

CURRICOLO SCUOLA dell' INFANZIA

“D. Lorenzo Milani” LIMIDO COMASCO

PREMESSA

Nella scuola dell'infanzia le bambine e i bambini apprendono sempre sia nei momenti formali, che comprendono tutte le attività progettate dagli insegnanti e sviluppate attraverso i campi di esperienza (curricolo esplicito), sia nei momenti informali che comprendono le routine, i tempi, gli spazi e le relazioni (curricolo implicito).

Il curricolo esplicito e il curricolo implicito sono due dimensioni della scuola dell'infanzia che hanno la stessa valenza educativa, non si contrappongono, ma dialogano fra loro per raggiungere le finalità stabilite nelle Indicazioni Nazionali 2012 riguardanti la maturazione dell'identità, la conquista dell'autonomia, lo sviluppo delle competenze e la promozione della cittadinanza.

CURRICOLO IMPLICITO

I TEMPI

Le insegnanti, riflettendo sul bisogno dei bambini, di “tempi distesi per vivere con serenità le proprie esperienze”, organizzano la giornata scolastica dando la giusta durata ai vari momenti in cui è scandita: l'arrivo a scuola, la conversazione in cerchio, l'esplorazione, il gioco, la riflessione.....

Durante la giornata i tempi sono flessibili in modo da rispondere meglio alle esigenze di ciascuna fascia di età.

I momenti di routine sono più delicati per i bambini di 3 anni che hanno bisogno di tempi prolungati per effettuarle nonché per acquisirle, mentre i bambini di 5/6 anni avranno tempi più lunghi per quanto riguarda le attività strutturate, vista la loro capacità di attenzione e il loro futuro passaggio alla scuola primaria.

Le insegnanti prestano molta attenzione anche al momento iniziale dell'inserimento nell'ambiente scolastico e hanno adottato, ormai da diversi anni, un percorso (nel PTOF vedi Progetto Accoglienza) rivolto ai nuovi iscritti, che prevede tempi di adattamento graduali.

GLI SPAZI

Lo spazio della scuola è il luogo in cui il bambino apprende, il luogo degli affetti, dove ciò che conta è come ci si sente al suo interno, dove si sviluppano vissuti, memorie, legami attraverso i quali il bambino sperimenta e costruisce la sua identità. Star bene a scuola è un obiettivo fondamentale e trasversale a tutti gli apprendimenti dei campi di esperienza; promuovere questo obiettivo significa anche predisporre contesti rassicuranti, accoglienti, invitanti che favoriscono l'incontro con gli altri e con i materiali.

Le insegnanti organizzano i materiali e lo spazio all'interno e all'esterno della sezione in base alle varie fasce di età dei bambini e ai loro bisogni che riguardano diversi aspetti: cognitivo e di autonomia (fare da solo, fare con l'adulto, fare in piccolo e/o grande gruppo), esplorativo, manipolativo, di movimento, di socializzazione (giochi con le regole, giochi simbolici) e affettivo (calma, ascolto).

Gli spazi della sezione, che è il luogo per eccellenza di vita dei bambini nella scuola, non sono strutturati in modo rigido, ma possono subire trasformazioni in base alle osservazioni e ai bisogni educativi del momento.

LE ROUTINE

Le routine sono una serie di momenti che si ripetono nell'arco della giornata in maniera costante e ripetitiva. Aiutano i bambini a comprendere la scansione del tempo che si passa a scuola, potenziano la loro autonomia, li impegnano attraverso incarichi che pian piano li responsabilizzano e fanno scoprire loro il piacere del saper fare, li educano alla condivisione, alla scoperta di regole e modi di stare insieme. Esse costituiscono dunque un'importante contesto di apprendimento a livello psicologico e cognitivo.

Le routine facilitano la **memorizzazione degli script**, vale a dire di semplici sequenze di azioni comuni e rendono i bambini partecipi a livello cosciente di gesti e comportamenti che spesso gli adulti eseguono e fanno eseguire in modo meccanico, senza prestare grande attenzione. I bambini le vivono con piacere, in un clima di condivisione, con la sicurezza che proviene dai gesti abituali, dal rispetto di orari consueti; sanno cosa aspettarsi e partecipano attivamente, attratti sia dalla riproposizione di azioni conosciute che da piccole novità e cambiamenti che si introducono al momento giusto o che loro stessi suggeriscono.

