



Direzione Didattica 3° Circolo "Aldo Moro"

Via Ugo La Malfa - 80021 AFRAGOLA (NA)

Tel./Fax 081.8603934 e-mail: naee105003@istruzione.it, naee105003@pec.istruzione.it C.F.: 80103910636

Codice meccanografico:NAEE105003 SITO WEB:www.aldomorocd.gov.t



CURRICOLO PER COMPETENZE SCUOLA INFANZIA



**CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE
SEGMENTO FORMATIVO SCUOLA INFANZIA**

<p>COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p>	<p>Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia in orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali).</p>
<p>COMPETENZA DI CITTADINANZA: COMUNICARE</p>	<p>Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico, ecc) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali); Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).</p>
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</p>	<p>CAMPI DI ESPERIENZA</p>
	<p>I DISCORSI E LE PAROLE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. ✓ Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. ✓ Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. ✓ Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. ✓ Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. <p>IL SÉ E L'ALTRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed

	<p>espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p>IMMAGINI, SUONI E COLORI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. ✓ LA CONOSCENZA DEL MONDO: ✓ Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. ✓ Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
<p>Conoscenze/concetti</p>	<p>Abilità</p>

- Comunicazione, lingua e cultura
- Il codice linguistico
- Parole e frasi
- Discorso/Periodo
- Ascolto
- Comprensione
- Analisi
- Descrizione
- Immagine – Lettura iconica
- Spazio/Tempo
- Referenzialità
- Metalinguaggio
- Il corpo e le emozioni

Cognitive

- Esprimere i propri bisogni
- Usare un repertorio linguistico appropriato
- Comprendere ed eseguire una semplice consegna.
- Prestare attenzione le comunicazioni dei compagni ed intervenire in modo coerente.
- Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.
- Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.
- Ascoltare e comprendere comandi ed istruzioni.
- Formulare frasi di senso compiuto.
- Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni
- Ascoltare, comprendere, riferire, riassumere una storia.
- Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.
- Memorizzare e riprodurre rime, filastrocche, canzoni...
- Verbalizzare il contenuto di un'immagine o di sequenze di immagini.
- Raccontare in modo chiaro e coerente una storia conosciuta
- Familiarizzare con la lingua scritta.
- Riconoscere le lettere che compongono il proprio nome.
- Avvicinarsi alla comprensione della corrispondenza tra suono e forma grafica.
- Esprimere emozioni e stati d'animo con il corpo utilizzando diversi linguaggi.

Metacognitive

- Organizzare il contenuto della comunicazione orale rispettando la coerenza e la concordanza morfologica.
- Riflettere sulle funzioni linguistiche.
- Applicare la struttura linguistica in giochi linguistici (sostituzione di parole, anticipazione di parole).
- Esprimere le medesime esperienze in modo diverso.
- Risolvere i conflitti con la discussione.

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta — comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta — in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali — istruzione e formazione, lavoro, casa, tempo libero Richiede anche la mediazione e la comprensione interculturale.	
COMPETENZA DI CITTADINANZA: COMUNICARE	Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico, ecc.) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali); Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	CAMPI DI ESPERIENZA	
	I DISCORSI E LE PAROLE <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. ✓ Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra suoni e i significati. ✓ Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. IL SE' E L'ALTRO <ul style="list-style-type: none"> ✓ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione di chi parla e chi ascolta 	
Conoscenze/concetti	Abilità	
Lessico – fonetica e fonologia (suoni e intonazioni della L2): <ul style="list-style-type: none"> • colori • numeri da 0 a 10 • corpo umano 	Cognitive <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione. • Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, 	Metacognitive <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere ed operare primi confronti tra codici linguistici diversi. • Ricostruire le fasi più significative del proprio lavoro per comunicare quanto realizzato. • Chiedere e/o decifrare in base al contesto il

<ul style="list-style-type: none"> • animali 	<p>pronunciate chiaramente e lentamente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salutare e presentarsi • Ascoltare/Familiarizzare con suoni e segni di un diverso codice linguistico. • Contare in L2 da 1 a 10. • Individuare e riconoscere i termini che denominano: 	<p>significato di nuove parole.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • ricorrenze e festività • canzoni, • filastrocche conte e brevi storie. 	<ul style="list-style-type: none"> - colori; - corpo; - animali; - numeri; - festività e ricorrenze. • Ascoltare con attenzione racconti o brevi storie con l'aiuto di immagini. • Ascoltare filastrocche, conte e canzoni mimate. • Riprodurre filastrocche, conte e canzoni mimate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere parole e semplici espressioni di uso comune in L2 nel gioco libero e organizzato.

