

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

ISTITUTO COMPRENSIVO CELLATICA-COLLEBEATO



Le "Indicazioni per il curricolo" rappresentano la base a partire dalla quale le scuole dell'infanzia definiscono i loro percorsi formativi individuando le declinazioni da attribuire all'intervento pedagogico, le esperienze ritenute fondamentali, le modalità di raggruppamento, la qualità e i livelli di mediazione didattica dell'adulto capaci di rispondere ai bisogni peculiari e diversificati degli alunni in età 3 – 6 anni. Il curricolo elaborato assume la struttura di un progetto che parte dal bambino, portatore di una sua storia personale fatta di relazioni, di esperienze pregresse, curiosità, e conoscenze spesso ancora "ingenua" per collocarlo là, al centro del progetto e delle attenzioni educative di tutta l'organizzazione. Esso ha come sfondo educativo la ricerca dell'equilibrio tra l'evoluzione e i cambiamenti pensati per l'alunno e gli aspetti di stabilità relativi alla sua età nella considerazione che il suo processo evolutivo si evolve anche se gli esiti del processo non possono essere definiti in modo rigido. E' un curricolo che si evolve insieme con i soggetti protagonisti del processo educativo e si modula per "campi di esperienza" i quali, più che spazi di separazione tra le attività proposte, costituiscono delle organizzazioni mentali dell'insegnante nella predisposizione delle esperienze di apprendimento.

SCUOLA INFANZIA: LA STRUTTURA DEL CURRICOLO

PERSONA- BAMBINO/A	DISPOSIZIONI DELLA MENTE	FINALITA' EDUCATIVE	SISTEMI DI COMPETENZE	COLLEGAMENTI CON I CAMPI DI ESPERIENZA
	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare con comprensione ed empatia. • Pensare in modo flessibile. • Fare domande e porre problemi. • Raccogliere le informazioni attraverso tutti i sensi. • Rispondere con meraviglia e stupore. • Persistere • Gestire l'impulsività • Assumere rischi responsabili • Rimanere aperti ad un apprendimento continuo • Pensare e comunicare con chiarezza e precisione • Creare, immaginare, innovare • Applicare le conoscenze pregresse a nuove situazioni • Pensare in modo interdipendente 	→ IDENTITA'	CONOSCENZA DI SE' - AUTONOMIA PERSONALE	→ Il sé e l'altro → Il corpo e il movimento
			→ AUTONOMIA DI PENSIERO	RELAZIONI
		→ AVVIO ALLA CITTADINANZA	APPROCCIO AL SISTEMA SIMBOLICO LINGUISTICO	→ Discorsi e le parole → Il sé e l'altro
		→ STRUMENTI CULTURALI	APPROCCIO AL SISTEMA SCIENTIFICO	→ La conoscenza del mondo → Il corpo e il movimento
		APPROCCIO AL SISTEMA LOGICO , TEMPORALE – SPAZIALE	→ La conoscenza del mondo → Il corpo e il movimento → Il sé e l'altro	
		APPROCCIO AL SISTEMA COMUNICATIVO NON VERBALE	→ Immagini suoni – colori → I discorsi e le parole → Il corpo e il movimento → Il sé e l'altro	

SISTEMA DI COMPETENZA: CONOSCENZA DI SE' – AUTONOMIA PERSONALE

DISPOSIZIONI DELLA MENTE <ul style="list-style-type: none">- Persistere-Gestire l'impulsività-Raccogliere le informazioni attraverso tutti i sensi-Assumere rischi responsabili-Rimanere aperti ad un apprendimento continuo		COMPETENZE DI CITTADINANZA <ul style="list-style-type: none">-Imparare ad imparare-Competenze sociali e civiche-Il senso di iniziativa e imprenditorialità-Consapevolezza e espressione culturale	
FINALITA' EDUCATIVA Coscienza del proprio corpo per acquisire conoscenza di sé.			
COMPETENZA Sviluppare la capacità di leggere e interpretare i messaggi del proprio corpo e di quello altrui.	COMPETENZA Sperimentare le potenzialità e i limiti.	COMPETENZA Esprimere e comunicare attraverso il corpo per giungere alla conoscenza degli oggetti e all'orientamento spaziale, utilizzando immaginazione e creatività.	COMPETENZA Consolidare l'autonomia e la sicurezza emotiva.