Nelle routine ci sono tanti **saperi** nascosti, per esempio :“saper mettere il cappotto al posto giusto non significa solo aver acquistato una buona abitudine, ma anche avere la capacità di **orientarsi**, di trovare punti di riferimento, **aver memorizzato** e saper **riconoscere** il proprio simbolo, saper **ricercare** il modo giusto perché il cappotto rimanga appeso e non cada dal sostegno...; tutto ciò vuol dire **risolvere problemi** relativi allo spazio, alla percezione di forme e colori” (Carla Grazzini Hoffman). Dopo il gioco libero si riordina **raggruppando** e **ordinando** oggetti, il compito aiuta i bambini a prendere consapevolezza che esistono **diritti e doveri**.

Il momento del gioco in giardino è per i bambini sia il contatto diretto con la natura dove si possono **scoprire** e **osservare** piante e piccoli animali, sia il luogo dove si possono **inventare** giochi con gli amici.

RELAZIONI

La scuola dell'infanzia, il primo luogo in cui i bambini si sperimentano come persone al di fuori dell'ambito familiare, e imparano regole sociali e di comportamento essenziali per il futuro

L'obiettivo primario della scuola dell'infanzia è quello di insegnare le competenze sociali che aiutino i bambini a **saper stare con gli altri, apprendere le regole** da seguire, il **rispetto dei turni**, la **collaborazione**, la condivisione, la capacità di stare con adulti e coetanei e di **far parte di un gruppo**.

Avere amici dalla prima infanzia permette al bambino di “allenarsi”, attraverso il gioco, nel confronto con i suoi coetanei, imparando modi e tempi di una relazione sociale positiva, e ciò è utile anche in termini di accettazione del sé, di autostima e di autoefficacia.

Il rapporto tra pari:

- **stimola l'empatia**, ossia la capacità di mettersi nei panni dell'altro e di comprenderlo;
- **insegna a rispettare le regole** e i tempi delle altre persone, e a prendersi le responsabilità delle proprie azioni;
- **è una “sfida”**, in quanto il bambino si trova davanti un altro come lui e con le sue stesse esigenze, non un adulto;
- aiuta a trovare strategie di adattamento e a **rendere indipendente il bambino**.

CURRICOLO ESPLICITO

| LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE | I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti) |
|---|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE | I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI |
| 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA | |
| 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA | LA CONOSCENZA DEL MONDO <i>Oggetti, fenomeni, viventi - Numero e spazio</i> |
| 4. COMPETENZE DIGITALI | TUTTI |
| 5. PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE | TUTTI |
| 6. COMPETENZE DI CITTADINANZA | IL SÉ E L'ALTRO - TUTTI |
| 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE | TUTTI |
| 8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE | IMMAGINI, SUONI, COLORI IL CORPO E IL MOVIMENTO |

| AMBITI TRASVERSALI PER L'EDUCAZIONE CIVICA - LEGENDA | |
|---|--|
| COSTITUZIONE | Riconoscere i propri diritti e doveri e l'importanza di rispettare le regole |
| SVILUPPO SOSTENIBILE | Approfondimento di temi riguardanti l'educazione ambientale, la conoscenza del territorio, l'educazione alla salute e la tutela dei beni comuni. |
| CITTADINANZA DIGITALE | Uso consapevole degli strumenti e dei mezzi di comunicazione digitale. |

| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE | | |
|---|---|--|---|
| CAMPI D'ESPERIENZA | I DISCORSI E LE PAROLE | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | COMPITO AUTENTICO |
| Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza. Comprendere testi di vario tipo letti da altri. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. | Sviluppare capacità di ascolto/concentrazione mantenendo l'interesse e vivere il libro come strumento di gioco, ricerca, divertimento e conoscenza. Arricchire le proprie competenze fonologiche e lessicali. Verbalizzare i propri vissuti – emozioni; fare previsioni, ipotesi, anticipazioni con storie a finale aperto. | Narrazione/ascolto di storie analizzando e rielaborando anche in forma giocosa. Uso del libro e letture comuni. Costruzione di libri collettivi con l'uso di diverse tecniche e materiali. Offerta di una varia scelta di libri da consultare. Conversazione sul testo | Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. Uso del libro. A partire da un testo letto dall'insegnante, ricomporlo in una serie di sequenze illustrate e drammatizzarlo. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento). Individuare le parole in rima di semplici filastrocche. A partire da una semplice storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>Individuare sequenze e dare loro un ordine.</p> <p>Analizzare gli elementi della fiaba/storia e le relazioni causa/effetto.</p> <p>Rappresentare in modo creativo ed individuale la storia proposta attraverso l'uso di altri linguaggi espressivi.</p> <p>Distinguere tra segno della scrittura e disegno.</p> | <p>narrato ed individuazione dei fatti salienti dello stesso, anche con l'uso di domande guida. ^[1]_[5]</p> | <p>azioni dei personaggi mediante una conversazione di gruppo.</p> <p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti individuare le emozioni (contentezza, tristezza, rabbia, spavento) e ipotizzare le situazioni che le causano.</p> <p>A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni a riguardo.</p> |
|--|--|--|--|

