


PROGETTAZIONE ANNUALE

I.C. "G. BOSCARINO A. CASTIGLIONE"

FINALITA' DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA:

PROMUOVE LA MATURAZIONE DELL'IDENTITA', LA CONQUISTA DELL'AUTONOMIA, LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE E L'EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA

ATTRAVERSO I 5 CAMPI D'ESPERIENZA: Il sé e l'altro, I discorsi e le parole, Immagini suoni e colori, Il corpo e il movimento, La conoscenza del mondo

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CAMPI D'ESPERIENZA
	
<ul style="list-style-type: none">• COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA• COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI• COMPETENZA IMPRENDITORIALE• COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE• COMPETENZA MULTILINGUISTICA• COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA• COMPETENZA DIGITALE• COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	<ul style="list-style-type: none">• Il sé e l'altro (Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme)• Il corpo e il movimento (Identità, autonomia, salute) – Immagini, suoni e colori (Gestualità, arte, musica, multimedialità)• Tutti i Campi• I discorsi e le parole (Comunicazione, Lingua, Cultura) - Il sé e l'altro• I discorsi e le parole (Comunicazione, Lingua, Cultura) – Il sé e l'altro• La conoscenza del mondo (Ordine, misura, spazio, tempo, natura)• Immagini, suoni e colori (Gestualità, arte, musica, multimedialità) – Tutti i campi• Tutti i Campi

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

1. **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. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. 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. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e 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, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
2. **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. 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. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.
3. **IMMAGINI, SUONI E COLORI:** 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.
4. **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. 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 definirne 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.

5. LA CONOSCENZA DEL MONDO: 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. 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, pesi, e altre quantità. 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.

1	2	3	4	5
<p><i>Obiettivi di apprendimento:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Accettare il distacco delle figure parentali. • Riconoscersi nel gruppo sezione. • Relazionarsi con i coetanei ed insegnanti in modo adeguato. • Conoscere le regole per stare bene insieme. • Conoscere le tradizioni relative ad una festa. • Collaborare per realizzare addobbi. • Intervenire in modo pertinente in una conversazione. • Assumere comportamenti corretti nei confronti dell'ambiente 	<p><i>Obiettivi di apprendimento:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare a giochi di movimento. • Muoversi seguendo un ritmo. • Eseguire semplici coreografie. • Adottare pratiche corrette d'igiene. • Conoscere i comportamenti alimentari corretti. • Riconoscere e nominare le parti del corpo e saperlo rappresentare 	<p><i>Obiettivi di apprendimento:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare correttamente strumenti e materiale per rappresentare • Seguire le consegne. • Conoscere i colori primari e secondari. • Sperimentare nuove tecniche espressive. • Esprimere le proprie emozioni attraverso il disegno, la musica, la pittura. 	<p><i>Obiettivi di apprendimento:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Arricchire il proprio lessico. • Partecipare alle conversazioni. • Raccontare esperienze personali. • Ascoltare e comprendere una storia. • Memorizzare poesie e canti. • Distinguere le lettere dai disegni. • Scrivere il proprio nome. 	<p><i>Obiettivi di apprendimento:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali parti del corpo. • Conoscere i cinque sensi. • Saper classificare. • Conoscere le principali caratteristiche relative alle stagioni • Conoscere le principali feste e ricorrenze relative alle stagioni. • Conoscere l'organizzazione della giornata scolastica, dei giorni della settimana. • Utilizzare simboli per registrare i fenomeni atmosferici osservati.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE/MULTILINGUISTICA

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale Comprendere testi di vario tipo letti da altri Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana 	<p>Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</p> <p>Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.</p> <p>Analizzare e commentare figure di crescente complessità.</p> <p>Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.</p> <p>Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.</p> <p>Inventare storie e racconti.</p> <p>Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti</p> <p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. Riprodurre e confrontare scritture.</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso</p> <p>Principali connettivi logici</p> <p>Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p> <p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana</p> <p>Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e quotidiane</p> <p>NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante</p>	<p>Esprimersi in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze</p> <p>Ascoltare le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato</p> <p>Riferire il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi visti.</p> <p>Eseguire correttamente consegne seguendo istruzioni</p> <p>Inventare semplici narrazioni a scopo di gioco o di racconto</p> <p>Realizzare semplici esperienze di scrittura; scrivere il proprio nome, copiare parole</p> <p>Utilizzare in modo pertinente parole e frasi standard imparate</p> <p>Recitare brevi e semplici filastrocche, cantare canzoncine imparate a memoria</p> <p>Tradurre semplici frasi proposte in inglese dall'insegnante contenenti termini noti</p> <p>Nominare oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti</p>

