

# YES WE STEM

SCUOLA DELL'INFANZIA DI SANTA CROCE- ICBORGOMANERO 1  
A.S. 2024/2025



Nella scuola dell'infanzia è campo di esperienza privilegiato, ma non unico, “La conoscenza del mondo” che, nella sua doppia articolazione “Oggetti, fenomeni, viventi” e “Numeri e spazio”, consente ai bambini di elaborare la prima “organizzazione fisica” del mondo esterno e di familiarizzare con le prime fondamentali competenze aritmetiche e geometriche.

Linee guida per le discipline STEM, MIUR 2022  
([qui](#))

**Alla scuola dell'infanzia STEM  
significa:**



- tinkering
- esperimenti
- manipolazione
- osservazione
- seriazione
- coding

# PRIMA LEZIONE

## CONTEGGIO ACUSTICO 1-10:

saper ripetere la sequenza dei numeri nell'ordine esatto



### ATTIVITA':

- Contare in avanti a partire dall'1 (almeno fino al 20)
- Dire il numero successivo dei numeri compresi fra l'1 e il 10
- Contare in avanti a partire da qualsiasi numero (almeno fino al 10)
- Rappresentare e identificare simbolicamente i numeri



# SECONDA LEZIONE

## CONTEGGIO RISULTATIVO:

saper applicare il conteggio acustico (sequenza di numeri ripetuta oralmente) al conteggio degli oggetti



## ATTIVITA':

- Confrontare gruppi di oggetti e decidere quale è il più numeroso
- Contare quanti elementi ci sono in ogni gruppo di oggetti
- Costruire un gruppo in base al numero di oggetti di cui deve essere composti

# TERZA LEZIONE

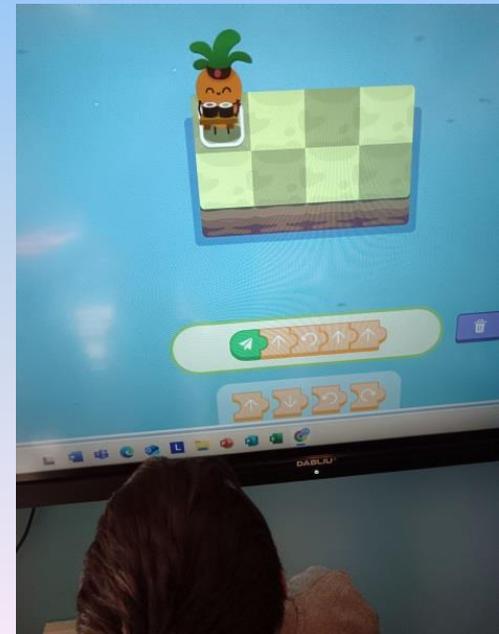
## ORIENTARSI NELLO SPAZIO:

scoprire la relazione tra sé e lo spazio intorno a sé



### ATTIVITA':

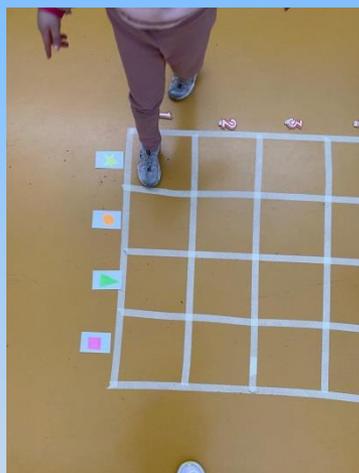
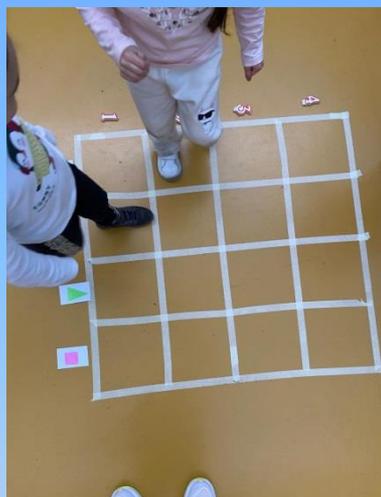
- Muoversi nello spazio dentro/fuori, sopra/sotto, destra/sinistra
- Muoversi nello spazio seguendo indicazioni formali
- Utilizzare i simboli per definire spostamenti nello spazio



# QUARTA LEZIONE

## ORIENTARSI SUL PIANO CARTESIANO:

Lavorare su una semplice definizione di reticolo e sulla possibilità di muoversi su di esso



### ATTIVITA':

- Muoversi sul piano cartesiano seguendo indicazioni verbali
- Raggiungere oggetti sul piano cartesiano utilizzando carte freccia e carte giro
- Individuare un punto sul piano incrociando righe e colonne

# QUINTA LEZIONE

## ORIENTARE ALTRI SUL PIANO CARTESIANO:

Saper muovere compagni o oggetti sul piano cartesiano utilizzando indicatori topologici



### ATTIVITA':

- Costruire una catena di comandi utilizzando le carte freccia e le carte giro
- Guidare il percorso di un compagno ed effettuare percorsi guidati da comandi altrui
- Programmare un robot che esegua spostamenti sul piano

