

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA
con riferimento alle competenze chiave europee per la formazione
permanente ed alle Indicazioni Nazionali 2012

LA SCUOLA

La scuola dell'infanzia si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.

Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza. Consolidare l'identità significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile..

Sviluppare l'autonomia significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

Acquisire competenze significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare, e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura.

Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Il curricolo della scuola dell'infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si realizzano nella sezione e nelle intersezioni, negli spazi esterni, nei laboratori, negli ambienti di vita comune, ma si esplica in un'equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse routine (l'ingresso, il pasto, la cura del corpo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come "base sicura" per nuove esperienze e nuove sollecitazioni. L'apprendimento avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Nel gioco, particolarmente in quello simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali. Nella relazione educativa, gli insegnanti svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione e, nel fare propria la ricerca dei bambini, li aiutano a pensare e a riflettere meglio, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi e di confronto diffuso.

L'organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica dell'ambiente educativo e pertanto deve essere oggetto di esplicita progettazione e verifica. In particolare:

L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo, rispettandone l'originalità, l'unicità, le potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione. La pratica della documentazione va intesa come processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo. L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità.

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.

Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Traguardi per lo sviluppo della competenza alla fine dell'infanzia

IL SE' E L'ALTRO

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

Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

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.

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

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

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

I DISCORSI E LE PAROLE

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, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Oggetti, fenomeni, viventi

Numero e spazio

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 e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

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.

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.

(dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo per la scuola dell'Infanzia e per il Primo Ciclo di Istruzione 2012)

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE per la FORMAZIONE PERMANENTE	I CAMPI D'ESPERIENZA <i>(prevalenti e concorrenti)</i>
1. COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
2. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
3. COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI LA CONOSCENZA DEL MONDO <i>Oggetti, fenomeni, viventi - Numero e spazio</i>
4. COMPETENZE DIGITALI	TUTTI
5. IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
6. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	IL SÉ E L'ALTRO – TUTTI
7. SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ'	TUTTI
8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMUNICAZIONE IN LINGUA ITALIANA
CAMPO/I di ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI per lo sviluppo della competenza	COMPETENZE specifiche Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	ATTIVITA' COMPITI in SITUAZIONE
<p>Padroneggiare strumenti comunicativi ed espressivi di tipo linguistico</p> <p>Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande e comunicando azioni e avvenimenti</p> <p>Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Padroneggiare strumenti lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza</p>	<p>Formulare semplici frasi di senso compiuto.</p> <p>Esprimere proprie esperienze, Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto</p> <p>Spiegare situazioni, fatti, idee ed argomentare, motivare scelte</p> <p>Comprendere indicazioni di lavoro</p> <p>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Ascoltare partecipare a conversazioni e dialoghi</p> <p>Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</p> <p>Comunicare e comprendere bisogni e stati d'animo propri ed altrui</p> <p>Esprimere bisogni, sentimenti e stati d'animo</p> <p>Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.</p>	<p>Elementi principali della frase Elementi lessicali e morfosintattici della lingua italiana</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso per la gestione di semplici comunicazioni orali.</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p>	<p>Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.</p> <p>Attività nel <i>circle time</i></p> <p><i>Brainstorming</i></p>

<p>Comprendere testi di vario tipo letti da altri</p> <p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p>	<p>Riconoscere e comprendere testi di tipo diverso: racconti, fiabe e favole, filastrocche, fumetti, ...</p> <p>Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la lettura e scrittura spontanea.</p> <p>Riprodurre e sperimentare varie forme di scrittura</p>	<p>Conoscenza di connettivi temporali (prima dopo...)</p> <p>“Format delle storie (vedi “Grammatica delle storie”)</p> <p>Funzioni comunicative e struttura del libro</p> <p>Regole alla base dell'organizzazione del discorso scoperte in situazione d'uso con successiva verbalizzazione</p>	<p>storie o fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li generano sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.</p> <p>Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.</p> <p>Utilizzo e gestione collaborativi di biblioteche di sezione e di scuola Esperienze presso la Biblioteca comunale</p>
--	---	--	---