	<p>Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.</p> <p><i>Ricezione orale (ascolto)</i> Comprendere parole, brevissime Istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</p> <p><i>Produzione orale</i> Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.</p>		
--	---	--	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO IN MOVIMENTO

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE
<p>Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone 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 con buona autonomia</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>Distinguere con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute</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>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>Il corpo e le differenze di genere</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti</p> <p>Gli alimenti</p> <p>Il movimento sicuro</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri</p> <p>Le regole dei giochi</p>	<p>Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni</p> <p>Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle</p> <p>Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici</p> <p>Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici</p> <p>Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi</p> <p>Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo</p> <p>Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.</p>

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIE

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE
<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti.</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 nelle persone, negli oggetti, nella natura.</p> <p>Osservare i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.</p> <p>Porre domande, discutere, 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>Raggruppare secondo criteri (dati o personali)</p> <p>Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni</p> <p>Individuare la relazione fra gli oggetti</p> <p>Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta</p> <p>Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche</p> <p>Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)</p> <p>Numerare (ordinalità, cardinalità del numero)</p> <p>Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari</p> <p>Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali</p> <p>Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi</p>	<p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata</p> <p>Linee del tempo</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...)</p> <p>Raggruppamenti</p> <p>Seriazioni e ordinamenti</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>Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio</p> <p>Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi...), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento</p> <p>Osservare e individuare caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi</p> <p>Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc.</p> <p>Utilizzare quantificatori; numerare</p> <p>Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento</p> <p>Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano</p> <p>Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati</p>

	<p>Comprendere e rielaborare mappe e percorsi</p> <p>Costruire modelli e plastici</p> <p>Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi</p> <p>Porre domande sulle cose e la natura</p> <p>Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli</p> <p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi</p> <p>Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine</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>Elaborare previsioni ed ipotesi</p> <p>Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi</p> <p>Costruire modelli di rappresentazione della realtà</p>		
--	---	--	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE
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 proprie valutazioni</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 e utilizzare 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, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale 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>Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti</p> <p>Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi</p> <p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea</p> <p>Gioco simbolico</p>	<p>Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari... Illustrare racconti, film, spettacoli</p> <p>Drammatizzare racconti, narrazioni, filmati</p> <p>Realizzare giochi simbolici</p> <p>Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche</p> <p>Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente</p> <p>Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze</p> <p>Esprimere valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati</p> <p>Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...)</p> <p>Partecipare al canto corale</p>

	<p>in relazione all'attività da svolgere. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di 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>Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse</p>		
--	---	--	--

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

<i>COMPETENZE SPECIFICHE</i>	<i>ABILITA'</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>EVIDENZE</i>
<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, le tradizioni della famiglia, della comunità per sviluppare il senso di appartenenza.</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>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>Gioca 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 nei diversi contesti, seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose,</p>	<p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato</p> <p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni</p> <p>Rispettare i tempi degli altri</p> <p>Collaborare con gli altri</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili</p> <p>Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale</p> <p>Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...)</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</p> <p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe</p> <p>Significato della regola</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p>	<p>Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato</p> <p>Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita</p> <p>Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole...</p> <p>Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto</p> <p>Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo</p> <p>Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente</p> <p>Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.</p>

	<p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni)</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro</p> <p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse</p> <p>Scambiare giochi, materiali, ecc..</p> <p>Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni</p>		
--	--	--	--

COMPETENZA DIGITALE

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI/TUTTI

<i>COMPETENZE SPECIFICHE</i>	<i>ABILITA'</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>EVIDENZE</i>
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	<p>Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti</p> <p>Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</p> <p>Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ...</p> <p>Individuare e utilizzare il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dall'insegnante</p> <p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</p> <p>Realizzare elaborazioni grafiche</p> <p>Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer</p> <p>Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer</p> <p>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari</p>	<p>Il computer e i suoi usi</p> <p>Mouse</p> <p>Tastiera</p> <p>Icone principali di Windows e di Word</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili...)</p>	<p>Con la supervisione dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche</p> <p>Utilizzare tastiera e mouse; aprire icone e file, salvare.</p> <p>Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici</p> <p>Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali</p>

