA CONOSCENZA DEL MONDO è finalizzata all'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza (DM 139 del 22 agosto 2007) esplicitate nel PTOF:

- competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
- imparare ad imparare;
- competenza imprenditoriale e spirito di iniziativa.

**SCUOLA DELL'INFANZIA – 3 ANNI**

<b>TRAGUARDI DELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>		
L'alunno...	<b>Abilità</b> L'alunno sa...	<b>Conoscenze</b> L'alunno conosce...	<b>Esperienze</b> L'alunno sperimenta...
<p>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.</p>	<p>Raggruppare, ordinare, quantificare in base ad un criterio dato (colore, forma, dimensione, quantità..). Manipolare vari materiali proposti in modo spontaneo. Distinguere alcuni simboli di uso comune.</p>	<p>I colori primari. Semplici forme. Diverse caratteristiche dei materiali esplorati. Alcuni simboli di uso comune. Semplici concetti di quantità.</p>	<p>Associazioni Raggruppamenti Grandezze Quantità Colori primari Figure Forme Manipolazione spontanea e creativa dei materiali Manipolazione di materiali finalizzata ad un prodotto Esperienze dirette nell'ambiente circostante con i cinque sensi.</p>
<p>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.</p>	<p>Cosa viene prima e cosa viene dopo in un'esperienza vissuta. Vivere la routine quotidiana. Comprendere una breve sequenza (prima e dopo). Riconoscere i momenti della giornata.</p>	<p>Il significato di prima e dopo. Le principali parti di una giornata (mattina, pomeriggio, sera). I giorni della settimana, mesi, stagioni.</p>	<p>Giochi di sequenze Routine scolastica Linea del tempo (eventi passato recente e futuro immediato) Calendario Verbalizzazioni di esperienze personali.</p>
<p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p>	<p>Percepire il proprio corpo nella sua globalità. Riconoscere le caratteristiche del mondo naturale e artificiale. Esplorare l'ambiente circostante attraverso l'utilizzo dei cinque sensi. Cogliere semplici caratteristiche degli esseri viventi e non viventi. Riconoscere i mutamenti dovuti ai fenomeni naturali.</p>	<p>Le principali parti del corpo. I principali cambiamenti del corpo. Caratteristiche e le principali differenze tra il mondo naturale e artificiale. I fenomeni naturali.</p>	<p>Giochi senso-percettivi Calendario (tempo, stagioni) Primi esperimenti scientifici Uscite esplorative.</p>
<p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>	<p>Riconoscere e sperimentare gli strumenti tecnologici e non presenti in sezione (tablet, lettore cd, forbici, colla, pennarelli,</p>	<p>Gli strumenti tecnologici di uso quotidiano.</p>	<p>Costruzione di semplici manufatti Sperimentare l'utilizzo di diversi strumenti Nominare gli strumenti tecnologici.</p>

	pastelli, gessetti). Denominare gli strumenti di uso comune.		
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.	Sapere individuare le caratteristiche della realtà per raggruppare, ordinare, quantificare e misurare.	Concetti di: pochi-tanti, corto-lungo, piccolo-grande, uguale-diverso.	Giochi matematici e tradizionali (domino, tombola, gioco dell'oca...) Seriazione Numerazione Strategie per contare.
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.	Nominare e rappresentare le posizioni e le relazioni di oggetti e persone nello spazio. Orientarsi nell'ambiente scuola. Comprendere e descrivere concetti topologici e spaziali di base.	Concetti spaziali e topologici. Gli spazi della scuola.	Esecuzione di semplici percorsi con indicazioni topologiche (sopra sotto, davanti dietro...) Uso convenzionale dello spazio/foglio Muoversi negli spazi della scuola.