CONOSCENZA DI SE' – AUTONOMIA PERSONALE

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: Intesa come capacità di riconoscersi e a sentirsi riconosciuti come persona unica e irripetibile e di poter sperimentare diversi ruoli e diverse forme di identità: figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, appartenente a una comunità.

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA
<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Essere autonomo nella gestione personale (igiene, cibo, abbigliamento, utilizzo spazi personali), aiutato dall'insegnante• Muoversi con maggior sicurezza nello spazio conosciuto prediligendo il rapporto a due• Muoversi utilizzando gli schemi motori di base per costruire più fiducia in sé• Esprimere le proprie emozioni sollecitato dall'insegnante• Fare le prime esperienze senso percettive proposte dall'insegnante	<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Essere autonomo nella gestione personale (igiene, cibo, abbigliamento, utilizzo spazi personali), con l'aiuto e il controllo dell'insegnante• Controllare maggiormente il proprio corpo ampliando la relazione con i compagni• Utilizzare schemi motori di base alternando parole e gesti• Utilizzare il proprio corpo in movimento in modo creativo ed espressivo, con l'aiuto dell'insegnante.• Esprimere le proprie emozioni• Fare esperienze percettive discriminandone alcune• Svolgere alcune semplici attività di coordinazione oculo-manuale	<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Essere autonomo nella gestione personale (igiene, cibo, abbigliamento, utilizzo spazi personali).• Gestire il proprio corpo nel movimento in relazione agli altri, allo spazio e al contesto• Utilizzare gli schemi motori di base, integrando altri linguaggi (verbali e non), per costruire un'immagine positiva di sé• Utilizzare il proprio corpo in movimento in modo creativo ed espressivo• Esprimere con il corpo le proprie emozioni.• Utilizzare le capacità senso percettive per conoscere la realtà che lo circonda

- | | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Possedere una buona coordinazione oculo-manuale, eseguire movimenti di precisione adeguati agli strumenti. |
|--|--|--|

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI		
---	--	--

- | | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Giochi simbolici e di ruolo in cui il bambino si riconosce appartenente a un gruppo (maschi, femmine, piccoli, mezzani e grandi...)• Travestimenti e drammatizzazioni con il corpo• Seguire e inventare percorsi motori utilizzando gli schemi motori di base• Giochi in cui di volta in volta vengono variati alcuni elementi del gioco primitivo• Accoglienza al mattino, e attività di routine• Gioco libero• Giochi di movimento associati alla musica, ai suoni e ai colori• Giochi vari utilizzando i 5 sensi | | |
|--|--|--|

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
<p>CORPO E MOVIMENTO</p>	<p>→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.</p> <p>→Riconosce i segnali del proprio corpo, le differenze sessuali e di crescita e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p> <p>→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.</p> <p>→Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> <p>→Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo.</p>
<p>IL SÉ E L'ALTRO</p>	<p>→Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.</p> <p>→Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>→Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le abitudini familiari</p> <p>→Rispetta il proprio turno nel parlare e nell'ascoltare</p>

SISTEMA DI COMPETENZA: RELAZIONI

DISPOSIZIONI DELLA MENTE -Ascoltare con comprensione ed empatia. -Pensare in modo flessibile. -Fare domande e porre problemi. -Raccogliere le informazioni attraverso tutti i sensi. -Rispondere con meraviglia e stupore.		COMPETENZE DI CITTADINANZA - Imparare a imparare - Competenze sociali e civiche. - Senso di iniziativa e imprenditorialità. - Consapevolezza ed espressione culturale.	
FINALITA' EDUCATIVA Rafforzare i presupposti della convivenza democratica.			
COMPETENZA -Definizione progressiva della propria identità (percezione delle proprie esigenze e sentimenti e capacità di esprimerle adeguatamente).	COMPETENZA -Consapevolezza del proprio stare con gli altri (superamento progressivo dell'egocentrismo e capacità di cogliere altri punti di vista).	COMPETENZA -Scoprire l'adulto come guida e fonte di protezione e contenimento. -Scoprire il funzionamento della vita sociale.	COMPETENZA -Capacità di cogliere le diverse relazioni tra le persone. -Partecipare alle tradizioni della famiglia e della comunità e aprirsi al confronto con altre culture.

