

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia, è ragionevole attendersi che ogni bambino abbia sviluppato alcune competenze di base che strutturano la sua crescita personale:

- riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui. Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto.
- manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.
- condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.
- ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.
- sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.
- dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.
- rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.
- è attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.
- si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.

I CAMPI DI ESPERIENZA

“Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l’organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo. L’esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri” (*Indicazioni Nazionali*, 2012)

I campi d’esperienza sono:

- Il sé e l’altro
- Il corpo in movimento
- Immagini, suoni, colori
- I discorsi e le parole

La conoscenza del mondo: oggetti, fenomeni, viventi; numero e spazio

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
Comunicazione nella Madrelingua	Uso del linguaggio verbale per esplorare, conoscere, rappresentare la realtà	5 ANNI -Avere la consapevolezza delle proprie capacità linguistiche -Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media	Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative	Filastrocche, poesie, canzoni, Giochi mimati, Storie, Racconti, esperienze personali	ESPLORAZIONE SCOPERTA CREATIVITA' E FANTASIA ASCOLTO PARTECIPAZIONE PERTINENZA NEGLI INTERVENTI
Comunicazione nelle lingue straniere			Esplora e sperimenta prime forme di scrittura	Drammatizzazioni	5 ANNI Sa esplorare la realtà sperimentando la pluralità dei linguaggi Sa formulare frasi usando un lessico adeguato Pone domande pertinenti all'argomento Manifesta Curiosità e interesse verso il codice scritto, utilizzando anche strumenti tecnologici. Si confronta e cerca spiegazioni
Spirito di iniziativa e Imprenditorialità			Scopre la presenza di lingue diverse	Giochi da tavolo e multimediali	
Consapevolezza ed espressione culturale	Uso del linguaggio per esprimere bisogni e stati d'animo	4 ANNI -Possedere i prerequisiti per formulare correttamente frasi sempre più complesse	Riconosce e sperimenta pluralità di linguaggi misurandosi con creatività e fantasia	Riproduzioni grafico-pittoriche	4 ANNI Utilizza il linguaggio verbale per descrivere la realtà ed esprimere bisogni e stati d'animo Comprende ed esegue una consegna Osserva e confronta scritte
Imparare ad imparare				Giochi di parole	
Competenze sociali e civiche		3 ANNI -Riconoscere le prime tracce della lingua parlata		Creazione albi illustrati	3 ANNI Utilizza le parole per descrivere la realtà ed esprimere un bisogno Risponde in modo pertinente ad una domanda
Competenza digitale					

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
Comunicazione nella madrelingua	Ascolto, comprensione, invenzione di storie ed esperienze	<p>5 ANNI -Riconoscere ed apprezzare la pluralità linguistica -Utilizzare il linguaggio in maniera creativa</p> <p>4 ANNI -Ascoltare testi, racconti, fiabe -Descrivere immagini</p> <p>3 ANNI -Possedere un repertorio linguistico adeguato alle prime esperienze</p>	Ascolta e comprende narrazioni	Filastrocche, poesie, canzoni	ASCOLTO ATTENZIONE COMPRENSIONE INVENTIVA SPIRITO CRITICO CURIOSITA' STIMOLO VERSO IL NUOVO
Comunicazione nelle lingue straniere			Racconta esperienze vissute	Giochi animati	
Spirito di iniziativa e imprenditorialità			Inventa storie, completa racconti e filastrocche	Storie, racconti anche in sequenze	
Consapevolezza ed espressione culturale			Chiede e offre spiegazioni	Esperienze personali	
Imparare ad imparare			Usa il linguaggio per progettare attività	Drammatizzazione	
Competenze sociali e civiche			Arricchisce il proprio lessico con terminologie appropriate	Giochi da tavolo e multimediali	
			Sperimenta rime, filastrocche, inventa nuove parole	Riproduzioni grafico-pittoriche	
			Cerca somiglianze e analogie tra i suoni	Giochi di parole Creazione di albi illustrati	
					4 ANNI Ricostruisce verbalmente i momenti più significativi di ciò che ha ascoltato Individua ambientazioni, personaggi e tempi di una storia 3 ANNI Utilizza il proprio linguaggio espressivo per narrare storie ed esperienze Presta attenzione a ciò che viene letto o raccontato

