

ISTITUTO COMPRENSIVO “FERRARI”

Anno scolastico 2020/2021

**Scuole dell’Infanzia:
Caresana, Concordia, Isola, Mora,
Motta de’ Conti, Pezzana, Stroppiana**

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA D’ISTITUTO

La programmazione Educativa Didattica delle Scuole dell’Infanzia dell’Istituto Comprensivo “Ferrari”, riprende le nuove indicazioni curriculari date dal Ministero, in coerenza con i principi di pluralismo culturale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell’infanzia e dell’adolescenza e nei documenti dell’Unione Europea.

Esse infatti, promuovono lo sviluppo dell’IDENTITA’, dell’AUTONOMIA, delle COMPETENZE e del senso di CITTADINANZA:

Lo stile educativo si ispira a criteri di ascolto, interazione partecipata, mediazione comunicativa; le docenti s’impegnano nel creare e predisporre un contesto di vita scolastico che permetta al bambino di stare bene con sé stesso, con gli altri e con l’ambiente.

La programmazione è stata impostata tenendo conto dell’emergenza sanitaria (COVID 19) che sta segnando la nostra vita quotidiana tenendo conto delle linee guida ministeriali.

Un'attenzione particolare merita l'introduzione dell'educazione civica nella scuola dell'infanzia, prevista dalla Legge, con l'avvio di iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile. Tutti i campi di 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, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali.

Sono programmati durante l'anno scolastico incontri per scambiarsi le esperienze e valutare il lavoro svolto, per discutere collegialmente e valutare in itinere il lavoro al fine di calibrare gli interventi educativi. Le insegnanti di plesso, valutando la propria situazione ambientale, struttureranno l'impostazione metodologica da adottare, alla luce della specifica situazione pandemica mondiale.

Particolare attenzione viene rivolta ai bambini in situazione di disagio, per i quali si predispongono interventi specifici con le insegnanti di sostegno e gli operatori extrascolastici. Anche per i bambini provenienti da paesi stranieri: ogni scuola, secondo il numero, l'età e il grado di alfabetizzazione, organizza e sperimenta in modo diverso le attività appropriate.

Vista la particolare situazione ogni plesso adatterà la programmazione alle proprie esigenze e necessità.

Verifica e valutazione delle competenze

Come previsto dalle indicazioni curriculari, la responsabilità della valutazione, la cura della documentazione e la scelta degli strumenti spetta agli insegnanti.

La valutazione

- **indica** i percorsi curriculari, cioè attiva le azioni da intraprendere;
- **accompagna**, cioè regola i percorsi avviati ed eventualmente li modifica;
- **segue**, cioè permette di verificare i risultati dei percorsi curriculari.

Per i bambini dell'ultimo anno, in previsione del passaggio alla Scuola Primaria verranno certificate le competenze in Chiave Europea.

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA

COMPETENZE	CAMPI D'ESPERIENZA	ABILITA' E ATTITUDINI
COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	I DISCORSI E LE PAROLE	✓ Saper esprimere i propri bisogni in modo comprensibile: pronuncia corretta di fonemi e vocabolario adeguato. ✓ Ascoltare, comprendere e rielaborare storie, racconti e indicazioni.
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	I DISCORSI E LE PAROLE IMMAGINI, SUONI E COLORI	✓ Dimostrare interesse e curiosità per le lingue. ✓ Comprendere e verbalizzare immagini, vocaboli e canti in lingua.

COMPETENZA MATEMATICA	LA CONOSCENZA DEL MONDO	✓ Utilizzare modelli di pensiero logico per risolvere situazioni problematiche quotidiane, per operare con le quantità, per ordinare, confrontare, seriare e raggruppare. ✓ Orientarsi e collocare sé stessi, oggetti e persone. ✓ Osservare, esplorare, cogliere e organizzare le informazioni ricavate dell'ambiente naturale per acquisire atteggiamenti di rispetto e curiosità.
COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA		
COMPETENZA DIGITALE *sospensione temporanea*	IMMAGINI, SUONI E COLORI LA CONOSCENZA DEL MONDO	✓ Familiarizzare con il computer. ✓ Utilizzare con ragionamento logico programmi e cd prescolastici.