COMUNICAZIONE IN LINGUA INGLESE
CAMPO/I di ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI per lo sviluppo della competenza	COMPETENZE specifiche Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	ATTIVITA' COMPITI in SITUAZIONE
<p>Comprendere brevi e semplici messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</p> <p>Produrre semplici comunicazioni orali</p> <p>Interagire con il supporto dell'adulto in situazioni</p> <p>Conoscere alcuni usi e tradizioni di altre culture</p> <p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p>	<p>Comprende semplici comunicazioni collegate ad un rinforzo mimico gestuale e motorio (es. TPR)</p> <p>Comprende ed esegue semplici consegne date in lingua.</p> <p>Ascolta e riproduce brevi e semplici frasi</p> <p>Ascolta e riproduce brevi e semplici filastrocche, canzoni prodotte dall'insegnante o da supporti multimediali</p> <p>Interagisce nel gioco utilizzando strutture e lessico già acquisiti</p> <p>Sperimentare alcuni usi e tradizioni di altre culture</p> <p>Percepisce differenze espressive collegate alle diverse lingue utilizzate con la guida dell'insegnante</p>	<p>Strutture e lessico per parlare di sé, dire e chiedere il nome nome, indicare alcuni animali, oggetti e colori.</p> <p>Azioni /verbi collegati a routines quotidiane</p> <p>Filastrocche e canzoni</p> <p>Tradizioni ed usi di altre culture</p>	<p>Giochi</p> <p>Creazione di oggetti Attività di <i>Storytelling</i></p> <p>Animazioni e drammatizzazioni</p> <p>Interazioni con l'insegnante</p> <p>Attività collegati ad usi e tradizioni di altre culture</p>

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA

CAMPO/I di ESPERIENZA: LA CONOSCENZA del MONDO

TRAGUARDI per lo sviluppo della competenza	COMPETENZE specifiche Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	ATTIVITA' COMPITI in SITUAZIONE
<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare</p> <p>Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.</p> <p>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.</p> <p>Individuare le trasformazioni 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, discutere,</p>	<p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali) Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà Individuare analogie e differenze fra 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</p> <p>Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali</p> <p>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 Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli Descrivere e confrontare fatti ed eventi</p> <p>Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni</p> <p>Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni Utilizzare un linguaggio appropriato per la</p>	<p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) 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 Serie e ritmi Simboli, mappe e percorsi Figure e forme Numeri e numerazione Strumenti e tecniche di misura</p>	<p>Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. Costruire un calendario del mese collocandovi 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 delle attività umane Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra" Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc. Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e</p>

<p>confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p> <p>Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</p>	<p>rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati</p> <p>Costruire modelli di rappresentazione della realtà</p>		<p>descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle</p> <p>Eseguire semplici rilevazioni statistiche</p> <p>>(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>
--	---	--	---

COMPETENZA DIGITALE
CAMPO/I di ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDI per lo sviluppo della competenza	COMPETENZE specifiche Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	ATTIVITA' COMPITI in SITUAZIONE
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio Individuare e riconoscere ed aprire icone Eeguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico e topologico al computer Prendere visione di forme di scrittura attraverso il computer Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer Visionare immagini, opere artistiche, documentari	Il computer e i suoi componenti (mouse, tastiera...) Icane Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili....)	Vedi obiettivi di apprendimento

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE
CAMPO/I di ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDI per lo sviluppo della competenza	COMPETENZE specifiche Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	ATTIVITA' COMPITI in SITUAZIONE
Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni	Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute	Relazioni e collegamenti tra informazioni	Compiti autentici con risoluzione di problemi Progetti di sezione e di scuola
Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando fonti, strategie e modalità di azione diverse	Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto Iniziare a considerare vincoli e risorse a vantaggio della propria attività Chiedere aiuto in caso di necessità e apprendere da altri più esperti	Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro Schemi di azione rispetto a compiti e routines Strategie e semplici sequenze operative per il <i>problem solving</i> e per organizzare l'apprendimento	A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo. Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli non convenzionali e/o convenzionali. A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.
Trasferire in altri contesti esperienze ed apprendimenti.	Utilizzare le informazioni e conoscenze possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al proprio vissuto. Riprendere conoscenze, abilità, acquisizioni precedenti ed altre esperienze personali in nuove situazioni Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Attivare strategie per apprendere	Semplici strategie di memorizzazione	Rievocare esperienze e competenze in nuovi compiti e situazioni problema Recitare rime e filastrocche per memorizzare