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
|---|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE | |
| 3 ANNI | 4 ANNI | 5 ANNI |
| <p>Esprimersi attraverso cenni , parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste “qui e ora”; nomina oggetti noti.</p> <p>Raccontare vissuti ed esperienze, supportato da domande precise e strutturate da parte dell’insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.</p> <p>Eseguire consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc.</p> <p>Interagire con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.</p> <p>Ascoltare racconti e storie mostrando, attraverso l’interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p> | <p>Esprimersi attraverso enunciati minimi comprensibili; raccontare propri vissuti con domande stimolo dell’insegnante e collocare correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.</p> <p>Eseguire consegne espresse con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.</p> <p>Ascoltare narrazioni o letture dell’adulto e individuare l’argomento generale del testo su domande stimolo dell’insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; porre domande sul racconto e sui personaggi.</p> <p>Esprimere sentimenti, stati d’animo, bisogni, in modo comprensibile.</p> <p>Interagire con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.</p> | <p>Esprimersi attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.</p> <p>Raccontare esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell’insegnante.</p> <p>Esprimere sentimenti, stati d’animo, bisogni.</p> <p>Eseguire consegne semplici impartite dall’adulto o dai compagni.</p> <p>Illustrare un breve racconto in sequenze e drammatizzarlo insieme ai compagni e, a partire dalle sequenze, ricostruire per sommi capi il racconto.</p> <p>Recitare poesie, canzoni, filastrocche.</p> <p>Inventare parole; ipotizzare il significato di parole non note.</p> <p>Ascoltare narrazioni o letture dell’insegnante sapendo riferire l’argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti, raccontare la vicenda, anche con incongruenze logiche e temporali nella costruzione della frase; fare ipotesi sull’andamento della narrazione.</p> <p>Distinguere i simboli delle lettere dai numeri; copiare il proprio nome.</p> |

COMPETENZE di BASE al TERMINE del PERCORSO TRIENNALE alla SCUOLA dell’ INFANZIA

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA MULTILINGUISTICA | | |
|--|---|---|---|
| CAMPI D'ESPERIENZA | I DISCORSI E LE PAROLE | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | EVOLUZIONE POTENZIALE |
| Comprendere frasi minime di uso frequente. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana. | <i>Ricezione orale (ascolto)</i> Comprendere parole e frasi minime di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. <i>Produzione orale</i> Ripetizione di parole. Riprodurre semplici canzoncine. | Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Pronuncia di un repertorio di parole e frasi. | Indicare e nominare colori, animali e gli oggetti imparati. Forme di saluto. |

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
|----------------------------|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA MULTILINGUISTICA | |
| 3 ANNI | 4 ANNI | 5 ANNI |
| Ascoltare canzoncine. | Riprodurre parole pronunciate dall'insegnante. Riprodurre semplici canzoni imparate a memoria. | Riconoscere oggetti, colori, animali quando l'insegnante li nomina in lingua straniera. (vedi progetto insegnante specialista). Date delle illustrazioni già note, abbinare il termine straniero imparato. Nominare con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti, i colori, gli animali,.... Utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome. Riprodurre filastrocche e canzoncine. |

COMPETENZE di BASE al TERMINE del PERCORSO TRIENNALE della SCUOLA dell' INFANZIA

L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.

Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate.

Comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine.

Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.

| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA | | |
|---|--|--|---|
| CAMPI D'ESPERIENZA | LA CONOSCENZA DEL MONDO | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | EVOLUZIONE POTENZIALE |
| Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare. Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. Individuare le trasformazioni | Raggruppare secondo criteri (dati o personali). Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. Individuare analogie e differenze tra oggetti, persone e fenomeni. Individuare la relazione fra gli oggetti. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali). Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). | Concetti temporali: (prima, dopo, durante,) di successione, contemporaneità, durata. Linee del tempo. Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni. Concetti spaziali e topologici (vicino,lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...). Raggruppamenti. Seriazioni e ordinamenti. | Costruire un calendario con le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative. Costruire un calendario del mese collocando rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc). Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e |

| | | | |
|---|---|--|--|
| <p>naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.</p> <p>Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.</p> <p>Porre domande, formulare soluzioni.</p> <p>Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.</p> <p>Esplorare gli elementi naturali e i materiali per un utilizzo responsabile.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze</p> | <p>Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari. Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. Costruire modelli e plastici. Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. Porre domande sulle cose e la natura.</p> <p>Individuare l'esistenza di problemi relativi alla salvaguardia dell'ambiente e della possibilità di affrontarli e risolverli. Assumere comportamenti responsabili riguardo la possibilità di riciclaggio di vari materiali.</p> <p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. Elaborare previsioni ed ipotesi. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. Interpretare e produrre simboli e percorsi</p> | <p>Serie e ritmi.</p> <p>Simboli, mappe e percorsi.</p> <p>Figure e forme.</p> <p>Numeri e numerazione.</p> <p>Strumenti e tecniche di misura.</p> <p>Gli elementi naturali e i materiali recuperabili.</p> | <p>delle attività umane.</p> <p>Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone).</p> <p>Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc.</p> <p>Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni e verbalizzarle.</p> <p>Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...).</p> <p>Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni.</p> <p>Rispettare e avere cura dell'ambiente.</p> <p>Differenziare carta e plastica da materiali non riciclabili.</p> |
|---|---|--|--|

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
|--|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA | |
| 3 ANNI | 4 ANNI | 5 ANNI |
| <p>Eseguire in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.).</p> <p>Ordinare oggetti in base a macro caratteristiche (mettere in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante.</p> <p>Costruire torri e utilizzare correttamente le costruzioni.</p> <p>Individuare, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.).</p> <p>Rispondere con parole frase o enunciati minimi spiegando le ragioni della scelta operata.</p> | <p>Ordinare e raggruppare spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti motivando la scelta (tutti i giocattoli; i cerchi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...).</p> <p>Riprodurre ritmi sonori e grafici.</p> <p>Eseguire in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.</p> <p>Riferire azioni della propria esperienza collocando correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.</p> <p>Individuare differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio.</p> <p>Rappresentare graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali.</p> | <p>Raggruppare oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...).</p> <p>Ordinare in autonomia oggetti; eseguire spontaneamente ritmi sonori; riprodurli graficamente, sapendo spiegare la struttura.</p> <p>Effettuare corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche.</p> <p>Ordinare in sequenze.</p> <p>Collocare correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali. Collocare correttamente nel passato, presente, futuro prossimo, azioni abituali. Evocare fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.</p> <p>Individuare e motivare trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. Rappresentare graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p>Osservare la natura, distinguere fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).</p> <p>Orientarsi nello spazio prossimo noto muovendosi con sicurezza.</p> <p>Riconoscere i diversi contenitori per la raccolta differenziata.</p> | <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.).</p> <p>Orientarsi con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.</p> <p>Collocare gli oggetti negli spazi corretti.</p> <p>Osservare la natura e gli elementi naturali; riconoscere comportamenti positivi o negativi riguardo animali e vegetali attraverso illustrazioni e/o racconti.</p> <p>Operare, con l'aiuto dell'insegnante, la raccolta differenziata di carta, plastica.</p> | <p>cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.).</p> <p>Realizzare semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizzare giochi meccanici.</p> <p>Nominare le cifre e riconoscere i simboli; numerare correttamente entro il 10.</p> <p>Utilizzare correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.</p> <p>Orientarsi correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); eseguire percorsi noti; collocare correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p> <p>Osservare la natura e gli elementi naturali; riconoscere comportamenti positivi o negativi riguardo animali e vegetali attraverso illustrazioni e/o racconti.</p> <p>Operare, con l'aiuto dell'insegnante, la raccolta differenziata di carta, plastica.</p> |
|--|---|--|

COMPETENZE di BASE al TERMINE del PERCORSO TRIENNALE della SCUOLA dell' INFANZIA

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.

Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo (ieri, oggi, domani).

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

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

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 (lungo/corto), di altezza (alto/basso), pesi (pesante/leggero) e altre quantità (uno, pochi, tanti).

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.

| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA DIGITALE | | |
|---|---|--|-----------------------|
| CAMPI D'ESPERIENZA | TUTTI | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | EVOLUZIONE POTENZIALE |
| Utilizzare le nuove tecnologie per giocare e acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante | <p>Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.</p> <p>Su indicazione dell'insegnante utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio della tastiera.</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari.</p> | <p>Il computer e i suoi usi.</p> <p>Mouse.</p> <p>Tastiera.</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili...)</p> | -vedi abilità |

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
|---|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA DIGITALE | |
| 3 ANNI | 4 ANNI | 5 ANNI |
| <p>Assistere a rappresentazioni multimediali.</p> <p>Assistere in piccolo gruppo a semplici attività effettuate al computer..</p> | <p>Sotto la stretta supervisione e istruzioni precise dell'insegnante, utilizzare il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.</p> <p>Visionare immagini presentate dall'insegnante</p> | <p>Familiarizzare con lettere, parole, numeri digitando sulla tastiera seguendo precise istruzioni</p> <p>Visionare immagini, brevi documentari, cortometraggi.</p> |

COMPETENZE di BASE al TERMINE del PERCORSO TRIENNALE della SCUOLA dell' INFANZIA

Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici. Utilizza tastiera e mouse..
Riconosce lettere e numeri nella tastiera.

Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.

| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE | | |
|--|--|--|--|
| CAMPI D'ESPERIENZA | TUTTI | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | EVOLUZIONE POTENZIALE |
| <p>Manifestare, controllare ed esprimere in modo adeguato le proprie esigenze e i propri sentimenti.</p> <p>Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione</p> | <p>Sviluppare atteggiamenti di sicurezza, stima di sé e fiducia nelle proprie capacità Superare gradualmente la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti adeguati. Scoprire e conoscere il proprio corpo. Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.</p> <p>Rispondere a domande su un testo o su un video.</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi quotidiani legati al vissuto diretto.</p> <p>Costruire brevi riassunti e sintesi di testi attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</p> <p>Compilare semplici tabelle.</p> <p>Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</p> | <p>Conoscenza di sé, del proprio carattere e dei propri interessi. Consapevolezza dei propri comportamenti. Cura della persona. Nominare le emozioni principali (rabbia, felicità, paura). Conoscere alcune regole di – convivenza. Il sé corporeo. Regole d'interazione nei diversi contesti</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Utilizzare schemi, tabelle.</p> <p>Utilizzare semplici strategie di organizzazione del proprio tempo, del gioco e del proprio lavoro.</p> | <p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare le situazioni che li causano.</p> <p>Illustrare il corpo umano nelle sue parti e riconoscerne le funzioni.</p> <p>Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana).</p> <p>Collaborare fattivamente con le insegnanti nella costruzione di cartelli per illustrare le routine, il turno, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.</p> <p>A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.</p> <p>A partire da un compito dato, elencare verbalmente tutto il materiale occorrente per svolgerlo.</p> |

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE | |
|---|---|--|
| 3 ANNI | 4 ANNI | 5 ANNI |
| <p>Mettere in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo).</p> <p>Applicare la consegna data.</p> <p>Consultare libri illustrati, porre domande, ricavare informazioni.</p> | <p>Nel gioco, mettere spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.</p> <p>Porre domande su procedure da seguire, applicare la risposta suggerita.</p> <p>Consultare libri illustrati, porre domande sul loro contenuto, ricavare informazioni, commentarle e a richiesta, riferire le più</p> | <p>Su domande stimolo dell'insegnante, individuare relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali, funzionali, topologiche,...) e dare semplici spiegazioni, porre domande quando non si sa dare la spiegazione. Di fronte ad una procedura o ad un problema cercare soluzioni; chiedere aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non si riesce. Utilizzare semplici tabelle già</p> |

| | | |
|--|-----------|--|
| | semplici. | predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricavare informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempiti. Ricostruire una storia utilizzando sequenze grafiche illustrate. |
|--|-----------|--|

COMPETENZE di BASE al TERMINE del PERCORSO TRIENNALE della SCUOLA dell' INFANZIA

Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso d'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.

Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega.

Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti.

Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive.

Ricava informazioni da spiegazioni ricevute.

Motiva le proprie scelte.

| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZE DI CITTADINANZA | | |
|--|---|---|--|
| CAMPI D'ESPERIENZA | IL SE' E L'ALTRO - TUTTI | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | EVOLUZIONE POTENZIALE |
| <p>Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità per sviluppare il senso di appartenenza.</p> <p>Porre domande sui temi religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.</p> <p>Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.</p> <p>Riflettere, ascoltare e confrontarsi con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista e delle differenze di opinioni rispettandoli.</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p> <p>Individuare e distinguere : chi è fonte di autorità e di responsabilità; i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle</p> | <p>Rispettare i tempi degli altri. Collaborare con gli altri. Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni.</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni. Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.</p> <p>Riconoscere nei compagni bisogni, tempi e modalità diverse.</p> <p>Condividere giochi, materiali, ecc...</p> <p>Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.</p> <p>Aiutare i compagni che manifestano difficoltà o chiedono aiuto.</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali.</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Riconoscere e rispettare ciò che è bene comune (gioco, aiuola,...)</p> | <p>Riconoscere i gruppi sociali riferiti all'esperienza, i loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, comunità di appartenenza (Associazioni,, Comune, Parrocchia...).</p> <p>Conoscenza delle regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>Conoscenza delle regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.</p> <p>Conoscenza delle regole della vita e del lavoro in classe.</p> <p>Significato della regola.</p> <p>Conoscenza di usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).</p> | <p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare le situazioni che li causano.</p> <p>Illustrare il corpo umano nelle sue parti e riconoscerne le funzioni.</p> <p>Discutere insieme le regole convenzionali che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola.</p> <p>Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza.</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra.</p> <p>Confrontarsi sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi.</p> <p>Riconoscere figure e funzioni delle persone addette alla pubblica sicurezza (vigile urbano, vigile del fuoco,...).</p> |

| | | | |
|---|--|--|--|
| cose, dei luoghi e dell'ambiente. | | | |
| Seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità | | | |

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
|---|--|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZE DI CITTADINANZA | |
| 3 ANNI | 4 ANNI | 5 ANNI |
| <p>Interagire con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.</p> <p>Esprimere i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi con la mediazione dell'adulto.</p> <p>Osservare le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Partecipare alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.</p> <p>Rispettare le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni dell'insegnante.</p> | <p>Organizzare un gioco con i compagni stabilendo accordi.</p> <p>Esprimersi attraverso enunciati minimi comprensibili; raccontare i propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>Porre domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p> <p>Partecipare alle attività collettive con interesse portando contributi.</p> <p>Osservare le routine della giornata, rispettare le proprie cose e quelle altrui, le regole del gioco e del lavoro, recepire le osservazioni dell'adulto.</p> <p>Accettare le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e impegnarsi a modificarli.</p> | <p>Partecipare attivamente al gioco simbolico; partecipare con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente.</p> <p>Esprimersi con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.</p> <p>Esprimere sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto.</p> <p>Raccontare episodi della propria storia.</p> <p>Conoscere alcune tradizioni della propria comunità.</p> <p>Collaborare al lavoro di gruppo.</p> <p>Prestare aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto; interagire con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività.</p> <p>Rispettare le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto.</p> <p>Riconoscere l'autorità dell'adulto, accettare le osservazioni e modificare il proprio comportamento.</p> <p>Accettare i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilire relazioni con loro come con gli altri compagni.</p> <p>Distinguere le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e impegnarsi ad evitarli.</p> |

COMPETENZE di BASE al TERMINE del PERCORSO TRIENNALE della SCUOLA dell' INFANZIA

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità.

Riconosce la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sulle diversità, sulla giustizia, ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.

Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.

Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA | | |
|---|---|---|---|
| CAMPI D'ESPERIENZA | TUTTI | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | EVOLUZIONE POTENZIALE |
| <p>Analizzare una situazione e prendere decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Organizzare il proprio lavoro.</p> <p>Trovare soluzioni e adottare strategie di problem solving.</p> | <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza. Formulare ipotesi di soluzione. Esprimere semplici giudizi , su un avvenimento. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.</p> | <p>Conoscere le regole della discussione. Riconoscere i ruoli e la loro funzione.</p> <p>Riconoscere modalità diverse di decisione.</p> | <p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni.</p> <p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco ipotizzare possibili soluzioni. Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa.</p> <p>“Progettare” un’attività pratica o manipolativa e realizzarla. Individuare le fasi di una semplice procedura.</p> <p>Esprimere valutazioni sul lavoro svolto con la mediazione dell’adulto</p> |

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
|--|--|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA | |
| 3 ANNI | 4 ANNI | 5 ANNI |
| <p>Eseguire compiti impartiti dall’adulto; imitare il lavoro o il gioco dei compagni</p> | <p>Eseguire la consegna data dall’adulto; portare a termine i compiti affidati. Chiedere spiegazioni. Formulare proposte di gioco ai compagni con cui si è più affiatati. Partecipare con interesse alle attività collettive apportando contributi utili e collaborativi. Giustificare le scelte operate con semplici motivazioni. Conoscere i ruoli all’interno della famiglia e nella classe. Riconoscere i problemi incontrati e porre domande su come superarli. Spiegare con frasi molto semplici e coerenti le proprie intenzioni di gioco e/o lavoro.</p> | <p>Eseguire consegne e portare a termine compiti affidati con precisione e cura. Assumere spontaneamente compiti nella classe e portarli a termine. Collaborare nelle attività di gruppo e, se richiesto, prestare aiuto. Trovare soluzioni a problemi e chiedere aiuto o collaborazione se necessario. Formulare proposte di lavoro e di gioco ai compagni con semplici istruzioni. Su indicazioni dell’insegnante, utilizzare semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti. Operare scelte tra due alternative, motivandole. Esprimere semplici giudizi sul proprio lavoro. Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni.</p> |

COMPETENZE di BASE al TERMINE del PERCORSO TRIENNALE della SCUOLA dell' INFANZIA

Prende iniziative di gioco e di lavoro. Collabora e partecipa alle attività collettive.
Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi. Individua semplici soluzioni a problemi .
Prende decisioni relative a giochi o a compiti in presenza di più possibilità.
Ipotizza semplici procedure per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.
Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - IMMAGINI, SUONI, COLORI | | |
|---|--|---|---|
| CAMPI D'ESPERIENZA | IMMAGINI, SUONI, COLORI | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | EVOLUZIONE POTENZIALE |
| Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura). | <p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); ascoltare brani musicali.</p> <p>Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere il proprio parere</p> <p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative utilizzando diverse tecniche espressive.</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.</p> <p>Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.</p> <p>Rappresentare sul piano grafico e pittorico sentimenti, pensieri, fantasie, la propria visione della realtà.</p> <p>Usare modi diversi per stendere il colore.</p> <p>Utilizzare i diversi materiali per rappresentare.</p> <p>Impugnare differenti strumenti e ritagliare.</p> <p>Descrivere le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti.</p> <p>Scegliere materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.</p> <p>Discriminare rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare.</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.</p> <p>Produrre semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche.</p> | <p>Conoscere elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte.</p> <p>Conoscere le principali forme di espressione artistica.</p> <p>Conoscere tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.</p> <p>Gioco simbolico.</p> | <p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale.</p> <p>Drammatizzare situazioni, testi ascoltati.</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi.</p> <p>Copiare opere di artisti.</p> <p>Ascoltare brani musicali, muoversi a ritmo di musica.</p> <p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi e situazioni.</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc).</p> <p>Commentare verbalmente e illustrare con disegni, spettacoli o film visti.</p> |