IMPARARE A IMPARARE	TUTTI	✓ Mantenere la motivazione e la curiosità nel processo di apprendimento. ✓ Aumentare l'autostima e la fiducia in sé stessi valorizzando i propri punti di forza.
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	IL SE' E L'ALTRO	✓ Sviluppare il senso di appartenenza al gruppo classe. ✓ Accettare le regole condivise e le idee degli altri.
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	TUTTI	✓ Sviluppare la capacità di pianificare, progettare e organizzare giochi e attività. ✓Cogliere i vantaggi di lavorare insieme per condividere un progetto comune.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	TUTTI	✓ Favorire la capacità espressiva mediante vari mezzi di comunicazione. ✓ Sviluppare la capacità di apprezzare e valutare.
---	-------	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE- COMUNICAZIONE, LINGUA E CULTURA

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti autentici
Ascoltare, comprendere, comunicare	- Ascoltare in modo attivo e comprendere le spiegazioni dell'insegnante e gli interventi dei coetanei; - Intervenire nelle conversazioni in modo ordinato e pertinente, alzando la mano; - Saper porre domande per ottenere informazioni; - Ascoltare i diversi punti di vista, riflettere, negoziare i significati; - Saper raccontare le esperienze vissute, le emozioni e i sentimenti;	- Le principali strutture della lingua italiana. - Gli elementi di base delle funzioni della lingua. - Il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. - I principi essenziali di organizzazione del discorso - I principali connettivi logici. - Le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.	- Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. - Partendo da una semplice storia letta dall'insegnante, riassumerla tramite una sequenza illustrata. - Rielaborare verbalmente un'esperienza vissuta e illustrarla con sequenza grafica. - Costruire brevi e semplici filastrocche o poesie. - Ascoltando un racconto letto da un adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti individuando

Lettura	• Raccontare e inventare storie. • Saper esprimersi in modo chiaro e corretto. • Ascoltare e comprendere le narrazioni(storie-racconti) dell'insegnante in modo attivo e partecipe; • Saper rispondere a semplici domande sulle storie in modo pertinente; • Saper ricostruire in modo semplice una storia rispettando la sequenzialità; • Saper memorizzare rime, filastrocche; • Acquisire curiosità nei confronti della lingua scritta attraverso "l'incontro con il libro" (preferibilmente illustrati); • Raggiungere una buona coordinazione oculo-manuale e lateralizzazione, attraverso attività propedeutiche alla letto-scrittura; • Saper inventare nuove parole, cercare		i sentimenti attraverso una discussione di gruppo. • Realizzare semplici esperienze di scrittura: scrivere il proprio nome- copiare parole ecc..
Scrittura			

Acquisizione del lessico	somiglianze e analogie tra suoni e significati; • Fare ipotesi sui significati; • Riconoscere rime e assonanze.		
---------------------------------	---	--	--