<p>COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZA , TECNOLOGIA E INGEGNERIA</p> <p>COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>Abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane, ponendo l'accento sugli aspetti del processo, dell'attività e della conoscenza. Le competenze di base in campo scientifico e tecnologico riguardano la padronanza, l'uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale.</p> <p>Acquisire la consapevolezza del messaggio innovativo digitale. Sperimenta prime forme di comunicazione, con le tecnologie digitali.</p>
<p>COMPETENZA DI CITTADINANZA: ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE-RISOLVERE PROBLEMI-INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>	<p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE Acquisire e interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.</p> <p>RISOLVERE PROBLEMI Individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.</p>
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</p>	<p style="text-align: center;">CAMPI DI ESPERIENZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ LA CONOSCENZA DEL MONDO: ✓ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. ✓ Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. ✓ Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. ✓ Osserva il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri e ipotesi con attenzione e sistematicità. ✓ Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie

- ✓ **Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni ed azioni.**
- ✓ **Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana.**

	<p>per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto,destra/sinistra, etc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali ✓ Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. <p>DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante. ✓ Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie 	
Conoscenze/concetti	Abilità	
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppamenti • Seriazioni e ordinamenti • Serie e ritmi • Numeri e numerazioni • Strumenti e tecniche di misura • Ordine • Misura • Quantità • Simbolo • Spazio 	<p>Cognitive</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare secondo criteri • Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche • Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) • Ordinare e classificare in base a criteri dati: (Colore dimensione forma). • Confrontare in base alla quantità : Uno – tanti / pochi –tanti /pochi – tanti –nessuno / uno –nessuno/ avvio alla relazione di equipotenza • Quantificare: Gli oggetti e contare fino a 10. • Abbinare la quantità al simbolo grafico o numerico. 	<p>Metacognitive</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Tempo • Natura • Evento • Trasformazione • Elementi e parti del mondo e della natura • Causa-effetto • Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata. • Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni. • Strumenti tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> • Misurare In base alla lunghezza , quantità , (Lungo – corto/intero-metà/alto-basso/piccolo-grande/spesso-sottile • Mettere in relazione: conoscere e descrivere le varie relazioni tra oggetti in un immagine- tassellare e ricoprire spazi (tangram) • Rappresentare: riprodurre graficamente sequenze di ritmi, forme e colori. • Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi • Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni • Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. • Provare interesse per macchine e strumenti tecnologici • Costruire modelli plastici • Costruire modelli e assemblare manufatti e oggetti tecnologici (Tinkering) 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere spiegazioni • Riflettere • Discutere, trovare soluzioni e azioni comuni • Organizzarsi nel tempo e nello spazio • Verificare
<ul style="list-style-type: none"> • Il computer e i suoi usi • Mouse • Tastiera • LIM Semplici prodotti e immagini multimediali (PIXEL-ART) • Coding- semplici oggetti robotici 	<ul style="list-style-type: none"> • Muovere correttamente il mouse e i tasti del PC • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer. • Prendere visione di lettere e numeri attraverso il computer. • Conoscere ed usare il simboli, introduzioni al Coding Sperimentare semplici robot (bee-boot) • Utilizzare la LIM per visionare immagini di vario genere 	

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	E' collegata all'apprendimento, all'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento sia a livello individuale che in gruppo, a seconda delle proprie necessità, e alla consapevolezza relativa a metodi e opportunità.
COMPETENZA DI CITTADINANZA IMPARARE AD IMPARARE	Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	CAMPI DI ESPERIENZA
	IL SE' E L'ALTRO -TUTTI <ul style="list-style-type: none"> ✓ Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. ✓ Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. ✓ Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. ✓ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. ✓ Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
Conoscenze/concetti	Abilità

<ul style="list-style-type: none"> • <u>Identità personale</u> • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni <p><u>Autonomia (nelle azioni quotidiane)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Usi e costumi del proprio territorio. • Significato della regola • Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro. 	<p>Cognitive</p> <ul style="list-style-type: none"> • Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. • Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni. • Accettare le sconfitte nel gioco • Aspettare il proprio turno. • Riconoscere l'altro diverso da sé. • Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni. • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. <ul style="list-style-type: none"> • 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, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. • Scoprire il proprio territorio, alcuni beni culturali di riferimento e alcune tradizioni • Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. • Esercitare la potenzialità sensoriali, conoscitive 	<p>Metacognitive</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti. <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e controllare la propria forza fisica
--	--	---