RELAZIONI

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: Intesa come capacità di costruire relazioni positive con le persone significative, gestire correttamente i conflitti, rispettare le regole di convivenza a scuola. Capacità di rispondere ad alcune richieste da parte dell'altro. (Cooperare – collaborare – aiutare).).

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA
<p>Il bambino dovrà essere in grado di</p> <ul style="list-style-type: none">• Cominciare ad instaurare relazioni con i pari e con l'adulto• Riconoscere e mettere in atto semplici regole di convivenza• Avere consapevolezza dei propri bisogni• Imparare ad accettare piccole frustrazioni• Imparare ad ascoltare• Prendere coscienza di appartenere ad un gruppo• Cogliere l'adulto come figura di riferimento positiva• Stabilire occasionali relazioni di gioco con il gruppo dei pari	<p>Il bambino dovrà essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Instaurare relazioni positive con i pari e con l'adulto• Riconoscere e rispettare semplici regole di convivenza• Avere consapevolezza di sé e dei propri bisogni (fare semplici domande)• Accettare piccole frustrazioni• Ascoltare con comprensione e accettare consigli• Considerare l'altro e cogliere i diversi punti di vista• Cogliere l'adulto come figura di riferimento positiva• Relazionare con i compagni nel gioco e cominciare a sperimentare piccoli rapporti di collaborazione• Cogliere prime simpatie e amicizie• Imparare a rispettare l'altro	<p>Il bambino dovrà essere in grado di</p> <ul style="list-style-type: none">• Instaurare relazioni positive e costruttive con i pari e con l'adulto;• Riconoscere e rispettare le regole di convivenza• Avere consapevolezza di sé, dei propri bisogni, dei propri limiti (pensare in modo flessibile, fare domande, porre problemi)• Accettare piccole frustrazioni• Accettare consigli• Considerare le esigenze e il punto di vista dell'altro• Cogliere l'adulto come figura di riferimento significativa• Collaborare con i compagni, nel gioco, durante il lavoro strutturato, ascoltando e condividendo.• Creare relazioni significative di

		amicizia. • Manifestare senso di responsabilità e di rispetto per gli altri.
--	--	---

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI

- Giochi simbolici
- Giochi strutturati in gruppo
- Attività di routine (calendario, conversazioni e momenti di condivisione)
- Esperienze di tutoraggio

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
IL SE' E L'ALTRO	→ Il bambino instaura relazioni positive con i pari e con l'adulto rispettando le regole di convivenza (collabora, aiuta, condivide) → Sviluppa il senso di identità personale (percepisce proprie esigenze e sentimenti esprimendoli in modo sempre più adeguato) → Coglie e rispetta la diversità nei vari ambiti del vivere quotidiano

SISTEMA DI COMPETENZA: APPROCCIO AL SISTEMA SIMBOLICO LINGUISTICO

DISPOSIZIONI DELLA MENTE -Persistere -Ascoltare con comprensione ed empatia. -Pensare e comunicare con chiarezza e precisione. -Fare domande e porre problemi.		COMPETENZE DI CITTADINANZA -La comunicazione nella madre lingua. -Imparare ad imparare.	
FINALITA' EDUCATIVA -Promuovere la padronanza della lingua italiana. -Promuovere l'estensione del lessico e delle diverse modalità di interazione verbale.			
COMPETENZA -Avvicinarsi alla lingua scritta. -Prestare attenzione alle consegne. -Interessarsi e portare a termine il lavoro.	COMPETENZA -Saper raccontare esperienze vissute. -Comunicare in modo chiaro rispettando un ordine logico.	COMPETENZA -Arricchire il proprio lessico. -Esprimere a livello verbale sentimenti ed emozioni.	COMPETENZA -Comprende parole e discorsi. -Ragiona sulla lingua. -Usa il linguaggio per progettare attività