Livello di padronanza

1	2	3	4
Si esprime con semplici cenni, parole frasi, enunciati minimi per manifestare i propri bisogni Racconta vissuti ed esperienze solo se sollecitato con domande precise Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate prendere un oggetto, alzarsi... Interagisce con i pari attraverso semplici frasi, cenni e azioni. Ascolta semplici racconti e dimostra interesse.	Si esprime con semplici frasi comprensibili. Racconta i propri vissuti con domande stimolo della docente collocando correttamente nel tempo le esperienze vicine. Esegue consegne espresse dall'insegnante in modo chiaro. Ascolta racconti, individua l'argomento del testo su domande stimolo dell'insegnante così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e personaggi Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo comprensibile; interagisce con i compagni scambiando informazioni e intenzioni relative a giochi e compiti.	Si esprime con semplici frasi ma strutturate correttamente. Racconta in modo coerente, collocandoli correttamente nel tempo avvalendosi anche delle domande dell'insegnante. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività. Esegue semplici consegne impartite dall'insegnante o dai compagni. Ascolta racconti, individua l'argomento del testo, riassume per sommi capi la storia seppure con piccole incongruenze. Sa illustrare un breve racconto e lo drammatizza con i pari. Ricostruisce un racconto tramite sequenze di immagini. Distingue le lettere dai numeri.	Si esprime utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi quando esprime le proprie esperienze, vissuti, chiede informazioni, esprime bisogni. Esprime le proprie opinioni, stati d'animo, in modo pertinente con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo adeguato e ascoltando gli interventi dei pari. Riferisce in modo semplice ma coerente la trama di un racconto ascoltato. Esegue consegne e indicazioni di crescente complessità, impartite dall'insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso. Ricostruisce una trama a partire da sequenze illustrate e viceversa. Invento semplici rime e filastrocche. Scrive da solo il proprio nome, nomina lettere e fa ipotesi sulla

		Copia il proprio nome.	scrittura di parole. Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole.
--	--	------------------------	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA LINGUA STRANIERA

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti autentici
• Comprende frasi ed espressioni di uso quotidiano. • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana. • Avvicinare i bambini ai suoni propri delle lingue straniere. • Acquisire interesse e curiosità della L2 e le prime conoscenze di base in relazione alla scuola primaria	• Dimostrare interesse e curiosità per le lingue. • Comprendere e verbalizzare immagini, vocaboli e canti in lingua.	• Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.	• Indicare e nominare i colori, le parti del corpo e gli indumenti, le stagioni, i numeri, gli animali e il tempo meteorologico. • Ascoltare e riprodurre conte, filastrocche, canzoncine, brevi dialoghi audio/video registrati e comprenderne il senso globale attraverso il supporto di immagini. • Utilizzare semplici espressioni di saluto e di presentazione. • Riconoscere, copiare e scrivere semplici parole.

Livello di padronanza

1	2	3	4
Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante	- Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante. - Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria - Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.	- Nomina con il termine in lingua straniera gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente. - Sa utilizzare in modo pertinente semplici formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. - Riproduce filastrocche e canzoncine.	- Utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. - Traduce in italiano semplicissime frasi proposte dall'insegnante (es. The sun is yellow) - Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. - Utilizza i termini che conosce e li applica anche nella attività di routine scolastica.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO (STORIA)

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti autentici
• Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. • Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità per sviluppare il senso di appartenenza. • Individuare e rispettare l'adulto nei diversi contesti. • Giocare e lavorare in modo costruttivo, partecipativo e creativo con gli altri bambini per acquisire le regole della convivenza civile. • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con i compagni e riconoscere l'esistenza di punti di vista diversi dai propri. • Comprendere la	• Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti. • Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni. • Cooperare per la realizzazione di un fine comune, aiutarsi a vicenda. • Confrontarsi con gli altri, rispettandone i tempi e le modalità diverse. • Conoscere l'alternanza del tempo anche attraverso ad alcuni racconti tradizionali. • Instaurare relazioni positive e rispettare semplici regole, ritmi e turnazioni.	• Usi e costumi del proprio territorio, del Paese o di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi). • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, quartiere, comune... • Regole di base della vita scolastica. • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. • Consapevolezza della scansione temporale propria e altrui. • Cura di sé, degli altri e dell'ambiente. Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.	• Costruire cartelloni, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche, paesi di provenienza, abitudini alimentari e rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni. • Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza. • Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli; verbalizzare. • Utilizzo delle attività di routine quotidiana (calendario, presenze,

temporalità e manifestare interesse circa gli eventi del passato. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e del rispetto delle persone, delle cose dei luoghi e dell'ambiente.			incarichi). - Attività finalizzata al riordino del materiale, al benessere dello stare a scuola attraverso giochi che valorizzino le azioni positive e che aiutino ad assumere le responsabilità dei propri comportamenti. - Cura di sé, degli altri e dell'ambiente. Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.
--	--	--	--

