

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

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA: I DISCORSI E LE PAROLE

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA: I DISCORSI E LE PAROLE

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

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

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA: I DISCORSI E LE PAROLE

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA : IL CORPO E IL MOVIMENTO

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

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA : IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia</p> <p>Imparare a imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Senso di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>Presenza di coscienza corporea</p> <p>Utilizzo corretto del corpo in situazioni ludiche e non</p>	<p>5 ANNI Prendere consapevolezza delle caratteristiche e delle potenzialità del proprio corpo Curare il proprio corpo Conoscere i giochi e le rispettive regole</p> <p>4 ANNI Provvedere alla pulizia personale Percepire la segmentarietà del proprio corpo</p> <p>3 ANNI Ampliare la conoscenza del corpo e intuire l'ingombro del corpo nello spazio</p>	<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità</p> <p>Percepisce il proprio potenziale comunicativo ed espressivo</p> <p>Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola</p> <p>Adotta pratiche corrette della cura di sé</p>	<p>Gioco motorio guidato o autonomo</p> <p>Giocchi all'aperto liberi e guidati</p> <p>Gioco negli angoli sezione</p> <p>Giocchi di drammatizzazione</p> <p>Giocchi tradizionali</p> <p>Giocchi di costruzione</p> <p>Baby dance</p> <p>Attività di routine</p> <p>Uso dei servizi igienici</p> <p>Storie e racconti</p>	<p>SVILUPPO DI UN'IMMAGINE POSITIVA DI SE'</p> <p>INTERIORIZZAZIONE DI NORME IGIENICO – SANITARIE</p> <p>AUTONOMIA CORPOREA</p> <p>ADATTAMENTO A NUOVE SITUAZIONI</p> <p>SPIRITO DI INIZIATIVA FANTASIA E CREATIVITÀ</p> <p>5 ANNI Cura l'igiene personale Sa abbottonarsi/sbottonarsi il grembiule Adatta autonomamente la propria condotta motoria in base al gioco intrapreso Inventa giochi</p> <p>4 ANNI E' autonomo nell'uso di servizi igienici Coordina grossolanamente il movimento globale e segmentario del proprio corpo</p> <p>3 ANNI Va in bagno da solo Si lava e asciuga le mani Gioca negli angoli della sezione e partecipa ai giochi di gruppo controllando la globalità del proprio</p>

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA : IL CORPO E IL MOVIMENTO

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

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA : IL SE' E L'ALTRO

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

				Attività senso – motorie	
--	--	--	--	-----------------------------	--

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA : IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Comunicazione nelle lingue straniere</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Sviluppo delle capacità relazionali</p>	<p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'altro come diverso da sé • Conoscere e rispettare le prime regole di convivenza sociale e civica <p>4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e iniziare a rispettare le prime regole di convivenza sociale e civica <p>• Conoscere le differenze fisiche</p> <p>3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'altro come diverso da sé • Conoscere le prime regole di convivenza sociale 	<p>Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini</p> <p>Percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato</p> <p>Riflette, si confronta, discute con adulti e bambini</p> <p>Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme</p>	<p>Giochi di socializzazione, in piccolo e grande gruppo</p> <p>Esperienze e storie</p> <p>rappresentazioni grafico –pittoriche</p> <p>drammatizzazioni</p> <p>domande – stimolo lettura di storie</p> <p>osservazione di opere artistiche</p> <p>Esplorazione degli spazi</p> <p>attività espressivo – manipolative</p> <p>giochi senso – percettivi</p> <p>attività senso – motorie.</p>	<p>RELAZIONE</p> <p>CONFRONTO</p> <p>OSSERVAZIONE</p> <p>ATTENZIONE</p> <p>RISPETTO</p> <p>CONDIVISIONE</p> <p>5 ANNI</p> <p>Supera progressivamente l'egocentrismo, cogliendo i punti di vista altrui</p> <p>Sa superare i primi conflitti, condividendo spazi, giochi e materiali</p> <p>Considera gli altri bambini come compagni di gioco, e si mette a disposizione con atteggiamento di aiuto e di supporto</p> <p>Si inserisce adeguatamente nei giochi e nelle conversazioni</p> <p>4 ANNI</p> <p>Coinvolge gli altri bambini in attività e giochi di interesse comune</p> <p>Condivide spazi, giochi e materiali</p> <p>Si inserisce nei giochi e nelle conversazioni</p> <p>3 ANNI</p> <p>Si distacca con serenità dalle figure di riferimento</p> <p>Scopre gli altri bambini come compagni di gioco e si inserisce gradualmente nel gruppo</p> <p>Partecipa alle attività proposte</p> <p>Rispetta giochi e materiali scolastici</p>

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA : IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Comunicazione nelle lingue straniere</p> <p>Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Competenza digitale</p>	<p>Sperimentazione del gioco costruttivo e creativo con gli altri</p>	<p>5 ANNI Riconoscere ed apprezzare le differenze tra gioco individuale e di gruppo. Conoscere le regole dei giochi e delle routine quotidiane. Inventare nuove regole e nuovi giochi</p> <p>4 ANNI Conoscere le principali regole dei giochi e delle routine quotidiane. Riconoscere le differenze tra gioco individuale e di gruppo</p> <p>3 ANNI Riconoscere le differenze tra gioco individuale e di piccolo gruppo. Accettare alcune regole dei giochi e delle routine quotidiane</p>	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri</p>	<p>Giochi individuali e di gruppo</p> <p>lettura di storie</p> <p>rappresentazioni grafico –pittoriche</p> <p>drammatizzazioni</p> <p>Giochi tradizionali,digitali, di società, di squadra, a coppie</p> <p>Giochi inventati</p> <p>Routine</p> <p>Riproduzioni grafico-pittoriche</p>	<p>CREATIVITA' FANTASIA STIMOLO ALL'INNOVAZIONE E ALLA SCOPERTA ESPLORAZIONE COORDINAZIONE MOTORIA CONFRONTO COLLABORAZIONE SUPERAMENTO DEL PROPRIO PUNTO DI VISTA RISPETTO DELLE REGOLE CONDIVISIONE DI SPAZI E MATERIALI</p> <p>5 ANNI Rispetta le regole dei giochi e ne decide di nuove con i compagni Utilizza il gioco in maniera simbolica Rispetta e riordina il materiale utilizzato Accetta e collabora alle proposte altrui</p> <p>4 ANNI Rispetta le regole dei giochi Ascolta i comandi Utilizza il gioco di finzione Accetta piccoli cambiamenti</p> <p>3 ANNI Utilizza il gioco in maniera imitativa Rispetta i turni parlando uno per volta Riordina giochi e materiali Rispetta semplici regole dei giochi</p>

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA : IL SE' E L'ALTRO

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

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

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

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

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

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

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

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA : LA CONOSCENZA DEL MONDO

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

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA : LA CONOSCENZA DEL MONDO

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

CAMPO DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA : LA CONOSCENZA DEL MONDO

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

