

*ICS “IV – E. Montale”
Scuola dell’Infanzia “H.C. ANDERSEN”
Via Pisa, 14 – 20093, Cologno Monzese (MI)*

CURRICOLO
con riferimento alle competenze chiave europee e alle Indicazioni Nazionali 2012

Anno scolastico 2023/2024

FINALITÀ' GENERALI

La scuola dell'infanzia, tenendo conto delle indicazioni nazionali per il curricolo per la scuola dell'infanzia e per il primo ciclo di istruzione e assumendo la prospettiva della maturazione della persona, persegue finalità educative fondamentali attraverso appositi interventi didattici, riconoscendo come connotati essenziali del proprio servizio educativo:

- la relazione personale significativa tra pari e con adulti, nei più vari contesti di esperienza;
- la valorizzazione del gioco in tutte le sue forme ed espressioni;
- il rilievo al fare produttivo e alle esperienze dirette di contatto con la natura, le cose, i materiali, l'ambiente sociale e la cultura, per orientare e guidare la naturale curiosità in percorsi ordinati ed organizzati di esplorazione e ricerca.

Tali finalità sono perseguite creando occasioni e progetti di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo attraverso i campi di esperienza.

L'attività educativa e didattica è finalizzata a:

- ✓ **Consolidare l'identità** cioè a vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile.
- ✓ **Sviluppare l'autonomia** cioè ad avere fiducia in sé e fidarsi degli altri, provare soddisfazione nel fare, esprimere sentimenti ed emozioni, partecipare alle decisioni esprimendo opinioni e operando scelte sempre più consapevoli.
- ✓ **Acquisire competenze** cioè essere in grado di riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti. Ascoltare e comprendere narrazioni e discorsi, raccontare esperienze, essere in grado di descrivere e rappresentare situazioni ed eventi con linguaggi diversi.
- ✓ **Vivere le prime esperienze di cittadinanza** cioè scoprire l'altro da sé e attribuire progressivamente importanza agli altri e ai loro bisogni, stabilire regole condivise, attraverso il dialogo, l'ascolto e l'attenzione al punto di vista dell'altro. Porre le fondamenta per lo sviluppo di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente della natura.

COME E', COSA C'E' E COME FUNZIONA LA NOSTRA SCUOLA

La scuola si sviluppa su un unico piano e risulta così costituita:

- 4 sezioni, ciascuna con bagno antistante
- 1 ampio salone
- 1 aula motricità
- 2 giardini che delimitano il perimetro della scuola
- 1 aula di pittura
- 1 aula inglese
- 1 aula multimediale
- 1 aula linguistica/biblioteca
- 1 aula IRC
- 1 aula insegnanti
- 1 locale infermeria (+ bagno)
- 1 locale cucina (+ bagno)

SEZIONI

Il plesso si compone di 4 sezioni eterogenee, nelle quali convivono bambini di diversa età (3 – 4 – 5 anni) e che risultano così composte:

SEZIONE	m./f.	3 anni	4 anni	5 anni	TOTALE
A	n° 9/9	n° 4	n° 7	n° 7	n° 18 (di cui 1 DVA)
B	n° 6/13	n° 7	n° 7	n° 5	n° 18 (di cui 2 DVA)
C	n° 8/9	n° 5	n° 4	n° 8	n° 17
D	n° 10/7	n° 5	n° 4	n° 8	n° 17 (di cui 1 DVA)

PERSONALE DOCENTE

L'organico dei docenti risulta essere così composto:

- 8 insegnanti su posto comune;
- 4 insegnanti di sostegno;
- 1 insegnante di religione cattolica per 6 ore settimanali.

PERSONALE ATA

- n° 2 collaboratori scolastici.

ORARIO DELLE INSEGNANTI DI SEZIONE

L'attività di insegnamento si svolge in 25h settimanali, dal lunedì al venerdì, su due turni delle docenti:

- o 1° turno h 08.00 – 13.00
- o 2° turno h 11.00 – 16.00

con compresenza giornaliera dalle ore 11.00 alle ore 13.00.

La turnazione settimanale delle insegnanti si ripete per l'intero anno scolastico.