Livello di padronanza

1	2	3	4
Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto. Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi. Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.	Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo. Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà. Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.	Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi. Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà. Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Partecipa attivamente al gioco simbolico. Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto. Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro. Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.	Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni. Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le

		Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura. Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.	maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, a richiesta dell'adulto. Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO- ORDINE, MISURA, SPAZIO, TEMPO, NATURA.

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti autentici
• Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità. • Operare con i numeri • Contare • Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali • Collegare nello spazio se stessi, oggetti e persone. • Orientarsi nel tempo della vita quotidiana. • Collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare ipotesi intorno al futuro immediato e prossimo. • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, soluzioni e azioni. • Osservare i fenomeni naturali degli organismi	• Raggruppare, ordinare, seriare oggetti. • Effettuare corrispondenze biunivoche. • Realizzare sequenze grafiche, ritmi... • Individuare la relazione fra gli oggetti. • Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali). • Riconoscere le principali figure geometriche. • Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). • Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. • Elaborare previsioni ed ipotesi.	• Conosce i concetti temporali: prima, dopo, durante, mentre... • Si orienta nel tempo: giorno- notte, fasi della giornata, giorni, settimane, mesi, anno, stagioni. • Conosce i concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...) • Coglie la conservazione della quantità. • Riconosce e rappresenta le figure geometriche (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo). • Raggruppa, seria e ordina. • Riproduce una struttura ritmica. • Registra dati usando semplici simboli. • Opera con tabelle a doppia entrata.	• Mettere su una linea del tempo le attività legate alle routine di giornata: menu mensa-registrazione metereologica-assenze e presenze bambini ecc... • Costruire un calendario raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane • Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni • Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone. • Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali)

viventi sulla base di criteri o ipotesi. • Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.		• Costruisce mappe e percorsi. • Utilizza strumenti e tecniche di misura. • Conosce la sequenza numerica fino a 10, l'associa alle dita delle mani e al simbolo numerico. • Rappresenta graficamente la quantità.	• Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle • Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...) • Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri. • Classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni.
--	--	--	---

LE COMPETENZE AMBIENTALI E GEOGRAFICHE

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti autentici
• Conoscere il proprio territorio e le trasformazioni dell'ambiente circostante. • Esplorare la natura attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta.	• Osservare e confrontare gli elementi della natura. • Rispettare gli spazi ambientali nei quali vive. • Descrivere gli elementi del paesaggio. • Riconoscere la stagionalità ed i fenomeni atmosferici.	• Cogliere le trasformazioni naturali. • Esplorare i vari ambienti e coglierne le differenze e le caratteristiche peculiari.	• Progettare una gita/uscita • Raccogliere materiale sul luogo da visitare • Raccogliere informazioni sul percorso se a piedi o con mezzi(scuolabus-treno-pullman)

• Conoscere e descrivere gli ambienti fisici che caratterizzano l'ambiente esplorato. • Sapere dell'esistenza di paesaggi e climi diversi da quelli vissuti nel proprio territorio.			• Individuare le informazioni più interessanti sul luogo che si va a raggiungere. • Osservare e cogliere le trasformazioni dell'ambiente naturale durante il tragitto.
--	--	--	---

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO – SCIENZE

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti autentici
Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi e porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. - Stimolare curiosità per gli artefatti tecnologici e il loro funzionamento. - Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze. - Osservare i fenomeni naturali e fisici e coglierne le trasformazioni	- Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. - Realizzare e misurare percorsi ritmici. - Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche). - Porre domande sulle cose e la natura. - Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. - Descrivere e confrontare fatti ed eventi. - Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà. - Elaborare previsioni ed ipotesi. - Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. - Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati	- Concetti temporali (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata. - Linee del tempo: periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; stagioni... - Concetti spaziali e topologici raggruppamenti, seriazioni e ordinamenti serie e ritmi simboli, - Mappe e percorsi figure e forme numeri e numerazioni. - Strumenti e tecniche di misura.	- Costruire in sequenza ordine di vestizione - Disegnare la sequenza dal bruco alla farfalla - Eseguire semplici esperimenti scientifici illustrandone le sequenze Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle - Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...) - Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri. - Classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni.