<ul style="list-style-type: none"> • <u>Comunicazione verbale e non verbale</u> • Elementari strategie di ricerca e di informazioni • <u>Spazio, tempo, natura</u> • Schemi, tabelle, scalette. • Osservazione della realtà circostante • Linee del tempo 	<p>relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare i materiali che ha a disposizione • Sperimentare tecniche grafico-pittoriche • Portare a termine il proprio lavoro • Assumere comportamenti corretti per la sicurezza e la propria salute. <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare • Rispondere alle domande relative ad un narrato o letto dagli adulti o da un video • Apprendere nuove informazioni • Adoperare il linguaggio per progettare le attività • Rispondere in modo pertinente e utilizzare frasi complete e termini nuovi. • Acquisire ed interpretare l'informazione. • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione. • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni ed azioni. <ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare, ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità: utilizzare semplici simboli per registrare, compiere misurazioni mediante semplici strumenti, memorizzare. • Orientarsi nel tempo e nello spazio della vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i materiali con creatività • Mantenere lo stesso impegno e curiosità durante la realizzazione di un'attività e di un progetto. • Ricostruire le fasi più significative del proprio lavoro per comunicare quanto realizzato. • Sviluppare fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare gli altri le proprie domande e i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio non verbale, utilizzando in modo differenziato ed appropriato nelle diverse attività. • Essere curioso, esplorativo, porre domande, discutere, memorizzare, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni ed azioni.
---	--	--

	<ul style="list-style-type: none">• Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone.• Compilare semplici tabelle.• Porre domande sulle cose e la natura• Elaborare previsioni ed ipotesi• Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni	
--	--	--

<p>COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>Competenze personali, interpersonali e interculturali e tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. La competenza sociale è collegata al benessere personale e sociale.</p>
<p>COMPETENZE DI CITTADINANZA: COMUNICARE-AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE-COLLABORARE E PARTECIPARE</p>	<p>COMUNICARE Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico, ecc.) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali); Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).</p> <p>AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.</p> <p>COLLABORARE E PARTECIPARE Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.</p>
	<p>CAMPI DI ESPERIENZA</p>

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA
DELL'INFANZIA**

IL SE' E L'ALTRO -TUTTI

- ✓ **Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.**
- ✓ **Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.**
- ✓ **Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.**
- ✓ **Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.**
- ✓ **Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.**
- ✓ **Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.**

Conoscenze/concetti	Abilità	
<ul style="list-style-type: none"> • Identità • Alterità • Famiglia • Diversità • Partecipazione • Disponibilità • Collaborazione • Tradizioni • Regole di convivenza • Differenze linguistiche • Diritto al gioco • Routine • Codice • Simbolo 	<p>Cognitive</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestire i propri bisogni in relazione ai tempi scolastici • Esprimere e controllare sentimenti ed emozioni in modo pertinente e corretto. • Imparare a star bene con gli altri mettendo in atto comportamenti adeguati. • Conquistare l'importanza di un bene comune esaperlo apprezzare e gestire. • Conoscere alcuni simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale e confrontarle con le altre . • Accettare i compagni portatori di differenze di provenienza , cultura, condizione personale e stabilire relazioni. • Rispettare le regole della vita comunitaria : <ul style="list-style-type: none"> -rispettare il proprio turno; -assumere atteggiamenti corretti al bagno, a tavola, in sezione e sapersi gestire; -condividere giochi e materiali: -saper eseguire piccoli incarichi. • Conquistare la propria autonomia nel gioco strutturato, spontaneo e simbolico e nelle attività • Accettare e rispettare gradualmente le regole, i ritmi, le turnazioni. • Comprendere l'importanza del rispetto del sé, degli altri e del mondo che lo circonda. 	<p>Metacognitive</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rendersi conto del contesto comunicativo • Essere consapevole dei bisogni degli altri. e che esistono diversi punti di vista • Rendersi conto della propria realtà • Riconoscere le proprie possibilità • Riflettere per formulare domande • Ragionare su semplici esperienze di vita familiare e sociale • Applicare le regole basilari della convivenza • Applicare semplici comportamenti di cura e rispetto degli ambienti di vita • Riflettere sui conflitti e i pregiudizi