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE E IMPARARE

CAMPO D'ESPERIENZA: TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE
<p>Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</p>	<p>Rispondere a domande su un testo o su un video</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati 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>Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Schemi, tabelle, scalette</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro</p>	<p>Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle</p> <p>Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti</p> <p>Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive</p> <p>Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...</p> <p>Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati</p> <p>Motivare le proprie scelte</p>

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

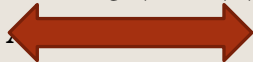
CAMPO D'ESPERIENZA: TUTTI

<i>COMPETENZE SPECIFICHE</i>	<i>ABILITA'</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>EVIDENZE</i>
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</p>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p>	<p>Regole della discussione</p> <p>I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un'azione</p>	<p>Prendere iniziative di gioco e di lavoro</p> <p>Collaborare e partecipare alle attività collettive</p> <p>Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni</p> <p>Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza</p> <p>Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità</p> <p>Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco</p> <p>Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni</p>

COMPETENZE CHIAVE PER LA CITTADINANZA:

1. Imparare a imparare	1.1 1Saper ricercare, organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e documentando le varie fonti
2. Progettare	2.1 1Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio verificando i risultati raggiunti
3. Comunicare	3.1 1Comprendere messaggi di genere diverso, rappresentarli e comunicarli in modo efficace
4. Collaborare e partecipare	4.1 1Saper interagire in gruppo, comprendendo diversi punti di vista valorizzando le proprie e altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
5. Agire in modo autonomo e responsabile	5.1 1Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità
6. Risolvere problemi	6.1 1Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline
7. Individuare collegamenti e relazioni	7.1 1Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo cogliendone la natura sistemica individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica
8. Acquisire e interpretare l'informazione	8.1 1Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti e attraverso strumenti comunicativi valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti ed opinioni

La programmazione si realizzerà attraverso quattro unità di apprendimento che a loro volta saranno suddivise in nuclei tematici di apprendimento mensili ed un nucleo di apprendimento trasversale a tutte le unità

PROGETTAZIONE ANNUALE	
	
MESE	NUCLEO TEMATICO
SETTEMBRE	UN'ACCOGLIENZA SPAZIALE
OTTOBRE	PICCOLI ESPLORATORI ALLA SCOPERTA DELL'AUTUNNO
NOVEMBRE	ESPLORIAMO L'AUTUNNO CON IL CORPO (I 5 SENSI)
DICEMBRE	UN NATALE STELLARE
GENNAIO	PICCOLI ESPLORATORI ALLA SCOPERTA DELL'INVERNO
FEBBRAIO	UN CARNEVALE...SPAZIALE
MARZO	PICCOLI ESPLORATORI ALLA SCOPERTA DELLA PRIMAVERA
APRILE	A TAVOLA INSIEME...PER STAR BENE
MAGGIO	NOI CITTADINI PER UN MONDO SOSTENIBILE
GIUGNO	PICCOLI ESPLORATORI ALLA SCOPERTA DELL'ESTATE
TUTTI	SCRIVERE E CONTARE GIOCANDO

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

❖ ***LA SCUOLA IN FESTA***

❖ ***ESPLORIAMO LE STAGIONI... FASCINO TUTTO DA SCOPRIRE***

❖ ***DIVERTIAMOCI CON LETTERINE NUMERETTI E FORME IN ALLEGRIA***

❖ ***UN MONDO DI EDUCAZIONI***

STRUMENTI

Tutti gli strumenti e materiali presenti all'interno dell'ambiente scolastico (cartelloni, colla, forbicine, colori di vario tipo, utilizzo di vecchie e nuove tecnologie: video-registratore, cd, lim, tv, lettore dvd, attrezzi ginnici....)