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, GEOGRAFIA, SCIENZE E TECNOLOGIA

1	2	3	4
Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.). Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante. Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni. Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.)	Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente. Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante. Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cechi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...). Riproduce ritmi sonori e grafici. Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola. Colloca gli oggetti negli spazi corretti. Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande. Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.).	Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali. Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza. Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.). Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola,	Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante, se riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate. Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e ordina in una semplice linea del tempo eventi salienti della propria storia personale; racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute. Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa dare motivazione. Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti (estate = vacanze; natale = inverno...) Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto;

Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata. Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...). Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.		pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti. Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...). Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi, li riproduce graficamente sapendone spiegare la struttura. Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10. Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno. Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.	avanti/dietro; vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti. Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri; in classificazioni o seriazioni date di oggetti o rappresentante graficamente, individua, a richiesta, i criteri e gli eventuali elementi estranei. Inventa sequenze grafiche spiegandone la struttura. Utilizza correttamente i quantificatori "alcuni", "una parte". Utilizza manufatti meccanici e tecnologici (giochi, strumenti), spiegandone la funzione e il funzionamento dei più semplici. Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente. Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento.
--	--	---	---

			Organizza informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle.
--	--	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE LINGUAGGI-CREATIVITA' ESPRESSIONE

CAMPO DI ESPERIENZA: LINGUAGGI-CREATIVITA' ESPRESSIONE-MUSICA

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti autentici
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi e musicali.	- Esplorare le diverse forme di arte e spettacolo. - Vedere opere d'arte ed esprimere le proprie valutazioni. - Utilizzare corpo, voce, oggetti e strumenti per riprodurre, inventare suoni e rumori, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, da soli e in gruppo. - Rappresentare la realtà, i sentimenti e le fantasie in modo personale sul piano grafico-pittorico e plastico. - Usare tecniche diverse per stendere il colore. - Impugnare differenti strumenti e ritagliare.	- Conosce i colori primari e secondari. - Elementi essenziali per la lettura-ascolto di un'opera musicale o d'arte, e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici e visivi. - Principali forme di espressione artistica. - Tecniche di rappresentazione grafica.	- Copiare opere di artisti; commentare l'originale - Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive muoversi ritmo di musica - Produrre sequenze sonore e semplici ritmi - Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra suoni e fonti di emissione (vento-uccelli-voci-auto ecc.) - Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca. - Drammatizzare situazioni e testi ascoltati.

	• Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti. • Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando simboli per codificare i suoni percepiti.		
--	---	--	--

Livello di padronanza

1	2	3	4
Presta attenzione per brevi periodi a spettacoli e documentari. Esegue scarabocchi senza particolare finalità espressiva. Comunica attraverso la mimica e i gesti.	Manifesta buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi. Si esprime attraverso il disegno, spiegando cosa vuole rappresentare. Produce sequenze sonore con la voce e con materiali non strutturati.	Segue spettacoli, documentari e filmati con interesse, partecipando alle vicende e riferendole. Si esprime attraverso il disegno e le attività plastico-manipolative con buona accuratezza. Produce sequenze sonori e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici. Canta semplici canzoncine in coro.	Segue spettacoli, documentari e filmati sapendone riferire il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione. Il disegno e le attività plastico-manipolative sono improntate ad intenzionalità e buona accuratezza. Nella coloritura riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione. Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati; utilizza le note musicali. Canta canzoncine individualmente e in coro.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA D ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: CORPO E MOVIMENTO