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO	
Comunicazione nella madrelingua			5 ANNI -Conoscere ed applicare le regole principali per partecipare costruttivamente ad un dialogo collettivo -Conoscere il proprio potenziale espressivo -Sviluppare il lessico con termini nuovi e contestualizzati	Ascolta e comprende Narrazioni Racconta esperienze Vissute Chiede e offre Spiegazioni Usa il linguaggio per progettare attività	Filastrocche, poesie, canzoni Giocchi animati Storie, racconti, esperienze personali Drammatizzazione Giocchi da tavolo e multimediali Riproduzioni grafico-pittoriche Giochi di parole Creazione di albi illustrati	ASCOLTO ATTENZIONE PROGETTUALITÀ SPIRITO DI OSSERVAZIONE CURIOSITÀ MOTIVAZIONE RISPECTO PER IL PUNTO DI VISTA ALTRUI
Comunicazione nelle lingue straniere	Partecipazione al dialogo		4 ANNI -Conoscere le regole principali per partecipare ad un dialogo collettivo -Esprimere idee ed opinioni personali	Arricchisce il proprio lessico con terminologie appropriate Sperimenta rime, filastrocche, inventa nuove parole		5 ANNI Partecipa coerentemente alle conversazioni Manifesta intenzioni, idee, opinioni personali Presta attenzione all'interlocutore Gioca con le parole Cerca il confronto e lo scambio di idee Percepisce il punto di vista altrui Inventa parole nuove
Spirito di iniziativa e imprenditorialità				Cerca somiglianze e analogie tra i suoni		
Consapevolezza ed espressione culturale						
Imparare ad imparare						
Competenze sociali e civiche						
Competenza matematica			3 ANNI -Riconoscere i momenti e le regole del vivere insieme			4 ANNI Prende parte a conversazioni con il gruppo dei pari e con gli adulti Esprime le proprie opinioni Compie giochi semplici di parole
						3 ANNI Comunica utilizzando il codice verbale attraverso semplici frasi Parla con l'adulto e con i compagni

IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia Imparare a Imparare Competenze sociali e civiche Comunicazione nella madrelingua	Percezione, conoscenza e rappresentazione dello schema corporeo Regolazione della propria azione motoria tenendo conto delle variabili spazio-temporali	<p>5 ANNI Avere consapevolezza del sé corporeo distinguendo i particolari che lo compongono</p> <p>4 ANNI Conoscere lo schema corporeo</p> <p>3 ANNI Prendere coscienza della totalità del corpo</p> <p>5 ANNI Conoscere e distinguere i vari ambienti che compongono lo spazio-scuola</p> <p>4 ANNI Conoscere lo spazio sezione all'interno e al di fuori di essa</p> <p>3 ANNI Conoscere tutti gli angoli che compongono la sezione</p>	<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità</p> <p>Percepisce il proprio potenziale comunicativo ed espressivo</p> <p>Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola</p>	<p>Giochi di Socializzazione Giochi e percorsi psico-motori Gioco libero Rappresentazione grafica dello schema corporeo Giochi di imitazione allo specchio e in coppia Completamento di figure umane Gioco simbolico Canti, filastrocche attività di routine</p> <p>Giochi di orientamento spaziale Percorsi psico-motori Giochi di socializzazione e imitazione nel piccolo e grande gruppo Esplorazione ambienti Attività di coordinazione oculo-manuale Riproduzioni grafico-pittoriche Gioco simbolico</p>	<p>CONSAPEVOLEZZA CORPOREA SVILUPPO DELLE CAPACITA' SENSO PERCETTIVE</p> <p>5 ANNI Riconosce i vari segmenti corporei su se e sugli altri Denomina tutte le parti del corpo Riproduce a livello grafico la figura umana con un minimo di 10 elementi</p> <p>4 ANNI Riproduce lo schema corporeo con almeno 8 elementi denominando le varie parti</p> <p>3 ANNI Riproduce lo schema corporeo con almeno 5 elementi (omino testone) Indica e denomina le varie parti corporee</p> <p>ORIENTAMENTO SPAZIALE PRESA DI COSCIENZA CORPOREA</p> <p>5 ANNI Si muove autonomamente in tutti gli spazi scolastici Esegue percorsi su imitazione e consegna verbale Mette in atto strategie motorie Piega, taglia, spezza Esegue percorsi grafici complessi</p> <p>4 ANNI Si muove all'interno dello spazio-sezione Si orienta nell'ambiente circostante Attua strategie motorie</p> <p>3 ANNI Si orienta e si muove autonomamente all'interno dello spazio-sezione Esegue semplici percorsi grafici</p>

IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia	Presa di coscienza corporea	5 ANNI -Prendere consapevolezza delle caratteristiche e delle potenzialità del proprio corpo -Curare il proprio corpo -Conoscere i giochi e le rispettive regole	Il bambino vive pienamente la propria corporeità Percepisce il proprio potenziale comunicativo ed espressivo	Gioco motorio guidato o autonomo Giochi all'aperto liberi e guidati	Sviluppo di un'immagine positiva di sé' Interiorizzazione di norme igienico -sanitarie Autonomia corporea Adattamento a nuove situazioni spirito di iniziativa, fantasia e creatività
Imparare a Imparare	Utilizzo corretto del corpo in situazioni ludiche e non	4 ANNI -Provvedere alla pulizia personale -Percepire la segmentarietà del proprio corpo	Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola	Gioco negli angoli di sezione Giochi di drammatizzazione Giochi di costruzione Attività di routine	5 ANNI Cura l'igiene personale Sa abbottonarsi/sbottonarsi il grembiule Adatta autonomamente la propria condotta motoria in base al gioco intrapreso Inventa giochi
Competenze sociali e civiche		3 ANNI -Ampliare la conoscenza del corpo e intuire l'ingombro del corpo nello spazio	Adotta pratica corrette della cura di sé	Uso consapevole degli ambienti scolastici	4 ANNI E' autonomo nell'uso di servizi igienici Coordina grossolanamente il movimento globale e segmentario del proprio corpo
Comunicazione nella madrelingua					3 ANNI Va in bagno da solo Si lava e asciuga le mani Gioca negli angoli della sezione e partecipa ai giochi di gruppo controllando la globalità del proprio corpo
Senso di iniziativa e imprenditorialità					

IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia Imparare a Imparare Competenze sociali e civiche Comunicazione nella madrelingua Consapevolezza ed espressione culturale Senso di iniziativa e imprenditorialità	Sperimentazione di schemi posturali e motori adattandoli alle diverse situazioni ambientali	<p>5 ANNI Distinguere e utilizzare i diversi schemi motori (correre, camminare, saltare ecc) e posturali</p> <p>4 ANNI Conoscere ed utilizzare autonomamente tutti gli spazi scolastici utilizzando schemi motori appropriati</p> <p>3 ANNI Riconoscere relazioni tra i diversi luoghi, spazi e l'attività di movimento</p>	<p>Prova piacere nel Movimento</p> <p>Sperimenta schemi posturali e motori</p> <p>Applica gli schemi motori nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi</p> <p>Adatta gli schemi motori e posturali alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto</p> <p>Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva</p>	<p>Percorsi psicomotori</p> <p>Giochi di imitazione</p> <p>Giochi di squadra e a coppie</p> <p>Giochi all'aperto liberi e organizzati</p> <p>Attività di motricità fine</p> <p>Esperienze e giochi senso-motori</p>	<p>CONTROLLO CORPOREO SPIRITO DI INIZIATIVA IMMAGINAZIONE COLLABORAZIONE</p> <p>5 ANNI Sperimenta la lateralità sul proprio corpo Controlla la forza del proprio corpo Compie movimenti di coordinazione tra più parti del corpo Esegue ed inventa percorsi psicomotori complessi Imita gesti complessi proposti dall'adulto Inventa semplici movimenti coreografici e melodie Interagisce costruttivamente nel gioco e movimento dei compagni</p> <p>4 ANNI Si muove con disinvolta nei vari ambienti scolastici Assume diverse posizioni in equilibrio Piega, taglia, spezza Esegue percorsi psicomotori E' in grado di camminare sulle punte Si mantiene in equilibrio su un piede Collabora per raggiungere uno scopo comune</p> <p>3 ANNI Esegue un semplice percorso Compie movimenti a comando Sa imitare posture quali: saltare, strisciare, gattonare, rotolare, correre. Sa saltare a piedi uniti Usa le forbici</p>

IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
Comunicazione nella madrelingua	Percezione di esigenze e sentimenti propri	<p>5 ANNI -Riconoscere bisogni, esigenze, emozioni e stati d'animo propri -Sapere di cosa ha bisogno per il suo benessere psichico-affettivo</p> <p>4 ANNI -Essere consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti</p>	Sviluppa il senso dell'identità personale Percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa controllarli ed esprimere in modo adeguato	Giochi di socializzazione, in piccolo e grande gruppo Confronto e dialogo Rappresentazioni grafico –pittoriche Drammatizzazioni	SVILUPPO DELL'IDENTITÀ SPIRITO CRITICO OSSERVAZIONE CONSAPEVOLEZZA SENSIBILITÀ
Comunicazione nelle lingue straniere				Conversazioni libere e guidate Lettura di storie Osservazione di opere artistiche Esplorazione degli spazi Attività espressivo-manipolative	5 ANNI Attribuisce il nome più appropriato ai propri stati d'animo Esprime con immaginazione e creatività esigenze e sentimenti Vive positivamente situazioni affettive ed emotive
Imparare ad imparare				Giochi Senso-percettivi Attività senso-motorie	4 ANNI Considera l'altro come interlocutore Comprende e riconosce stati d'animo dalle espressioni mimico-facciali Sa raccontare una personale esperienza emotiva
Competenze sociali e civiche		<p>3 ANNI -Essere consapevole dei propri bisogni ed esprimere</p>		Attività espressivo-manipolative Giochi Senso-percettivi Attività senso-motorie	3 ANNI Esprime i propri bisogni Riesce a stabilire una prima relazione con l'altro Sa assumere espressioni buffe o drammatiche
Consapevolezza ed espressione culturale					

IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
Comunicazione nella madrelingua Comunicazione nelle lingue straniere Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Consapevolezza ed espressione culturale	Sviluppo delle capacità relazionali	<p>5 ANNI -Riconoscere l'altro come diverso da sé -Conoscere e rispettare le prime regole di convivenza sociale e civica</p> <p>4 ANNI -Conoscere e iniziare a rispettare le prime regole di convivenza sociale e civica -Conoscere le differenze fisiche</p> <p>3 ANNI -Riconoscere l'altro come diverso da sé -Conoscere le prime regole di convivenza sociale</p>	<p>Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini</p> <p>Percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa controllarli ed esprimere in modo adeguato</p> <p>Riflette, si confronta, discute con adulti e bambini</p> <p>Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme</p>	<p>Giochi di socializzazione, in piccolo e grande gruppo</p> <p>Confronto e dialogo</p> <p>Rappresentazioni grafico-pittoriche</p> <p>Drammatizzazioni</p> <p>Conversazioni libere e guidate</p> <p>Lettura di storie</p> <p>Osservazione di opere artistiche</p> <p>Esplorazione degli spazi</p> <p>Attività espressivo-manipolative</p> <p>Giochi senso-percettivi</p> <p>Attività senso-motorie.</p>	<p>RELAZIONE CONFRONTO OSSERVAZIONE ATTENZIONE RISPETTO CONDIVISIONE</p> <p>5 ANNI Supera progressivamente l'egocentrismo, cogliendo i punti di vista altrui Sa superare i primi conflitti, condividendo spazi, giochi e materiali Considera gli altri bambini come compagni di gioco, e si mette a disposizione con atteggiamento di aiuto e di supporto Si inserisce adeguatamente nei giochi e nelle conversazioni</p> <p>4 ANNI Coinvolge gli altri bambini in attività e giochi di interesse comune Condivide spazi, giochi e materiali Si inserisce nei giochi e nelle conversazioni</p> <p>3 ANNI Si distacca con serenità dalle figure di riferimento Scopre gli altri bambini come compagni di gioco e si inserisce gradualmente nel gruppo Partecipa alle attività proposte Rispetta giochi e materiali scolastici</p>

IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
Comunicazione nella madrelingua Comunicazione nelle lingue straniere Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Competenza digitale	Sperimentazione del gioco costruttivo e creativo con gli altri	<p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere ed apprezzare le differenze tra gioco individuale e di gruppo. -Conoscere le regole dei giochi e delle routine quotidiane. Inventare nuove regole e nuovi giochi <p>4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere le principali regole dei giochi e delle routine quotidiane. -Riconoscere le differenze tra gioco individuale e di gruppo <p>3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere le differenze tra gioco individuale e di piccolo gruppo. -Accettare alcune regole dei giochi e delle routine quotidiane 	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri</p>	<p>Giochi individuali e di gruppo</p> <p>Costruzione di storie</p> <p>Rappresentazioni grafico-pittoriche</p> <p>Drammatizzazioni</p> <p>Giochi tradizionali,digitali, di società, di squadra, a coppie</p> <p>Giochi negli angoli di sezione</p> <p>Interiorizzazione della routine scolastica</p> <p>Riproduzioni grafico-pittoriche</p>	<p>CREATIVITA' FANTASIA STIMOLO ALL'INNOVAZIONE E ALLA SCOPERTA ESPLORAZIONE COORDINAZIONE MOTORIA CONFRONTO COLLABORAZIONE SUPERAMENTO DEL PROPRIO PUNTO DI VISTA RISPETTO DELLE REGOLE CONDIVISIONE DI SPAZI E MATERIALI</p> <p>5 ANNI Rispetta le regole dei giochi e ne decide di nuove con i compagni Utilizza il gioco in maniera simbolica Rispetta e riordina il materiale utilizzato Accetta e collabora alle proposte altrui</p> <p>4 ANNI Rispetta le regole dei giochi Ascolta i comandi Utilizza il gioco di finzione Accetta piccoli cambiamenti</p> <p>3 ANNI Utilizza il gioco in maniera imitativa Rispetta i turni parlando uno per volta Riordina giochi e materiali Rispetta semplici regole dei giochi</p>

IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
Comunicazione nella madrelingua Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Senso di iniziativa e imprenditorialità Consapevolezza ed espressione culturale	Percezione del corpo nella sua complessità	<p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere e denominare tutte le parti del corpo, su di sé, sugli altri e su immagini grafiche, e le loro funzioni -Conoscere e distinguere i cinque sensi -Sapere di cosa ha bisogno per il suo benessere fisico <p>4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere e denominare le parti del proprio corpo, su di sé, sugli altri e su modelli tridimensionali, e le loro principali funzioni -Conoscere e distinguere gli elementi principali dei cinque sensi <p>3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere e nominare su di sé le principali parti del proprio corpo -Conosce le qualità tattili e visive degli oggetti del mondo circostante 	<p>Sviluppa il senso dell'identità personale,</p> <p>Percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa controllarli ed esprimere in modo adeguato</p>	<p>Esplorazione degli spazi;</p> <p>Attività espressivo-manipolative;</p> <p>Giochi senso-percettivi;</p> <p>Attività senso-motorie</p> <p>Lettura di storie e racconti</p> <p>Giochi di socializzazione</p> <p>Osservazione allo specchio</p>	<p>AUTONOMIA AUTOSTIMA ESPLORAZIONE SCOPERTA</p> <p>5 ANNI</p> <p>Rappresenta il proprio corpo in maniera grafica-pittorica-simbolica</p> <p>Sa sperimentare attraverso i cinque sensi</p> <p>Esercita le potenzialità sensoriali ed espressive del corpo</p> <p>È capace di leggere, capire ed interpretare i messaggi provenienti dal proprio corpo</p> <p>4 ANNI</p> <p>Cura la propria persona nella prospettiva dell'ordine</p> <p>Riconosce spazi e oggetti personali, sa ritrovarli e averne cura</p> <p>Ordina e classifica oggetti in base alle sensazioni tattili</p> <p>3 ANNI</p> <p>Comincia a esercitare le proprie potenzialità sensoriali e conoscitive</p> <p>Allena il tatto all'esplorazione dell'ambiente e degli oggetti circostanti</p> <p>E' autonomo nelle principali azioni della vita quotidiana e scolastica:</p>

IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
Consapevolezza ed espressione culturale Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Comunicazione nella madrelingua Il senso di iniziativa ed imprenditorialità Comunicazione nelle lingue straniere	Utilizzo del corpo in situazioni espressive e comunicative Comprensione e produzione di messaggi corporei, sonori e visuali	5 ANNI -Avere consapevolezza del proprio sé corporeo e delle proprie potenzialità espressive. 4 ANNI -Avere conoscenza del proprio corpo. 3 ANNI -Scoprire la propria corporeità.	Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammazizzazione	Gioco simbolico Drammatizzazioni giochi mimico-gestuali Rappresentazioni grafico-pittoriche Narrazione di storie, racconti, esperienze Esplorazione dell'ambiente e dei materiali	CONSAPEVOLEZZA CORPOREA ED ESPRESSIVA CURIOSITÀ IMMAGINAZIONE E CREATIVITÀ CONTROLLO DELL'EMOTIVITÀ 5 ANNI Sa interpretare il proprio ruolo con espressività in una drammazizzazione. Sa esprimere e comunicare stati d'animo attraverso il corpo e la mimica facciale . Interpreta ruoli nei giochi simbolici e nelle rammatizzazioni. Esplora, pone domande, discute, formula e confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni, azioni. Si esprime , accetta e dimostra coinvolgimento ai diversi linguaggi(L2, mimo, dialetto) 4 ANNI Sa esprimere e comunicare le proprie emozioni attraverso il corpo Assume ruoli nelle drammazizzazioni 3 ANNI Partecipa alla drammazizzazione di una storia. Sa esprimere alcune emozioni attraverso il corpo e la mimica

IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Competenza digitale</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Il senso di iniziativa ed imprenditorialità</p> <p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Competenza matematica</p>	<p>Uso del linguaggio musicale per interagire e descrivere situazioni, raccontare il proprio vissuto esprimere i propri bisogni e sentimenti</p>	<p>5 ANNI -Riprodurre sequenze ritmiche -Utilizzare il suono e ampliare gradualmente le proprie capacità di invenzione ed improvvisazione</p> <p>4 ANNI -Esplorare i materiali sonori utilizzandoli con creatività</p> <p>3 ANNI -Mostrare sensibilità al linguaggio musicale</p>	<p>Sviluppa interesse per l'ascolto della musica</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro utilizzando voce, corpo, oggetti</p> <p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo(teatrali, musicali, visivi)</p> <p>Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p>	<p>Rappresentazioni grafico-pittoriche</p> <p>Giochi mimico-gestuali</p> <p>Narrazione di storie, racconti, esperienze</p> <p>Esplorazione dell'ambiente e dei materiali</p> <p>Canti, filastrocche, coreografie</p> <p>Giochi multimediali</p> <p>Giochi ritmico-musicali</p> <p>Esperienze/attività con utilizzo di strumenti musicali</p> <p>Drammatizzazione</p>	<p>CURIOSITÀ INTERESSE CREATIVITÀ CONSAPEVOLEZZA CORPOREA PARTECIPAZIONE PREDISPOSIZIONE ALLA MUSICALITÀ</p> <p>5 ANNI Interpreta canzoni da solo e in gruppo Riproduce sequenze ritmiche a livello corporeo e grafico Inventa piccole melodie e canzoncine Inventa e utilizza creativamente strumenti musicali Sa muoversi seguendo piccole coreografie Manifesta curiosità per gli strumenti tecnologici Presta attenzione durante spettacoli di vario tipo</p> <p>4 ANNI Canta semplici canzoni Scandidisce il ritmo con il corpo Si muove liberamente al ritmo di musica Sa ascoltare un brano musicale Presta attenzione durante spettacoli di vario tipo Utilizza creativamente strumenti messi a sua disposizione</p> <p>3 ANNI Canta da solo e insieme ai compagni È sensibile al linguaggio musicale: si muove ascoltando un brano Produce suoni e ritmi con il corpo Partecipa a canti mimati È incuriosito da spettacoli vari</p>

IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
Comunicazione nella madrelingua Imparare ad imparare Competenza digitale Consapevolezza ed espressione culturale Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Padronanza di diverse tecniche grafico-pittoriche e manipolative Utilizzo in modo creativo di strumenti e materiali di natura diversa	<p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere varie tecniche grafico-pittoriche e manipolative -Conoscere ed utilizzare strumenti e materiali vari (pasta modellabile, pennelli, tempere, materiale da recupero, pennarelli, matite colorate, colori ad olio, a cera, gessetti, acquarelli, collage ecc.) <p>4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere e usare strumenti e materiali vari <p>3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere e distinguere i colori Primari Scoprire strumenti e materiali vari 	<p>Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative</p> <p>Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative</p> <p>Sviluppa interesse per la fruizione delle opere d'arte</p>	<p>Attività di rappresentazione grafico-pittoriche</p> <p>Attività manipolative con l'uso di materiali vari</p> <p>Drammatizzazioni</p> <p>Canti e filastrocche</p> <p>Fruizione opere d'arte</p>	<p>CREATIVITÀ E IMMAGINAZIONE. PENSIERO DIVERGENTE. SENSO ESTETICO. SENSIBILITÀ ED ATTENZIONE VERSO LA TUTELA E LA CONSERVAZIONE DEL PATRIMONIO AMBIENTALE E ARTISTICO.</p> <p>5 ANNI Rappresenta graficamente e attraverso attività manipolative con tecniche diverse Sceglie consapevolmente i materiali necessari per creare, inventare, modellare</p> <p>4 ANNI Utilizza in modo adeguato gli strumenti e le tecniche proposte Sceglie i materiali necessari per creare, inventare, modellare</p> <p>3 ANNI Sperimenta alcune semplici tecniche per disegnare, colorare, manipolare Sperimenta alcuni semplici strumenti e materiali</p>

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia Spirito di iniziativa e imprenditorialità Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Comunicazione nella madrelingua	NUMERO E SPAZIO Classificazione Seriazione Capacità di ordinare elementi in base a criteri diversi Confronto e valutazione delle quantità. Successione Misurazioni Utilizzo dei simboli	5 ANNI -Riconoscere e distinguere i concetti dimensionali: grande/piccolo/medio, alto/basso, lungo/corto -Riconoscere e distinguere le caratteristiche spazio-temporali (prima/durante/dopo) -Conoscere i descrittori sensoriali (liscio/ruvido; morbido/duro ecc) -Conoscere i simboli numerici -Individuare le proprietà delle cose e degli oggetti 4 ANNI -Conoscere le dimensioni grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto -Conoscere le caratteristiche temporali prima/dopo -Conoscere semplici simboli di registrazione 3 ANNI Conoscere le dimensioni grande/piccolo Distinguere un prima/dopo Conoscere il concetto di quantità uno-tanti, tanti-pochi	Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi Identifica alcune proprietà di oggetti e materiali Confronta e valuta quantità Utilizza simboli per registrare le proprietà degli elementi Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata Ha familiarità con strategie del contare e dell'operare con i numeri Si interessa a strumenti tecnologici	Giochi di classificazione e seriazione Puzzle e giochi logico-matematici Riproduzioni grafico-pittoriche Quantificazione, classificazione e seriazione Utilizzo di simboli numerici e convenzionali Utilizzo di materiale strutturato Costruzioni, Giochi multimediali	CONFRONTO OSSERVAZIONE RICERCA SPERIMENTAZIONE MOTIVAZIONE PROGETTAZIONE CAPACITA' DESCrittIVA 5 ANNI Sa contare Sa raggruppare e ordinare Sa misurare, Sa confrontare e porre in relazione formulando prime ipotesi Sa associare il simbolo numerico alla quantità Sa riprodurre segni e simboli convenzionali Sa progettare e inventare Serà oggetti seguendo le indicazioni impartite Describe, un oggetto, una persona, un evento 4 ANNI Sa raggruppare, ordinare in base a due criteri Sa misurare Sa contare fino a 20 Usa semplici simboli di registrazione 3 ANNI Sa raggruppare in base ad un criterio Sa costruire raggruppamenti in base all'indicatore quantitativo uno-tanti, tanti-pochi Manifesta curiosità verso il codice numerico