	<ul style="list-style-type: none">• Orientarsi in maniera adeguata negli spazi adeguando il proprio comportamento alle regole richieste nei vari contesti.• Conoscere e rispettare le regole per la sicurezza• Mettere in atto comportamenti rispettosi dell'ambiente.• Familiarizzare con il territorio attraverso l'esperienza di alcune tradizioni la conoscenza di alcuni beni culturali.	
--	--	--

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA IMPRENDITORIALE	<p>Significa saper tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. L'individuo è consapevole del contesto in cui lavora ed è in grado di cogliere le opportunità che gli si offrono. È il punto di partenza per acquisire le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.</p>
COMPETENZE DI CITTADINANZA: PROGETTARE-RISOLVERE I PROBLEMI	<p>PROGETTARE Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.</p> <p>RISOLVERE PROBLEMI Individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.</p>
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	CAMPI DI ESPERIENZA
	TUTTI <ul style="list-style-type: none"> ✓ Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. ✓ Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. ✓ Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. ✓ Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana
Conoscenze/concetti	Abilità

<ul style="list-style-type: none"> • Identita' personale (Il se') 	Cognitive <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere emozioni e stati d'animo • Ascoltare e spiegare il proprio comportamento e 	Metacognitive <ul style="list-style-type: none"> • Accettare le proprie emozioni, i propri stati d'animo, i propri punti di vista e comunicarli con il linguaggio.
<ul style="list-style-type: none"> • L'altro (coetanei ed adulti) • Le regole • Autocontrollo motorio • Rischi e pericoli • Strategie di esitamento 	<p>il proprio punto di vista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificare le diversità fisiche e psicofisiche dell'altro. • Accettare le diversità adeguando il proprio comportamento ad esse • Relazionare con i compagni senza distinzione • Rispettare le regole di comportamento. • Assumere compiti di responsabilità e portarli al termine • Riconoscere all'interno del contesto scolastico i diversi "ruoli • Adeguare la propria condotta motoria ai diversi contesti scolastici e non. • Riconoscere ed evitare rischi e pericoli presenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole che le proprie azioni hanno delle conseguenze (fisiche, psicologiche) sugli altri. • Capire i simboli della propria cultura e del territorio. • Comprendere la necessità delle regole stabilite nel contesto scolastico • Riflettere sui propri "compiti" e organizzare le azioni per intraprenderli in base ai propri spazi. • Accettare le proprie azioni motorie per organizzarsi nel rispetto di tempi e degli spazi condivisi • Riflettere su situazioni di pericolo improvviso e programmare azioni di risoluzione e di

<ul style="list-style-type: none">• Linguaggio verbale e non verbale• Tecniche e materiali diversi	<ul style="list-style-type: none">• Esprimersi con diversi linguaggi.• Esplorare e utilizzare materiali e strumenti per realizzare in modo personale e creativo elaborati grafico pittorici e prodotti vari	<p>superamento delle difficoltà.</p> <ul style="list-style-type: none">• Selezionare i materiali e le tecniche in base ad un progetto da realizzare.• Riconoscere le proprie potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali ed espressive del proprio corpo.
---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzazione • Il tempo lo spazio vissuto e non • Sperimentazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzare vissuti personali e non, usando indicatori spazio – temporali. • Utilizzare correttamente la lingua nelle sue funzioni; • Chiedere spiegare riferire. • Riferire eventi del passato e prevedere quelli futuri in base ai dati in possesso. • Osservare, porre in relazione, formulare e verificare semplici ipotesi • Formulare proposte di lavoro, di gioco 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere e/o decifrare in base al contesto, il significato di parole nuove. • Riflettere sulla correttezza e sulla funzionalità del proprio parlare. • Organizzare le proprie esperienze in base a criteri..... e di casualità.
<p>COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI- LINGUAGGI, CREATIVITA' ESPRESSIONE</p>	<p>Implicano la consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive</p>	
<p>COMPETENZA DI CITTADINANZA: COMUNICARE</p>	<p>Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico etc) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico etc) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali); Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni etc; utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.</p>	
<p>CAMPI DI ESPERIENZA</p>		

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA
DELL'INFANZIA**

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- ✓ Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- ✓ Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- ✓ Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- ✓ Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- ✓ Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
- ✓ Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...).