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti autentici
• Sperimentare e coordinare le abilità motorie di base • Partecipare alle attività di gioco rispettando le regole e assumere responsabilità delle proprie azioni per il bene comune • Utilizzare gli aspetti comunicativo- relazionali del messaggio corporeo • Interiorizzare e utilizzare le conoscenze relative alla salute, sicurezza, prevenzione e ai corretti stili di vita	• Riconoscere e denominare le parti del corpo • Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici: correre, saltare, stare in equilibrio... • Coordinare i movimenti di motricità fine: colorare, ritagliare, ripiegare. • Eseguire e coordinare azioni in relazione allo spazio e al tempo anche con l'uso di attrezzi (sopra-sotto, vicino-lontano, grande-piccolo...) • Percepire il senso di piacere derivato dall'attività motoria. • Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando le regole del gioco e la propria e altrui sicurezza. • Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive,	• Conoscere il corpo e le differenze di genere. • Adottare soluzioni utili per risolvere semplici problemi motori. • Conoscere il valore delle regole per vivere correttamente a scuola e extra scuola. • Acquisizione delle norme di igiene del corpo e dei principi di corretta alimentazione. • Consapevolezza dei pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.	• Individuare il corpo e le sue parti guardando i compagni o se stessi allo specchio. • Denominare parti e funzioni. • Eseguire giochi motori di individuazione anche attraverso ritmi e canzoni. • Disegnare sé stessi e gli altri • Eseguire movimenti con le diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare, accompagnare un ritmo con le mani.... • Eseguire danze con attrezzi. • Eseguire giochi tattili(senso-percettivo-motori) • Eseguire giochi di squadra rispettando le regole. • Individuare potenziali ed evidenti pericoli

	relazionali ritmiche, espressive del corpo. • Muoversi in modo personale e non stereotipato		nell'ambiente scolastico e ipotizzare comportamenti per prevenire rischi. • Individuare comportamenti pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. • Con il supporto dell'insegnante, individuare comportamenti alimentari nocivi e corretti. • Indagine sulle abitudini alimentari nel gruppo e in famiglia. • Ipotizzare un percorso di sana alimentazione (colazione, spuntino, pranzo, merenda, cena)
--	--	--	--

Livello di padronanza

1	2	3	4
Chiede di andare ai servizi. Si sveste e riveste con l'assistenza di un adulto. Mangia da solo.	Osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e riveste da solo con indumenti privi di asole e bottoni. Chiede aiuto se è in difficoltà.	Osserva in autonomia le attività routinarie di igiene personale. Si sveste e riveste da solo maneggiando asole e bottoni.	Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli. Maneggia indumenti con asole e bottoni e aiuta i compagni più piccoli a vestirsi e svestirsi.

Partecipa ai giochi in coppia o piccolo gruppo. Indica le principali parti del corpo su di sé. Controlla alcuni schemi motori di base (sedere, camminare, correre, rotolare) Evita situazioni potenzialmente pericolose segnalate dall'insegnante o dai compagni.	Mangia correttamente servendosi delle posate. Esprime le proprie preferenze alimentari. Partecipa a giochi in coppia e di gruppo. Interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi. Indica e nomina le parti del corpo su di sé e su altri. Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita. Controlla schemi motori statici e dinamici: saltare, correre, camminare, sedere, rotolare, strisciare... Segue semplici ritmi attraverso il movimento. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie sommariamente nella motricità fine.	Mangia correttamente e compostamente. Esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di assaggiare alimenti non noti. Interagisce con i compagni, ideando giochi e regole nuovi. Rispetta le regole serenamente. Riconosce tutte le parti del corpo su di sé e su altri. Individua situazioni pericolose nell'ambiente, le indica e le evita. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: camminare, sedere, correre, saltare, strisciare, rotolare arrampicare.... Si muove seguendo ritmi diversi. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie. Coordina la manualità fine in movimenti di non elevata precisione (tagliare, piegare, colorare...)	Mangia compostamente. Distingue gli alimenti più indicati alla salute e accetta di mangiarli. Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando le eventuali sconfitte. Rispetta le regole accettando le conseguenze delle violazioni. Denomina parti del corpo con particolari su di sé, su altri, su figure. In presenza di situazioni pericolose adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni. Controlla i propri movimenti, coordina i movimenti con attrezzi. Controlla con cura le operazioni di manualità fine (colorare, tagliare lungo una riga, segue una riga per riprodurre il proprio nome ...) Muove il corpo seguendo semplici ritmi o danze.
---	---	--	---

			Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, attività mimiche... Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti.
--	--	--	---

EDUCAZIONE CIVICA

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

1. Conoscenza dell'esistenza di "un Grande Libro delle Leggi" chiamato Costituzione italiana in cui sono contenute le regole basilari del vivere civile, i diritti ed i doveri del buon cittadino.
2. Conoscenza dei principali ruoli istituzionali dal locale al globale (sindaco, assessore, consigliere, deputato, presidente della Repubblica ecc.)
3. Riconoscere i principali simboli identitari della nazione italiana e dell'Unione Europea (bandiera, inno), e ricordarne gli elementi essenziali.
4. Conoscenza della propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e di quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni.
5. Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza.
6. Cogliere l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità.
7. Dare una prima e giusta ponderazione al valore economico delle cose e delle risorse (lotta contro gli sprechi)
8. Conoscenza delle principali norme alla base della cura e dell'igiene personale (prima educazione sanitaria).
9. Conoscenza di base dei principi cardine dell'educazione alimentare: il nutrimento, le vitamine, i cibi con cui non esagerare.
10. Conoscenza ed applicazione delle regole basilari per la raccolta differenziata e dare il giusto valore al riciclo dei materiali, attraverso esercizi di reimpiego creativo.
11. Riconoscere la segnaletica stradale di base per un corretto esercizio del ruolo di pedone e di "piccolo ciclista".
12. Acquisire minime competenze digitali.
13. Gestione consapevole delle dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo o virtuali.

Il sé e l'altro

Bambini di 3 anni/4 anni	Bambini di 5 anni
Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento
● Apprendere buone abitudini. ● Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni. ● Rispettare le regole dei giochi. ● Rafforzamento dell'emulazione costruttiva. ● Saper aspettare il proprio turno. Sviluppare la capacità di essere autosufficienti. ● Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale. ● Conoscere e rispettare le regole dell'educazione stradale. ● Sviluppare la capacità di accettare <i>l'altro</i>, di collaborare e di aiutarlo. ● Registrare i momenti e le situazioni che suscitano paure, incertezze, diffidenze verso il diverso.	● Conoscere le regole dettate dalla nostra Costituzione. ● Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni. ● Conoscenza della basilare terminologia di settore: il ● Concetto di "regola, legge, Costituzione" e il ruolo delle principali istituzioni dello Stato. ● Conoscere e rispettare le regole dell'educazione stradale. ● Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza. ● Conoscere e rispettare l'ambiente. ● Lavorare in gruppo, discutendo per darsi le regole di azione e progettare insieme.