SISTEMA SIMBOLICO LINGUISTICO

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA. Intesa come capacità di ascoltare e comprendere informazioni narrazioni immagini e vissuti; intesa come curiosità per la lingua scritta che si sviluppa attraverso la capacità dei bambini/e di costruire e dare significato a simboli condivisi, di distinguere la lingua scritta da altre forme grafiche; di riflettere sulle parole utilizzate nel contesto.

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA
<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Imparare alcuni termini del linguaggio ascoltando semplici racconti• Ascoltare un breve racconto, un fatto, un evento, una esperienza comprendendone il significato globale.• Iniziare a conoscere ed usare alcuni termini specifici• Comprendere semplici istruzioni• Strutturare semplici frasi di senso compiuto• Descrivere ciò che sta facendo• Imparare brevi filastrocche• Ascoltare, comprendere ed eseguire	<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Ampliare le proprie capacità di comunicazione• Analizzare e descrivere immagini utilizzando le informazioni che ne derivano.• Ascoltare un racconto, un fatto, un evento, un'esperienza e coglierne i significati e gli elementi più evidenti.• Ricostruire un racconto, un fatto, un evento, un'esperienza attraverso sequenze temporali.• Memorizzare ed esporre in maniera corretta canti e poesie• Parlare con coetanei ed adulti• Ascoltare ed eseguire conversazioni	<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Portare a termine il compito assegnato rimanendo concentrato• Ascoltare gli altri aspettando il proprio turno• Sviluppare un atteggiamento di curiosità ponendo domande, cercando soluzioni, ampliando il lessico• Interiorizzare, trasferire e riutilizzare informazioni derivate da un racconto, da un evento, da un'esperienza• Intervenire in modo pertinente, utilizzando un lessico adeguato• Discriminare uditivamente le differenze e le somiglianze nei suoni

<p>consegne precise</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere simboli condivisi attribuendogli significato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare interesse per la lingua scritta. • Essere consapevole che le parole scritte nei libri corrispondono a quelle dette a voce. 	<p>delle lettere all'interno delle parole</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguere i grafemi da altri segni grafici • Compiere riflessioni sulle parole(lunghe, corte, rime ...)
<p>ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Racconto/ascolto di storie e successiva rielaborazione • Memorizzazione di canzoni e filastrocche • Giochi con rime e assonanze • Letture di immagini • Laboratorio lingua straniera 		

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
I DISCORSI E LE PAROLE	<ul style="list-style-type: none"> → Il bambino ha sviluppato la conoscenza della lingua italiana dal punto di vista lessicale, grammaticale, conversazionale. → Ha acquisito fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti ed i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale e lo utilizza in modo differenziato ed appropriato nelle diverse attività. → Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, dialoga, discute, chiede spiegazioni e spiega, usa il linguaggio per progettare le attività e per definire le regole. → Sperimenta le proprie forme di comunicazione attraverso la scrittura. Scopre la presenza di lingue diverse.

SISTEMA DI COMPETENZA: APPROCCIO AL SISTEMA SIMBOLICO SCIENTIFICO

DISPOSIZIONI DELLA MENTE -Fare domande e porre problemi - Applicare le conoscenze pregresse a nuove situazioni -Rispondere con meraviglia e stupore -Pensare in modo interdipendente		COMPETENZE DI CITTADINANZA -Utilizzare le proprie competenze per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti	
FINALITA' EDUCATIVA Esplorare la realtà per imparare a riflettere sulle proprie esperienze per descriverle, rappresentarle e riorganizzarle.			
COMPETENZA -Capacità di approcciarsi alla realtà in modo curioso -Capacità di porre domande	COMPETENZA -Capacità di usare dei simboli per rappresentare significati	COMPETENZA -Capacità di esplorare ed osservare la realtà, individuandone le proprietà e le qualità	COMPETENZA -Capacità di capire la realtà, di formulare ipotesi e di trovare soluzioni