**SCUOLA DELL'INFANZIA – 4 ANNI**

<b>TRAGUARDI DELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>		
L'alunno...	<b>Abilità</b> L'alunno sa...	<b>Conoscenze</b> L'alunno conosce...	<b>Esperienze</b> L'alunno sperimenta...
<p>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.</p>	<p>Discriminare e raggruppare in base a un criterio dato (colore, forma, dimensione). Manipolare i materiali in modo intenzionale. Riconoscere e nominare le principali forme geometriche (triangolo, cerchio, quadrato). Esplorare e scoprire il mondo circostante attraverso i cinque sensi. Riconoscere e descrivere le principali grandezze (piccolo, medio, grande). Osservare e descrivere una forma. Riprodurre ritmi e serie (con due elementi). Ordinare secondo la modalità crescente e decrescente. Confrontare gli insiemi di oggetti ed individuare uguaglianze e differenze. Utilizzare alcuni simboli di uso comune per registrare informazioni e dati.</p>	<p>I colori primari. Le forme geometriche di base. Grandezze e misure diverse. Le caratteristiche della realtà che lo circonda e gli oggetti di uso quotidiano. La presenza di ritmi e serie. Le uguaglianze e le differenze degli oggetti del mondo che lo circonda. I simboli di uso comune.</p>	<p>Raggruppamenti di oggetti, ordinare in serie, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore e dimensione Utilizzo di blocchi logici e materiale non strutturato Calendario Costruzione e utilizzo di simboli condiviso Esplorazione dell'ambiente con i sensi Manipolazione spontanea e/o finalizzata di diversi materiali Utilizzo corretto e funzionale degli strumenti.</p>
<p>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.</p>	<p>Riportare eventi della propria vita personale. Cogliere la ciclicità delle azioni quotidiane. Riconoscere la scansione dei tempi scolastici e non. Riconoscere i concetti temporali in relazione alle esperienze vissute.</p>	<p>Giorni della settimana Mesi Stagioni Concetti temporali Routine della giornata scolastica Passaggi significativi della propria vita personale.</p>	<p>Calendario Routine scolastica Storie e racconti e filastrocche Linea del tempo Verbalizzazione e rappresentazione del proprio vissuto Riordinare sequenze.</p>
<p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p>	<p>Riconoscere il proprio corpo nella sua globalità. Cogliere le trasformazioni della natura. Osservare, confrontare e manipolare le caratteristiche del mondo naturale e artificiale.</p>	<p>Le parti del proprio corpo. Le caratteristiche e le differenze tra il mondo naturale ed artificiale.</p>	<p>Giochi corporei Rappresenta parti del corpo Osservazione e riflessione sui cambiamenti stagionali Giochi con costruzioni, mezzi di trasporto...</p>

	Esplorare l'ambiente circostante attraverso l'utilizzo dei cinque sensi.	Le caratteristiche e le differenze del mondo animale, vegetale e minerale. I mutamenti legati ai fenomeni naturali.	Giochi senso-percettivi Primi esperimenti scientifici Giochi in giardino Uscite esplorative Raccolta di materiali di diversa natura.
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	Riconoscere le caratteristiche e le funzioni degli strumenti (tecnologici e non) presenti in sezioni e a scuola. Utilizzare con sicurezza e in autonomia materiali di diverso tipo.	Conosce e comunica verbalmente le funzioni degli strumenti tecnologici. Conosce e utilizza i diversi materiali di uso didattico (colla, pennarelli, matite colorate, pastelli a cera, forbici, gessetti) e materiale di recupero.	Utensili (forbici, cucitrice, colla pennarelli, matite colorate, pastelli a cera, gessetti...) Materiale di recupero e destrutturato PC, macchina fotografica, stampante, lavagna LIM, stereo.
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.	Individuare le caratteristiche della realtà per raggruppare, ordinare, quantificare e misurare. Utilizzare i simboli di uso comune. Numerare. Confrontare per trovare differenze e uguaglianze con diverse unità di misura convenzionali e non.	Numeri. Sistemi di misura semplici. Simboli di uso comune.	Giochi matematici (domino, tombola...) Seriazione crescente e decrescente di 4-5 elementi Raggruppamenti Giochi su quantità e grandezze Quantificazioni Leggere e rappresentazione attraverso l'uso di simboli.
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.	Orientarsi nell'ambiente scuola. Muoversi nello spazio per raggiungere una meta. Effettuare un semplice percorso proposto. Eseguire le indicazioni date riferite ai principali concetti topologici.	Spazi della scuola. I principali concetti topologici.	Attività motorie Esecuzione di semplici percorsi Rappresentazione grafica del vissuto motorio Esplorazione degli ambienti scolastici Giochi nei vari spazi interni ed esterni.