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- ✓ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- ✓ Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- ✓ Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- ✓ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- ✓ Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

Conoscenze/concetti	Abilità	
<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi. • Principali forme di espressione artistica. • Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea. • Gioco simbolico. • I codici: <i>linguistico mimico-gestuale iconico sonoro-musicale mass-mediale</i> • I materiali (sonori, plastici, tecnologici...) strutturati e non • Gli elementi costitutivi del linguaggio iconico: colore, forma, luce, tridimensionalità • Gli elementi costitutivi del linguaggio sonoro-musicale: suono (forte/debole, 	<p>Cognitive</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici ...); ascoltare brani musicali. • Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. • Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale. • Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. • Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà. • Usare modi diversi per stendere il colore. • Utilizzare i diversi materiali per rappresentare. • Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti. • Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. • Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare. • Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri. • Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. • Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire 	<p>Metacognitive</p> <ul style="list-style-type: none"> • Porre domande • Riflettere • Interpretare messaggi • Scegliere tra uno o più linguaggi • Operare scelte tra materiali diversi • Esprimere un giudizio

<p>lungo/corto), timbro (fonte), ritmo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi costitutivi del linguaggio corporeo: mimo, gesto spontaneo/simbolico, danza... • Il gioco simbolico e socializzante • La filastrocca, il canto per bambini, il canto popolare • La drammatizzazione <ul style="list-style-type: none"> • Gli aspetti naturalistici e antropico-culturali dell'ambiente • Tecniche i coloritura-composizione <ul style="list-style-type: none"> • L'opera d'arte (pittorica, scultorea, brano musicale...) • Oggetti della realtà • Immagini d'arte 	<p>delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Decodificare semplici messaggi attinenti ad esperienze e storie • Comunicare esperienze e sentimenti attraverso più linguaggi • Mettere in relazione con gli altri usando il corpo • Esprimere attraverso il linguaggio iconico quello musicale e viceversa • Tradurre uno stimolo sonoro in movimento e viceversa • Simbolizzare-Intuire l'aspetto simbolico del colore • Decodificare semplici messaggi pluricode • Utilizzare <i>software</i> per l'espressione (<i>Paint, Word</i>) • Esprimere in base ai suoni ,rumori,musica,ritmietc. • Esplorare e manipolare materiali per ricercarne qualità ed ampliare le proprie possibilità espressive • Stimolare l'osservazione, la curiosità e la creatività • Adoperare i materiali per riprodurre semplici esperienze vissute • Osservare, discriminare e riproduce forme, colori, dimensioni, quantità • Ascoltare, discriminare e riprodurre suoni e ritmi • Studiare semplici pantomime e imitare • Esaminare, riconoscere e distinguere alcuni aspetti dell'ambiente • Riprodurre gli aspetti osservati attraverso i linguaggi 	
--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Coordinazione oculo manuale. • Il movimento sicuro • Gioco simbolico • Il corpo e le sue parti • Il corpo e le differenze di genere • Regole di igiene del corpo e degli ambienti. <ul style="list-style-type: none"> • Causa –effetto • Gli alimenti. • I sensi • Schemi motori di base e loro possibili applicazioni. • Concetti percettivo-sensoriali. • Coordinazione oculo-manuale • Abilità neuro motorie di base e grafo motorio 	<p>e le tecniche esperiti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare/ascoltare per cogliere alcuni elementi più evidenti • Avvicinarsi alle varie forme d'arte • Interpretare spontaneamente l'opera osservata attraverso i linguaggi esperiti • Riconoscere e denominare le principali parti del corpo su sè stesso e sugli altri. • Rappresentare e ricomporre lo schema corporeo in modo completo e strutturato. • Riconoscere la propria identità sessuale. • Potenziare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale. • Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. • Giochi organizzati rispettando le regole. • Esercitare le potenziali sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo • Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale • Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia. • Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità del corpo. • Avere cura del proprio corpo attraverso una corretta alimentazione e buone norme igieniche. 	
--	---	--

- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Sviluppare le abilità di orientamento sinistra- destra.• Ipotizzare ed padroneggiare la direzionalità –eseguire percorsi.• Individuare e utilizzare semplici riferimenti spazio-temporali• Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone seguendo indicazioni verbali.• Consolidare gli schemi motori dinamici e posturali di base.• Sperimentare e riconoscere le diverse percezioni sensoriali.• Sperimentare con piacere le proprie possibilità motorie in maniera spontanea e/o guidata anche con piccoli attrezzi. | |
|--|--|--|