APPROCCIO AL SISTEMA SIMBOLICO SCIENTIFICO

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: : Intesa come capacità di approccio ai fenomeni naturali e alla realtà che li circonda, per darne una spiegazione condivisa e non individuale, ragionevole e non affrettata basata sull'osservazione, sull'esperienza e sulle conoscenze. organizzare il pensiero in modo logico

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA
<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Essere curioso• Osservare la realtà circostante• Sperimentare ciò che osserva attraverso i propri sensi• Raccontare l'esperienza vissuta cogliendo ciò che succede prima/dopo• Desiderare di collaborare per la realizzazione di un progetto comune	<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Essere curioso e interessato• Mettere in atto strategie di ricerca quali: osservare, sperimentare cogliendo alcune caratteristiche della realtà• Dialogare, discutere e confrontarsi con i coetanei• Raccontare l'esperienza vissuta in più fasi	<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Essere curioso, interessato e sensibile a scoprire cose nuove.• Mettere in atto strategie di ricerca quali: osservare formulare ipotesi, sperimentare, confermare/modificare/confrontare le proprie ipotesi.• Dialogare, discutere e progettare confrontando ipotesi e procedure con i coetanei.• Osservare, cioè cogliere la realtà nelle sue caratteristiche peculiari

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI

- Uscite didattiche sul territorio
- Gite finalizzate

- Giardinaggio (semina, orto...)
- Allestimento di un laboratorio scientifico per la realizzazione di semplici esperimenti
- Momenti di riflessione tramite conversazioni guidate e momenti di condivisione
- Costruzione di cartelloni per la registrazione dei fatti osservati
- Utilizzo di supporti didattici (libri, dvd, riviste)

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
LA CONOSCENZA DEL MONDO	<ul style="list-style-type: none"> • 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 scoprire le funzioni e i possibili usi • Utilizza simboli per registrarle • Sa collegare azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana

SISTEMA DI COMPETENZA: APPROCCIO AL SISTEMA LOGICO, TEMPORALE, SPAZIALE

DISPOSIZIONI DELLA MENTE <ul style="list-style-type: none">- Pensare in modo flessibile.- Fare domande e porre problemi.- Raccogliere le informazioni attraverso tutti i sensi.		COMPETENZE DI CITTADINANZA <ul style="list-style-type: none">- Competenza matematica.- Imparare a imparare.- Senso di iniziativa e imprenditorialità.	
FINALITA' EDUCATIVA Stimolare la curiosità all'esplorazione della realtà circostante			
COMPETENZA <ul style="list-style-type: none">-Contare, raggruppare e confrontare quantità.-Rappresentare e realizzare attività di misurazione-Osservare e registrare lo scorrere del tempo.	COMPETENZA <ul style="list-style-type: none">-Porre domande e trovare spiegazioni/soluzioni.	COMPETENZA <ul style="list-style-type: none">-Muoversi nello spazio eseguendo percorsi.	COMPETENZA <ul style="list-style-type: none">-Individuare, riconoscere descrivere e riprodurre figure geometriche.

APPROCCIO AL SISTEMA LOGICO, TEMPORALE, SPAZIALE

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: Intesa come capacità di effettuare semplici operazioni mentali riferite al confronto, alla classificazione e alla seriazione. Capacità di organizzare schemi mentali consapevoli per orientarsi nello spazio e nel tempo vissuto (sequenze temporali – script – percorsi – mappe).