Conversazioni liberi e guidate, giochi motori, tecniche espressive, attività manipolative-grafico-pittoriche, attività mimico-gestuali, giochi simbolici e liberi, ascolti di storie, fiabe, racconti, filastrocche, poesie e canzoni, verbalizzazioni e drammatizzazioni, riproduzione e produzione di sequenze sonore e di semplici ritmi

METODOLOGIE E STRATEGIE

- La strategia metodologica è il gioco in tutte le sue forme.
- Ascolto attivo: l'ascolto di ogni storia personale, dovrà diventare risorsa per ognuno.
- Circle time
- Storytelling
- Didattica inclusiva.
- Didattica laboratoriale.
- Cooperative learning
- Role playing (drammatizzazione)
- CLIL
- Kamishibai

- Lavori di gruppo
- Lavori individuali
- Lavori a coppie o piccoli gruppi
- Attività ludiche
- Esplorazione – ricerca
- Conversazione diretta
- Brain storming
- Peer- to peer
- Lezioni frontali
- Progetto “LIBRIAMOCI”
- Progetto “STEM”
- Tecnologie didattiche (uso di computer, tablet, cellulare, Lim)
- Materiale educativo- didattico a sfondo ludico scaricabile da youtube, piattaforme digitali educative....

Metodologie differenziate calibrate alle diverse fasce di età, eventuali time out e rinforzi immediati per alunni BES

VERIFICA

Osservazioni sistematiche dei bambini in situazioni di gioco libero e guidato e nelle attività programmate, nelle conversazioni individuali e di gruppo con l'uso di materiale strutturato e non, e attraverso le rappresentazioni grafiche svolte di volta in volta. Compiti di realtà proposti nei vari nuclei di esperienza, indicati nella programmazione annuale specifica della scuola dell'infanzia.

VALUTAZIONE

In base agli esiti delle verifiche effettuate nel corso dell'anno scolastico, verranno elaborate delle griglie valutative distinte per aree di apprendimento con l'indicazione dei diversi livelli di padronanza acquisiti espressi con simboli convenzionali

Un'attenzione particolare merita l'introduzione della educazione civica nella scuola dell'infanzia, prevista dalla legge, con l'avvio di iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile. Tutti i campi d'esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali per il curricolo possono concorrere, unitamente e distintamente, al graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale, della percezione di quelle altrui, della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali. Attraverso la mediazione del gioco e delle attività educative e didattiche, i bambini potranno essere guidati ad esplorare l'ambiente naturale e quello umano in cui vivono e a maturare atteggiamenti di curiosità, interesse, rispetto di tutte le forme di vita e per i beni comuni.

Anche l'approccio ai dispositivi tecnologici dovrà essere finalizzato alla assunzione di comportamenti positivi, attraverso una opportuna progressione in ragione dell'età e dell'esperienza.

(Da Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, ai sensi dell'art.3 della legge 20 Agosto 2019, n.92, Allegato A).

COSTITUZIONE, LEGALITÀ E SOLIDARIETÀ			
NUCLEI TEMATICI	CAMPI DI ESPERIENZA	COMPETENZE	ABILITÀ E CONOSCENZE
Cittadinanza digitale	Il sé e l'altro	Assumere atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.	-Prendere coscienza della propria identità personale
	Il corpo e il movimento	Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico a un linguaggio socializzato.	-Superare la dipendenza dall'adulto assumendo iniziative, e portare a termine compiti e attività in autonomia.
	I discorsi e le parole	Acquisizione di atteggiamenti di convivenza civile e di rispetto delle diversità culturali e sociali.	-Sviluppare il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità in cui si vive.
	Immagini, suoni, e colori	Accettare e rispettare i compagni di diverse culture e religione.	-Raggiungere una prima consapevolezza dei propri e altrui diritti e doveri.
	La conoscenza del mondo	Aiutare i compagni che manifestano difficoltà	- Riflettere sui temi esistenziali, religiosi e su ciò che è bene e male.
		Rispettare le norme di sicurezza condivise nel gioco e nel lavoro.	-Scoprire il proprio corpo in relazione delle diversità sessuali.
		Rispettare le regole di vita, di gioco e del quieto vivere.	-Manifestare interesse per i membri del gruppo, ascoltare,

		<p>Utilizzare la lingua italiana in modo articolato per esprimere emozioni, sentimenti e avvenimenti in diverse situazioni comunicative.</p> <p>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui Sperimentare rime, filastrocche, drammatizzazione.</p> <p>Inventare nuove parole</p> <p>Scoprire diverse lingue Avvicinarsi alla lingua scritta incontrando anche tecnologie didattiche attraverso i media.</p>	<p>prestare aiuto, e interagire con essi nella comunicazione, nel gioco e nel lavoro.</p> <p>-Apprendere le regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>-Regole per la sicurezza in casa, a scuola, in strada e in altri ambienti.</p> <p>-Usi e costumi del proprio territorio e di altri paesi portati eventualmente da compagni provenienti da altri paesi.</p>
--	--	---	--