<p>Agire in modo consapevole, autonomo e responsabile</p>	<p>Riconoscere lo scopo di alcune attività Sviluppare gradualmente capacità di autoregolazione e di verifica dell'esito della propria attività Rendersi progressivamente consapevoli delle possibilità di modificare, rielaborare ed integrare le proprie azioni.</p>	<p>Strategie per la considerazione dell'esito del proprio agire</p>	<p>Valutare ed autovalutare esperienze di apprendimento ed attività grazie a strumenti guida</p>
---	---	---	--

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
CAMPO/I di ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDI per lo sviluppo della competenza	COMPETENZE specifiche Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	ATTIVITA' COMPITI in SITUAZIONE
<p>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p> <p>Conoscere elementi della storia personale e familiare</p> <p>Conoscere elementi le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.</p> <p>Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo,</p>	<p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni e la consapevolezza di sé</p> <p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia</p> <p>Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato</p> <p>Riconoscere elementi della propria storia personale e familiare</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</p> <p>Collaborare nella realizzazione di un progetto comune aiutando, scambiando giochi e materiali</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi, anche di gruppo, alle conversazioni manifestando il proprio interesse, aiutando i compagni più piccoli e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto</p> <p>Rispettare i tempi degli altri .</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili</p> <p>Interagire con le diverse figure presenti</p>	<p>Schema corporeo</p> <p>Riferimenti lessicali e semantici circa bisogni sentimenti ed emozioni</p> <p>Strategie per gestire l'attesa</p> <p>Elementi di storia personale e della comunità di appartenenza</p> <p>Linea del tempo con organizzatori temporali e spaziali</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p> <p>Comportamenti prosociali (controllo voce, rispetto turno di parola, condivisione materiali comuni, ecc.)</p> <p>Strategie cooperative</p> <p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola,</p>	<p>Costruire cartelloni per illustrare il proprio corpo, autoritratti 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 situazioni che li causano.</p> <p>Conversazioni ed attività per renderei bambini consapevoli di differenze e aspetti di condivisione, somiglianze presenti tra gli alunni della sezione/scuola e del contesto sociale</p> <p>Costruzione/ricostruzione della storia personale attraverso materiali e linguaggi diversi</p> <p>Partecipazione a progetti della propria scuola e/o comunità territoriale attraverso materiali e linguaggi diversi</p> <p>Giochi ed attività cooperative</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti</p> <p>Costruire cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e</p>

<p>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>Porre domande sui temi esistenziali e 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>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.</p>	<p>all'interno della comunità scolastica rispetto a ruoli e situazioni</p> <p>Partecipare a conversazione ed attività su progetti sociali, temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.</p> <p>Comprendere in situazione il senso di diritti e doveri all'interno della scuola e della comunità sociale di riferimento</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro</p>	<p>vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....)</p> <p>Giochi ed attività cooperative Temi e progetti sociali</p> <p>Significato della regola Senso della condivisione</p> <p>Regole fondamentali della convivenza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.</p>	<p>verbalizzare</p> <p>Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza rispetto al benessere comune</p>
---	--	---	--

