

**ISTITUTO COMPRENSIVO DI TRESORE CREMASCO**

**SCUOLA DELL'INFANZIA**

La conoscenza del mondo  
Progettazione di area  
Classificare

**Destinatari: bambini anni 5**

ISTITUTO COMPRENSIVO DI TRESORE CREMASCO

La conoscenza del mondo – progettazione di area: classificare

Gruppo *anni cinque*

OBIETTIVI	ITINERARIO METODOLOGICO	PISTA DIDATTICA	VERIFICA
1. Capacità di classificare elementi in base a un criterio dato.	1. Giochi che implicano l'utilizzo del gruppo classe (es. maschi / femmine; biondi / castani; scarpe da ginnastica / scarpe di cuoio). Giochi con materiale vario non strutturato. Giochi con figurotti, blocchi logici, materiale strutturato.	1. Formazione di raggruppamenti con gli elementi a disposizione, in base a un attributo e su consegna dell'insegnante. Avviamento all'utilizzo dei connettivi logici "E " "NON" con attività ludiche operative. Rappresentazione grafica di alcune delle attività ludico -operative proposte con l'inserimento del predicato (campanello/ cartellino simbolo).	1. Immediata
2. Capacità di formare insiemi in un universo dato.	2. Giochi con tutto il materiale a disposizione per l'individuazione dell'universo e degli elementi che lo caratterizzano	2. Rappresentazione grafica della situazione reale degli universi costruiti precedentemente con l'utilizzo dei diagrammi di VEN e ad ALBERO. Proporre, come gioco, la tabella a doppia entrata.	2. Immediata
3. Capacità di individuare un criterio in base al quale è stato formato un insieme	3. Giochi di raggruppamento con il gruppo classe, materiale strutturato e non	3. Dopo aver costruito un universo e stabilito un insieme al suo interno, chiedere ai bambini di individuare il criterio di formazione di quell'insieme, tramite l'osservazione e l'analisi delle caratteristiche degli elementi che lo compongono.	3. Immediata