CITTADINANZA DIGITALE			
NUCLEI TEMATICI	DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITA' E CONOSCENZE
Cittadinanza digitale	Tutti i campi di esperienza.	<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> <p>Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e possibili usi.</p>	<p>Prendere visione di lettere, numeri, e forme di scrittura attraverso il pc.</p> <p>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.</p>

		<p>Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e nuovi media.</p> <p>Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.</p> <p>Visiona immagini, documentari, e giochi educativi. Assiste a rappresentazioni multimediali.</p> <p>Ricava informazioni da spiegazioni, mappe, tabelle, filmati. Utilizza strumenti predisposti per acquisire dati.</p>	<p>Visionare immagini, opere, giochi, documentari.</p> <p>Il computer e i suoi usi.</p> <p>Mouse</p> <p>Tastiera</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi: (cellulari, tablet, ecc) schemi, tabelle, scalette.</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e lavoro.</p> <p>Sa spiegare le procedure utilizzate.</p>
--	--	--	--

SVILUPPO SOSTENIBILE (Scuola dell'infanzia)			
NUCLEI TEMATICI	DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITA' E CONOSCENZE
Lo sviluppo Sostenibile	Campi di esperienza	Rispetto della natura degli animali. Conoscere e rispettare l'ambiente circostante.	Applicare nelle attività quotidiane principi di sicurezza, salute appresi nelle discipline.
	Il sé e l'altro	Prendere consapevolezza del proprio corpo.	Conoscere, esplorare la natura in tutte le sue caratteristiche.
	Il corpo e il movimento	Conoscere i sani stili di vita.	
	I discorsi e le parole	Prendere coscienza della necessità di un consumo consapevole.	Rispetto e cura di sé e degli altri.
		L'uso e la disponibilità di acqua. Imparare la gestione dei rifiuti.	
	Immagini, suoni, e colori	Educare alla salute. Gestire una buona e sana alimentazione	Amare e rispettare gli animali
	La conoscenza del mondo	Apprendere norme igienico - sanitarie	Mantenere il mare e la città pulita.
		Educare ad una corretta alimentazione,	Apprendere l'importanza culturale del cibo in un paese come il nostro.

			<p>Operare a favore dello sviluppo eco- sostenibile.</p> <p>Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni.</p> <p>Amare e rispettare il mare</p>
--	--	--	--

Nella scuola dell'infanzia gli obiettivi della nuova disciplina sono integrati con i criteri di valutazione previsti nel PTOF, del quale di seguito si allega tabella relativa alla scuola dell'infanzia per l'Educazione alla cittadinanza. La valutazione avrà la forma di un giudizio descrittivo.

	COMPETENZE
Ottimo _Avanzato	L'alunno è consapevole e sa riconoscere le emozioni di base; ha maturato fiducia in sé; interagisce in modo attivo e positivo con l'ambiente e le persone; condivide esperienze e giochi; riconosce e segue le regole comportamentali nei diversi contesti; sa gestire e portare a termine le attività proposte in modo preciso; è sensibile alla pluralità di culture;
Buono _Intermedio	L'alunno è consapevole e sa riconoscere le emozioni di base; ha maturato fiducia in sé; interagisce in modo attivo con l'ambiente e le persone; condivide esperienze e giochi; riconosce le regole comportamentali nei diversi contesti; sa gestire e portare a termine le attività proposte; è sensibile alla pluralità di culture;
Sufficiente _Base	L'alunno riconosce le emozioni di base; interagisce con l'ambiente e le persone; tende a non condividere esperienze e giochi; se sollecitato riconosce le regole comportamentali nei diversi contesti; se guidato gestisce e porta a termine attività proposte; è consapevole della pluralità di culture;
Iniziale_in via di acquisizione	L'alunno ha scarsa maturità emotiva; ha difficoltà ad interagire con l'ambiente e le persone; non condivide esperienze e giochi; ha difficoltà a rispettare le regole comportamentali nei diversi contesti; se guidato porta a termine le attività proposte.

***Commissione:** le insegnanti della scuola
dell'infanzia*