COMPETENZA CHIAVE	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
COMPETENZA DI CITTADINANZA	COLLABORARE E PARTECIPARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE COMUNICARE E COMPRENDERE INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA PER L'IRC AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	CAMPI DI ESPERIENZA : RELIGIONE CATTOLICA		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sé e l'altro : Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. 2. Il corpo in movimento : Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni. 3. Linguaggi, creatività, espressione: Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. 4. I discorsi e le parole : Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso. 5. La conoscenza del mondo: Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza. 		
Conoscenze/concetti	Abilita'		
	Cognitive	Metacognitive	

<p>IL SE E L'ALTRO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accoglienza, amicizia, condivisione e diversità. • Attività ludiche che favoriscono la relazione • Conoscenza di alcuni personaggi biblici • Il battesimo • Narrazioni bibliche con particolare attenzione ai brani riguardanti la vita di Gesù. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che si sta bene insieme agli altri • Interagire con i compagni e impegnarsi per il bene comune • Scoprire Dio come Padre amorevole e Gesù come Suo Figlio • Scoprire che il mondo è dono dell'amore di Dio. • Sperimentare sé e riconoscere gli altri come dono di Dio. • Accostarsi alla conoscenza di Gesù. • Sperimentare la gioia della festa cristiana • Conoscere la comunità cristiana che accoglie tutti coloro che credono in Gesù 	<p>Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona e la Chiesa comunità di uomini uniti nel suo nome</p>
<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del corpo per esprimere i propri bisogni, sentimenti e religiosità attraverso danze, canti e drammatizzazioni. • Giochi strutturati e finalizzati alla scoperta dei concetti di fratellanza, perdono, pace e amicizia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il corpo come dono di Dio, da rispettare e curare. • Utilizzare il corpo come strumento di solidarietà verso gli altri. • Comunicare con il corpo le proprie emozioni ed esprimere i propri bisogni e sentimenti attraverso danze, canti e drammatizzazioni • Sperimentare relazioni di fiducia e collaborare con i propri compagni. • Fare esperienza della preghiera comunitaria. 	<p>Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità e le proprie emozioni</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare e drammatizzare racconti biblici e/o la vita di Gesù 	
IMMAGINI , SUONI E COLORI <ul style="list-style-type: none"> • Canti sull'amicizia, sull'amore e canti religiosi. • Poesie • Lettura di immagini e verbalizzazione dei simboli cristiani. • Attività grafico-pittorica • Conoscenza dei principali simboli che caratterizzano la festa del Natale e della Pasqua. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizzare qualche semplice canto, poesia • Conosce qualche preghiera della comunità cristiana. • Mostrare curiosità nei confronti di immagini d'arte sacra. • Collegare i segni e i simboli del Natale e della Pasqua al significato cristiano. 	Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita cristiana (feste, preghiere, canti , spazi, arte) per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.
I DISCORSI E LE PAROLE <ul style="list-style-type: none"> • Racconti biblici. • Racconti , visione e verbalizzazione di immagini sulle meraviglie della natura. • Conversazioni e riflessioni spontanee e guidate sul proprio vissuto, sulle forme di vita che ci circondano, sulle feste cristiane, sui brani tratti dal Vangelo e sulla comunità cristiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che Gesù parla di amicizia e pace attraverso semplici racconti. • Usare la voce per esprimere emozioni. • Ascoltare e comprendere semplici racconti biblici ed evangelici. 	Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi.
LA CONOSCENZA DEL MONDO <ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione e osservazione dell'ambiente • Mondo come creazione • Riflessione sulle diversità presenti nella creazione e sulla loro bellezza. • Ecologia 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire con gioia e stupore le meraviglie della natura. • Riconoscere, apprezzare e rispettare la natura come dono di Dio da custodire difendere 	Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà

METODOLOGIE LEZIONE FRONTALE; GIOCO LIBERO- GUIDATO- SIMBOLICO- STRUTTURATO; DIDATTICA LABORATORIALE; LEARNING BY DOING; CIRCLE TIME; ROLE PLAYING; BRAINSTORMING; PROBLEM SOLVING; OUTDOOR LEARNING; VISUAL LEARNING; COOPERATIVE LEARNING; PEER TO PEER