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA ed INTRAPRENDENZA
CAMPO/I di ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDI per lo sviluppo della competenza	COMPETENZE specifiche Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	ATTIVITA' COMPITI in SITUAZIONE
<p>Effettuare prime osservazioni su attività e progetti</p> <p>Rendersi consapevoli di possibili alternative per effettuare scelte consapevoli</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Pianificare e organizzare le proprie attività</p> <p>Realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza Adottare strategie di <i>problem solving</i></p>	<p>Esprimere semplici osservazioni rispetto ad attività e progetti , avvenimenti e/o vissuti</p> <p>Considerare possibili alternative e motivare scelte con semplici spiegazioni Verbalizzare idee e proposte su attività, giochi Confrontare la propria idea con quella altrui Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</p> <p>Prendere parte attività giochi, attività e progetti Assumere e svolgere incarichi</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un progetto eseguito</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza Formulare ipotesi di soluzione</p>	<p>Semplici collegamenti tra causa ed effetto</p> <p>Comportamenti prosociali (controllo voce, rispetto turno di parola, condivisione materiali comuni, ecc.)</p> <p>Possibili compiti ed azioni à all'interno di un'attività o progetto I ruoli e la loro funzione. Fasi di un'attività o progetto</p> <p>Strategie e semplici sequenze operative di <i>problem solving</i></p>	<p><i>Circle time</i> per condividere osservazioni su attività e progetti Di fronte ad un problema sorto nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare Prendere decisioni relative a giochi, attività, ecc. e verbalizzare la decisione presa</p> <p>Discutere su argomenti diversi di comune interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere positivamente le proprie ragioni</p> <p>"Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura Esprimere osservazioni e valutazioni sul lavoro svolto e verbalizzare possibili modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante</p>

COMPETENZA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
CAMPO/I di ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

TRAGUARDI per lo sviluppo della competenza	COMPETENZE specifiche Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	ATTIVITA' COMPITI in SITUAZIONE
<p>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)</p>	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); Ascoltare brani musicali. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie preferenze</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso differenti linguaggi espressivi e diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione (vedi I disegno, pittura, attività manipolative) e utilizzare diverse tecniche espressive.</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo gradualmente più consapevole e personale. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico Usare modi diversi per stende ril colore Utilizzare i diversi materiali per rappresentare Impugnare differenti strumenti Ritagliare, incollare, costruire, ecc....</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo: producendo semplici sequenze sonoro-musicali con la voce, con il corpo corpo, con strumenti poveri e strutturati Leggere e interpretare le proprie produzioni</p>	<p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Linguaggi espressivi</p> <p>Tecniche espressive</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea</p> <p>Gioco simbolico</p>	<p>Drammatizzare situazioni, testi ascoltati Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso linguaggi e tecniche diverse Descrivere il prodotto Copiare opere di artisti; commentare l'originale con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione Svolgere e commentare verbalmente o con il disegno attività di drammatizzazione spettacoli o film visti. Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali</p> <p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale</p> <p>Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. Produrre sequenze sonore e semplici ritmi Esplorare il paesaggio sonoro circostante Distinguere e classificare suoni e rumori Individuare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione. Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per riprodurre e/o creare rime, filastrocche</p>

COMPETENZA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
CAMPO/I di ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDI per lo sviluppo della competenza	COMPETENZE specifiche Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	ATTIVITA' COMPITI in SITUAZIONE
<p>Conoscere il proprio corpo</p> <p>Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p> <p>Utilizzare gli aspetti comunicativo- relazionali del messaggio corporeo</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.</p> <p>Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e riconoscere le diversità di genere.</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare</p> <p>Coordinare i movimenti e padroneggiare attività che implicano l'uso di attrezzi</p> <p>Controllare la forza del corpo</p> <p>Sperimenta schemi posturali e motori differenti Controlla l'esecuzione del gesto</p> <p>Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza</p> <p>Rispettare le regole nei giochi</p> <p>Distinguere, comportamenti, azioni, scelte alimentari dannose alla sicurezza e alla salute</p> <p>Alimentarsi e vestirsi, riconoscere in modo autonomo i segnali del proprio corpo Osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p>	<p>Il proprio corpo</p> <p>La propria identità corporea anche in relazione alla diversità di genere</p> <p>Istruzioni e regole dei giochi</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti di vita</p> <p>Gli alimenti e comportamenti alimentari</p> <p>Comportamenti sicuri negli spazi domestici e scolastici</p> <p>Pericoli dell'ambiente</p>	<p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio</p> <p>Denominare parti e funzioni</p> <p>Ideare ed eseguire "danze" e filastrocche per esercitare diverse parti del corpo:</p> <p>Eseguire giochi motori, andature e giochi di coordinamento</p> <p>Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi</p> <p>Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date</p> <p>In una discussione con i compagni, individuare potenziali ed evidenti pericoli nell'ambiente scolastico e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi</p> <p>Individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto.</p> <p>In discussioni di gruppo individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi</p> <p>Fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo.</p> <p>Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)</p>