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia Competenza digitale Spirito di iniziativa e imprenditorialità Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Comunicazione nella madrelingua	NUMERO E SPAZIO Organizzazione e controllo delle relazioni topologiche in riferimento ad oggetti e persone nello spazio	5 ANNI -Conoscere le relazioni spaziali sopra/sotto, davanti/dietro, primo/ultimo, vicino/lontano, dentro/fuori 4 ANNI -Conoscere le relazioni spaziali sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, dentro/fuori 3 ANNI -Conoscere le relazioni spaziali	Individua verbalmente e graficamente 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. Completa e riproduce sequenze grafiche seguendo indicazioni	Attività grafico-pittoriche Giochi multimediali Giochi di esplorazioni e scoperte Giochi con il corpo	ORGANIZZAZIONE SPAZIALE CONTEGGIO QUANTIFICAZIONE PROGETTAZIONE PROBLEMATIZZAZIONE PROPOSTE DI SOLUZIONI E STRATEGIE 5 ANNI Sa indicare verbalmente e graficamente oggetti e persone in base a relazioni spaziali Sa operare con i concetti dimensionali, topologici, spaziali Si muove con disinvoltura nello spazio sulla base di indicazioni Riproduce immagini rispettando relazioni spaziali Completa e riproduce sequenze grafiche 4 ANNI Sa indicare verbalmente e graficamente oggetti e persone in base alle relazioni spaziali Assume posizioni in relazione a persone e oggetti, su richiesta verbale Esegue graficamente semplici consegne verbali 3 ANNI Sa indicare verbalmente e graficamente oggetti e persone in base alle relazioni spaziali Colloca oggetti su richiesta verbale

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</p> <p>Competenza digitale Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	OGGETTI,FENOMENI, VIVENTI Osservazione ed analisi della realtà circostante, di situazioni ed eventi Ciclicità Successione Mutamento Contemporaneità	<p>5 ANNI -Conoscere l'esistenza di una pluralità di oggetti, fenomeni, viventi -Conoscere e cogliere la dimensione temporale degli eventi</p> <p>4 ANNI -Conoscere le caratteristiche dell'ambiente circostante -Scandire i ritmi della giornata</p> <p>3 ANNI -Esplorare l'ambiente circostante -Riconoscere la caratteristiche dei vari momenti della giornata -Distinguere prima/dopo</p>	<p>Riferisce correttamente eventi del passato recente</p> <p>Sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei cambiamenti</p>	<p>Attività di esplorazione attraverso i sensi</p> <p>Giochi e sperimentazioni scientifiche</p> <p>Attività grafico-pittoriche con materiale vario</p> <p>Filastrocche, canti</p> <p>Attività di routine</p>	<p>OSSEVAZIONE ESPLORAZIONE CURIOSITA' ANALISI CAPACITA' DI ELABORAZIONE DI IPOTESI, SOLUZIONI E STRATEGIE RISPETTO AMBIENTE</p> <p>5 ANNI Sa porsi in atteggiamento esplorativo nei confronti della realtà che lo circonda. Sa formulare ipotesi, elaborare strategie e cercare soluzioni. Conosce e rispetta l'ambiente circostante. Conosce la scansione temporale della settimana. Coglie la dimensione temporale degli eventi</p> <p>4 ANNI Sa esplorare la realtà con curiosità attraverso i sensi. Sa cogliere la sequenzialità degli eventi. Sa cogliere la scansione temporale della giornata</p> <p>3 ANNI Ha un atteggiamento curioso nei confronti dell'ambiente circostante Conosce le caratteristiche dei vari momenti della giornata</p>