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA
<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Confrontare materiale di tipo diverso e sa raggruppare per colore• Individuare semplici soluzioni a situazioni concrete	<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Raggruppare, contare, identificare, confrontare materiale di tipo diverso e seriare fino a tre elementi• Sperimentare semplici ipotesi e trovarne la soluzione	<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Raggruppare, seriare, identificare, confrontare, contare, materiale di tipo diverso.• Formulare delle semplici ipotesi e trovare soluzioni alle problematiche che gli si presentano
<p>Il bambino dovrà essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Iniziare a cogliere il trascorrere del tempo riferito al prima e al dopo• Ricostruire un'esperienza vissuta in modo globale senza riferimenti temporali• Sperimentare semplici progetti in gruppo con il supporto dell'adulto• Cominciare a cogliere la ciclicità della settimana per associazione (es. per	<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Interiorizzare la scansione della giornata scolastica• Riferirsi al prima e al dopo nel racconto di una storia• Sperimentare nel gruppo semplici progetti• Cominciare a cogliere la ciclicità della settimana per associazione (es. per colore, per filastrocca...)	<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Cogliere il trascorrere del tempo (prima, dopo, ieri, oggi, domani, ero, sono sarò)• Ricostruire un'esperienza o una storia secondo lo schema prima-dopo-infine;• Eseguire semplici progetti in autonomia o stimolato dal gruppo e/o dall'adulto.• Cogliere la ciclicità della settimana;

colore, per filastrocca...)		
<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi liberamente negli spazi scolastici che lo circondano • Muoversi in un semplice percorso. • Riconoscere i concetti topologici (sopra, sotto, dentro, fuori) riferiti a sé stesso 	<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i concetti topologici (sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro) riferiti a sé stesso e agli altri • Orientarsi negli spazi scolastici • Intuire nei percorsi la direzionalità, i punti di riferimento, il punto di partenza e di arrivo. • Gestire lo spazio grafico consapevolmente 	<ul style="list-style-type: none"> • .Utilizzare i concetti topologici (sopra/sotto, dentro/fuori,davanti/dietro...) per organizzare lo spazio e muoversi in esso; • Muoversi con sicurezza nello spazio che lo circonda. • Organizzare e ricostruire simbolicamente percorsi effettuati; • Possiede una buona gestione dello spazio grafico del quaderno-libro • Eseguire un percorso o labirinto utilizzando strumenti quali mappe, simboli, indicazioni verbali.
ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI		
<ul style="list-style-type: none"> • Routine (calendario, conversazioni, registrazione del tempo, scansione della giornata attraverso attività specifiche) • Attività e giochi psicomotori • Attività e giochi strutturati (domino, lotto, memory, puzzle, costruzioni, ecc.) • Esperimenti di varia tipologia • Attività manipolative con diversi tipi di materiali • Attività di rielaborazione simbolica delle esperienze attraverso materiale preposto (schede) 		

CAMPI DI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
-----------------	--

ESPERIENZA DOMINANTI	
LA CONOSCENZA DEL MONDO	<p>→ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrare; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>→ Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>→ 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.</p> <p>→ Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sotto/sopra; esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>
IL SÉ E L'ALTRO	<p>→ Sa di avere una storia personale e familiare.</p> <p>→ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini.</p> <p>→ Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e 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</p>

SISTEMA DI COMPETENZA: APPROCCIO AL SISTEMA COMUNICATIVO NON VERBALE

DISPOSIZIONI DELLA MENTE -Rispondere con meraviglia e stupore. -Raccogliere informazioni attraverso tutti i sensi. -Creare, immaginare, innovare		COMPETENZE DI CITTADINANZA -Consapevolezza ed espressione culturale.	
FINALITA' EDUCATIVA Sviluppare il senso del bello, la conoscenza di sé stesso, degli altri e della realtà.			
COMPETENZA -Migliorare le proprie capacità percettive. -Avvicinarsi con curiosità al patrimonio artistico-culturale	COMPETENZA -Esprimersi con un linguaggio adeguato utilizzando nuove terminologie riferite alle esperienze vissute.	COMPETENZA -Seguire con curiosità e piacere le varie esperienze creative (musica, teatro, arte). -Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.	COMPETENZA -Conoscere ed esprimere le proprie emozioni attraverso linguaggi non verbali

APPROCCIO AL SISTEMA SIMBOLICO COMUNICATIVO NON VERBALE

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: Intesa come capacità di interagire con l'altro per esprimere bisogni, emozioni, pensieri, domande, esperienze vissute, conoscenze acquisite, scegliendo linguaggi comunicati che meglio gli corrispondono.