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
|--|---|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - IMMAGINI, SUONI, COLORI | |
| 3 ANNI | 4 ANNI | 5 ANNI |
| <p>Esprimere e comunicare emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipare al gioco simbolico.</p> <p>Eseguire scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva.</p> <p>Colorare su aree estese di foglio.</p> <p>Seguire spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.</p> <p>Comunicare attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.</p> <p>Riprodurre suoni ascoltati e frammenti canori.</p> <p>Riprodurre semplici ritmi sonori.</p> | <p>Esprimere e comunicare emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipare al gioco simbolico.</p> <p>Partecipare con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione.</p> <p>Esprimersi intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa si voleva rappresentare.</p> <p>Usare diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.</p> <p>Seguire spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.</p> <p>Riprodurre suoni, rumori dell'ambiente, ritmi.</p> <p>Produrre ritmi con la voce o con materiali non strutturati.</p> <p>Cantare semplici canzoncine.</p> | <p>Esprimere e comunicare emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico.</p> <p>Raccontare avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici.</p> <p>Esprimersi attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza.</p> <p>Rispettare i contorni definiti nella colorazione.</p> <p>Usare diverse tecniche coloristiche.</p> <p>Seguire spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire.</p> <p>Manifestare apprezzamento per spettacoli di vario tipo, opere d'arte e musicali, ed esprimere semplici giudizi, seguendo il proprio gusto personale.</p> <p>Produrre sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici.</p> <p>Cantare semplici canzoncine anche in coro e partecipare con interesse alle attività di drammatizzazione.</p> |

COMPETENZE di BASE al TERMINE del PERCORSO TRIENNALE della SCUOLA dell' INFANZIA

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO | | |
|--|--|---|---|
| CAMPI D'ESPERIENZA | IL CORPO E IL MOVIMENTO | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | EVOLUZIONE POTENZIALE |
| <p>Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettando le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.</p> <p>Utilizzare gli aspetti comunicativo - relazionali del messaggio corporeo.</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.</p> | <p>Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo (fame, sete...)</p> <p>Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</p> <p>Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.</p> <p>Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.</p> <p>Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.</p> | <p>Riconoscere le parti del corpo e le differenze di genere.</p> <p>Conoscere regole di igiene del corpo e degli ambienti.</p> <p>Distinguere e denominare alimenti diversi.</p> <p>Riconoscere i pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.</p> <p>Conoscere le regole dei giochi.</p> | <p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi).</p> <p>Eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.</p> <p>Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi.</p> <p>Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date.</p> <p>Individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi.</p> <p>Rispettare le regole nei giochi.</p> <p>Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo</p> | <p>con i compagni comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto.</p> <p>Individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi.</p> |
|--|--|--|

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
|--|---|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO | |
| 3 ANNI | 4 ANNI | 5 ANNI |
| <p>Tenersi pulito; chiedere di accedere ai servizi.</p> <p>Svestirsi e rivestirsi con l'assistenza dell'adulto.</p> <p>Utilizzare da solo bicchiere, cucchiaio e forchetta.</p> <p>Partecipare a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.</p> <p>Indicare le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.</p> <p>Controllare alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.</p> <p>Evitare situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</p> <p>Rappresentare il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali</p> | <p>Tenersi pulito; osservare le principali abitudini di igiene personale. svestirsi e rivestirsi da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiedere aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.</p> <p>Mangiare correttamente servendosi delle posate; esprimere le proprie preferenze alimentari e accettare di provare alimenti non noti.</p> <p>Partecipare ai giochi in coppia e collettivi; interagire con i compagni e rispettare le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità.</p> <p>Indicare e nominare le parti del proprio corpo e riferire le funzioni principali.</p> <p>Individuare alcune situazioni potenzialmente pericolose e evitarle.</p> <p>Controllare schemi motori statici e dinamici: sedersi, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare.</p> <p>Seguire semplici ritmi attraverso il movimento.</p> <p>Controllare la coordinazione oculo-manuale.</p> <p>Rappresentare in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente</p> | <p>Osservare in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo.</p> <p>Riconoscere e esprimere i propri bisogni fisiologici; i ritmi del corpo, connessi anche alle routine della giornata; distinguere le differenze sessuali su di sé, sui compagni, su rappresentazioni grafiche.</p> <p>Mangiare correttamente in modo composto</p> <p>Interagire con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire.</p> <p>Padroneggiare schemi motori statici e dinamici di base: sedersi, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.</p> <p>Controllare la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi.</p> <p>Muoversi seguendo ritmi.</p> <p>Rispettare le regole nei giochi e nel movimento, individuare rischi possibili ed evitarli.</p> <p>Riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti e produrre semplici rappresentazioni da fermo e in movimento.</p> |

COMPETENZE di BASE al TERMINE del PERCORSO TRIENNALE della SCUOLA dell' INFANZIA

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.

Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare.

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.