I discorsi e le parole

Bambini di 3 anni/4 anni	Bambini di 5 anni
Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento
● Acquisire nuovi vocaboli. Sviluppare la capacità di comunicare anche con frasi di senso compiuto relativo all'argomento trattato. ● Memorizzare canti e poesie. ● Saper colorare /disegnare la bandiera italiana e quella europea, spiegando il significato delle forme e dei colori utilizzati. ● Rispettare la segnaletica di base in percorsi pedonali o ciclistici simulati. ● Riconoscere l'esecuzione musicale dell'inno italiano e di quello europeo. ● Esprimere le proprie esperienze come cittadino. ● Confrontare idee ed opinioni con gli altri. ● Saper raccontare, inventare, ascoltare e comprendere le narrazioni e la lettura di storie.	● Parlare, descrivere, raccontare, dialogare con i grandi e con i coetanei. ● Comunicare e scambiarsi domande, informazioni, impressioni, giudizi e sentimenti. Riflettere sulla lingua, confrontare vocaboli di lingua diversa, riconoscere, ● Apprezzare e sperimentare la pluralità linguistica. ● Confrontare idee ed opinioni con i compagni e con gli adulti. ● Esprimere le proprie esperienze come cittadino.

Immagini, suoni e colori

Bambini di 3 anni/4 anni	Bambini di 5 anni
Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento
● Rielaborare graficamente i contenuti espressi. ● Attività musicali (Conoscere l'Inno Nazionale). ● Rielaborare il simbolo della nostra bandiera attraverso ● Attività plastiche, attività pittoriche e manipolative. ● Comunicare ed esprimere le emozioni con i linguaggi del corpo. ● Riconosce la simbologia stradale di base. ● Conosce gli emoticon ed il loro significato. ● Favorire la partecipazione e stimolare l'alunno nell'utilizzo di nuovi dispositivi tecnologici per promuovere la formazione di una cultura digitale basata sull'uso costruttivo degli schemi digitali.	Rielaborazione grafico-pittorica- manipolativa e musicale dei contenuti appresi. Formulare piani di azione, individuali e di gruppo. Scegliere con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare. Riconosce, colora e rappresenta in vario modo la segnaletica stradale nota, interpretandone i messaggi. Conosce gli emoticon ed il loro significato. Favorire la partecipazione e stimolare l'alunno nell'utilizzo di nuovi dispositivi tecnologici per promuovere la formazione di una cultura digitale basata sull'uso costruttivo degli schemi digitali.

Corpo e movimento

Bambini di 3 anni/4 anni	Bambini di 5 anni
Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento
● Conquistare lo spazio e l'autonomia. ● Conversare in circle time. ● Controllare e coordinare i movimenti del corpo. ● Conoscere il proprio corpo. ● Acquisire i concetti topologici. ● Muoversi spontaneamente o in modo spontaneo o guidato in base a suoni o ritmi. ● Muoversi con una certa dimestichezza nell'ambiente scolastico. ● Percepire i concetti di "salute e benessere".	● Controllare e coordinare i movimenti del corpo. ● Muoversi con destrezza e correttezza nell'ambiente scolastico e fuori. ● Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, ritmiche ed espressive del corpo. ● Dominare i propri movimenti nei vari ambienti: casa- scuola- strada. ● Conoscere il valore nutritivo dei principali alimenti (quali vitamine contiene l'arancia? A cosa sono utili?) ● Conoscere l'importanza dell'esercizio fisico per sviluppare armonicamente il proprio corpo.

La conoscenza del mondo

Bambini di 3 anni/4 anni	Bambini di 5 anni
Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento
• Osservare per imparare. • Contare oggetti, immagini, persone, aggiungere, togliere e valutare le quantità. • Ordinare e raggruppare. • Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo. • Ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità. • Registrare regolarità e cicli temporali. • Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone. • Seguire percorsi ed organizzare spazi sulla base di indicazioni verbali e non verbali. Conoscere la geografia minima del locale (la piazza, il parco, il campanile, la statua, il Comune....). • Concepire la differenza tra le diverse tipologie di abitato: paese, città, campagna ecc.	• Orientarsi nel proprio ambiente di vita, riconoscendo elementi noti su una mappa tematica. • Orientarsi nel tempo. • Percepire la differenza tra oggetti antichi e moderni, tra costruzioni recenti e storiche. • Concepire la differenza tra le diverse tipologie di abitato: paese, città, campagna, collocandosi correttamente nel proprio ambiente di vita e conoscendo gli elementi basilari degli altri.