**SCUOLA DELL'INFANZIA – 5 ANNI**

<b>TRAGUARDI DELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>		
L'alunno...	<b>Abilità</b> L'alunno sa...	<b>Conoscenze</b> L'alunno conosce...	<b>Esperienze</b> L'alunno sperimenta...
<p>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.</p>	<p>Discriminare, ordinare e raggruppare in base a criteri dati. Riconoscere proprietà degli oggetti attraverso i 5 sensi. Riconoscere e descrivere le forme geometriche sapendole individuare negli oggetti della realtà. Riprodurre le figure geometriche. Confrontare e valutare quantità. Associare la quantità a simboli dati. Confrontare ed eseguire corrispondenze tra insiemi. Disporre in ordine crescente e decrescente. Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati (tabelle, insiemi..).</p>	<p>Raggruppamenti Classificazioni Corrispondenze Seriazioni Ritmi Figure geometriche (triangolo, cerchio, rettangolo, quadrato). Termini quantitativi (uguale, tanti, pochi, di più, di meno....). Semplici strumenti di misurazione convenzionali e non convenzionali. Concetti topologici. Ambienti scolastici.</p>	<p>Giochi strutturati e non per raggruppare, ordinare, porre in ordine crescente e decrescente e operare confronti Descrizioni di oggetti secondo le loro caratteristiche Uso di blocchi logici Semplici rilevazioni statistiche attraverso tabelle di registrazioni Percorsi motori.</p>
<p>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.</p>	<p>Riconoscere i concetti temporali in relazione alle esperienze vissute. Ricostruire eventi della propria vita personale. Utilizzare in modo appropriato le successioni temporali. Rappresentare graficamente le sequenze. Collocare gli eventi nella giornata.</p>	<p>Giorni della settimana, mesi, stagioni. Vari momenti della giornata. Concetti temporali. Passaggi significativi della propria vita personale.</p>	<p>Calendario Riordino di sequenze Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alla routine della giornata scolastica Racconti sui propri vissuti personali.</p>
<p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p>	<p>Osservare e individuare le modifiche che avvengono al proprio corpo nei cicli stagionali e nella vita animale. Esplorare il mondo circostante avvalendosi dell'utilizzo dei cinque sensi. Porre domande sulle cose e sulla natura. Elaborare ipotesi e previsioni. Indicare le parti della giornata.</p>	<p>Le parti del proprio corpo. Le caratteristiche e le differenze tra il mondo naturale ed artificiale. Le caratteristiche e le differenze del mondo animale, vegetale e minerale. I mutamenti legati ai fenomeni naturali. Tutti gli aspetti di un problema in relazione a se stesso, agli altri e all'ambiente.</p>	<p>Conversazioni e rielaborazioni inerenti alla propria storia personale, a quella del mondo degli animali e a quella del mondo naturale Rappresentazioni grafiche delle trasformazioni naturali del paesaggio Giochi corporei Rappresenta parti del corpo</p>

	Riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento.	I passaggi delle esperienze e sa riflettere su di esse.	Osservazione e riflessione sui cambiamenti stagionali Giochi con costruzioni, mezzi di trasporto.. Giochi senso-percettivi Primi esperimenti scientifici Giochi in giardino Uscite esplorative Raccolta di materiali di diversa natura.
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi	Chiedere spiegazioni e formulare ipotesi relativamente agli oggetti della vita quotidiana. Riconoscere le caratteristiche e funzioni di macchine e strumenti. Porsi domande sulla realtà circostante. Nominare e rappresentare gli strumenti tecnologici e il loro utilizzo. Prestare attenzione alle esperienze multimediali. Usare gli strumenti tecnologici con la guida dell'insegnante.	I nomi e le funzioni degli strumenti tecnologici. Le parti fondamentali del pc (stampante, tastiera, mouse, schermo...) oppure altri supporti multimediali (lettore dvd, stereo...). I diversi materiali di uso didattico (colla, pennarelli, matite colorate, pastelli a cera, forbici, gessetti) e materiale non convenzionale.	Costruzione di semplici manufatti con diversi strumenti Utilizzo di diversi strumenti tra cui alcuni strumenti informatici.
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.	Riconoscere quantità. Confrontare quantità e numerosità di diversi oggetti e utilizzare termini "uno, tanti, pochi, niente". Contare in senso progressivo oggetti. Associare le quantità al simbolo numerico. Conoscere e operare con le quantità. Togliere e aggiungere piccole quantità nella realtà. Compiere le prime misurazioni di lunghezza e di peso con strumenti non convenzionali.	Numeri Simboli matematici Sistemi di misura Simboli di uso comune Concetto di aggiungere e togliere.	Abbinamento quantità-simbolo numerico Prime operazioni attraverso esperienze concrete Esplorazione dell'ambiente per scoprire la funzione dei numeri Esperienze che favoriscano l'approccio al numero nei suoi diversi aspetti: ordinali (per contare), cardinali (per mettere in ordine) Giochi con e sui numeri (memory, carte, dadi, il gioco dell'oca, domino) Conte e filastrocche sui numeri.
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.	Orientarsi nell'ambiente scuola. Utilizzare i concetti topologici (sopra, sotto...) in modo adeguato nelle varie situazioni. Muoversi nello spazio per raggiungere una meta prefissata su consegna verbale. Effettuare un percorso in modo corretto.	Spazi della scuola . I principali concetti topologici.	Esecuzione di semplici percorsi Rappresentazione grafica del vissuto motorio Esplorazione degli ambienti scolastici Giochi nei vari spazi interni ed esterni Rappresentazioni di percorsi e di mappe L'uso convenzionale del foglio/quaderno

	Riprodurre un percorso a livello grafico. Nominare e rappresentare le posizioni e le relazioni di oggetti e persone nello spazio.		Rappresentazione grafica, gestuale, verbale, simbolica e corporea.
--	--	--	--

## **RACCORDO SCUOLA DELL'INFANZIA - SCUOLA PRIMARIA**

### **TRAGUARDI CAMPO DI ESPERIENZA – LA CONOSCENZA DEL MONDO: DISCIPLINA GEOGRAFIA**

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra, ecc..  
Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.  
Esplora l'ambiente circostante.

#### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

Utilizza i concetti topologici in modo adeguato nelle diverse situazioni.  
Sa riprodurre un percorso a livello grafico.  
Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone... seguendo delle indicazioni verbali.  
Sa riprodurre o rappresentare semplici mappe.

### **TRAGUARDI CAMPO DI ESPERIENZA - LA CONOSCENZA DEL MONDO: DISCIPLINA MATEMATICA**

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.  
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.

#### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

Riproduce le figure geometriche.  
Riconosce, confronta e valuta quantità.  
Ordina in ordine crescente e decrescente.  
Conta in senso progressivo oggetti o persone accompagnato da gesti dell'indicare.  
Discrimina i numeri dalle lettere.

### **TRAGUARDI CAMPO DI ESPERIENZA - LA CONOSCENZA DEL MONDO: DISCIPLINA SCIENZE**

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

#### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

Osserva e individua i cambiamenti che avvengono al proprio corpo nei cicli stagionali e nella vita animale.  
Esplora il mondo circostante avvalendosi dell'utilizzo dei cinque sensi.  
Rappresenta la struttura del proprio corpo e quella degli animali.

### **TRAGUARDI CAMPO DI ESPERIENZA - LA CONOSCENZA DEL MONDO: DISCIPLINA STORIA**

Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo e nella giornata.  
Riferisce correttamente eventi del passato recente: sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

#### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

Ricostruisce eventi della propria vita personale.  
Utilizza in modo appropriato le successioni temporali anche per ricostruire le sequenze di una storia.  
Riconosce la scansione della giornata scolastica.  
Indica le parti della giornata.  
Conosce e confronta le caratteristiche del giorno e della notte.

**TRAGUARDI CAMPO DI ESPERIENZA - LA CONOSCENZA DEL MONDO: DISCIPLINA TECNOLOGIA**

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

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

Chiede spiegazioni e formula ipotesi relativamente al funzionamento degli oggetti della vita quotidiana.

Manipola materiali di vario tipo per realizzare semplici forme identificabili in oggetti quotidiani.

Utilizza in modo competente e con creatività i vari materiali didattici e di recupero.

Classifica i vari materiali.