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA
<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Dare significato al proprio disegno• Iniziare ad utilizzare in modo adeguato vari strumenti espressivi (pennello, pennarello...)• Seguire con attenzione spettacoli vari di breve durata• Rivivere attraverso il gioco simbolico, esperienze significative• Ascoltare e cantare in gruppo brevi canzoncine• Riconoscere e produrre sonorità.	<p>Il bambino dovrà essere in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none">• Esprimersi attraverso varie forme di rappresentazione con l'aiuto dell'adulto• Esprimersi emotivamente attraverso varie tecniche espressive• Seguire con attenzione e per tempo adeguato vari spettacoli• Rielaborare nel gioco simbolico esperienze vissute• Ascoltare, memorizzare e cantare brani musicali• Riconoscere e produrre sonorità rumori e ritmi.	<p>Il bambino dovrà essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Esprimersi attraverso varie forme di rappresentazione e drammatizzazione.• Esprimersi creativamente attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative, in piena autonomia (sa pianificare il lavoro)• Seguire con attenzione e piacere spettacoli di vario tipo.• Utilizzare i materiali a disposizione per esplorare nuove possibilità di azione, lasciando traccia di sé.• Vivere e rielaborare , attraverso il gioco simbolico esperienze significative• Esplorare i primi alfabeti musicali

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI

- Esperienze che permettano la scoperta intenzionale e organizzata della realtà. (ambienti scolastici e uscite sul territorio)
- Proposte, conoscenza e sperimentazione di vari materiali artistico espressivi, in modo guidato e in autonomia.
- Esperienze di drammatizzazione sia guidata che spontanea.
- Giochi di tipo simbolico (casina, travestimenti, teatro dei burattini, ecc)
- Vivere esperienze di teatro, musica, televisione ecc.

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
IMMAGINI ,SUONI E COLORI	<p>Il bambino comunica, esprime e racconta emozioni tramite il linguaggio del corpo</p> <p>Drammatizza storie note e inventate</p> <p>Si esprime attraverso attività grafico-manipolative utilizzando materiali e strumenti</p> <p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo, anche musicali, e fruizione di opere d'arte</p> <p>Produce semplici sequenze sonore e ritmiche.</p>

RELIGIONE CATTOLICA

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA Intesa come capacità di sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. Capacità di ricollegare la realtà della natura all'amore di Dio padre e creatore.

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

**AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI
FREQUENZA**

**AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI
FREQUENZA**

**AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI
FREQUENZA**

Il bambino:

- Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui
- Scoprire attraverso i racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è comunione di uomini e donne unite in Gesù
- Imparare alcuni termini dell'linguaggio cristiano ascoltando racconti biblici
- Imparare a porsi e a fare domande di senso
far tesoro della propria memoria
- Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, arte, spazi)

- | | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Capire com'è fatta una Chiesa• Imparare quali sono le feste più importanti per i cristiani• Riconoscere in sè, negli altri e nella natura l'opera creatrice di Dio |
|--|--|--|

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI		
---	--	--

- | | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Mimo, gesti di pace, amicizia, perdono....con il corpo, scoperta immagini sui modi di pregare col corpo, gioco, drammatizzazione, racconti..• Giochi di conoscenza reciproca, racconti biblici, attività dove emerge lo stile evangelico, disegni per amici e sui racconti biblici, drammatizzazione...• Fotografia, racconti, uscite, lavoretti, disegni sulla chiesa e sulle feste liturgiche.• Racconti biblici e gioco, disegni e immagini di alcuni passi biblici (Genesi), creazione di un loro mondo “migliore”• Osservazioni in giardino, gesti di rispetto verso il creato | | |
|---|--|--|