ORARIO DELLE INSEGNANTI DI SOSTEGNO

L'orario di lavoro delle docenti di sostegno è uguale a quello delle insegnanti di sezione, ovvero 25h settimanali. L'attività didattica dell'insegnante di sostegno si inserisce nel quadro orario delle lezioni e va contestualizzata al Piano Educativo Individualizzato (PEI) e alle esigenze dell'alunno.

INSEGNAMENTO RELIGIONE CATTOLICA (IRC)

Per ogni sezione sono organizzate specifiche e autonome attività educative in ordine all'insegnamento della religione cattolica per 1 ora e 30 minuti la settimana.

ORARIO DEGLI ALUNNI

Entrata h 08.00 – 09.00

Prima Uscita h 12.45 – 13.00

Seconda Uscita h 15.30 – 16.00

SCANSIONE DELLA GIORNATA SCOLASTICA

Dalle h 08.00 alle h 09.00 Entrata e accoglienza bambini

Dalle h 09.00 alle h 11.00 Attività di routine (presenze, compilazione calendario da parte dei bambini, conversazioni, racconti, canti e giochi interazione in L1 e L2)

Attività inerenti alla programmazione didattica e uso di materiale libero/strutturato in sezione

Dalle h 11.00 alle h 11.30 Gioco libero in salone o in giardino.

Igiene personale

Dalle h 11.30 alle h 12.30 Pranzo

Dalle h 12.30 alle h 13.00 Gioco libero in salone o in giardino.

Igiene personale

Dalle h 12.45 alle h 13.00 Prima uscita occasionale su richiesta.

Dalle h 13.00 alle h 15.30 Attività inerenti alla programmazione didattica e uso di materiale libero/strutturato in sezione.

Attività di avviamento alla primaria per i bambini di 5 anni.

Dalle h 15.30 alle h 16.00 Uscita

ACCOGLIENZA NUOVI ISCRITTI

Reputando i primi giorni di scuola fondamentali, le insegnanti hanno predisposto un *Progetto Accoglienza* che ha come obiettivo principale un inserimento a piccoli passi per un distacco graduale. A partire dalla terza settimana del mese di Settembre, la scuola accoglie i bambini nuovi iscritti, su convocazione delle insegnanti, a piccoli gruppi per dare a tutti loro e alle famiglie le attenzioni di cui necessitano.

Primo incontro con i genitori dei nuovi iscritti nel mese di Giugno dell'anno scolastico precedente.

RAPPORTI SCUOLA - FAMIGLIA

Durante l'anno scolastico sono previsti i seguenti incontri:

- nel mese di *Ottobre*, assemblea di sezione ed elezione rappresentanti genitori;
- nel mese di *Novembre*, colloqui individuali con i genitori previo appuntamento;
- nel mese di *Gennaio*, colloqui individuali con i genitori previo appuntamento;
- nel mese di *Marzo*, colloqui individuali con i genitori previo appuntamento;
- nel mese di *Maggio*, colloqui individuali con i genitori previo appuntamento;
- nel mese di *Giugno*, accoglienza genitori nuovi iscritti.

INTEGRAZIONE ALUNNI DIVERSAMENTE ABILI, IN SITUAZIONE DI DISAGIO E ALUNNI STRANIERI

L'integrazione degli alunni con disabilità, conformemente al D.Lgs 66/2017, ha come obiettivo lo sviluppo delle singole potenzialità nell'apprendimento, nella comunicazione e nella socializzazione del bambino. La scuola si impegna a rispondere ai differenti bisogni educativi degli alunni realizzando percorsi tagliati su misura per la specifica situazione, orientati in modo sistematico allo sviluppo di apprendimenti in contesti di partecipazione sociale con i compagni e non di separazione.

Il bisogno di potenziare le capacità di ciascuno e di fare in modo che nessuno si senta emarginato ma "parte" di un tutto, spinge la nostra scuola a confrontarsi continuamente, attuando strategie migliorative e compensative con il supporto anche dell'Ente Locale (interventi di mediazione linguistico - culturale).

AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA

► *PROGETTO CONTINUITÀ*

Nel favorire lo scambio e la collaborazione tra gli insegnanti dei diversi ordini di scuola, sono pianificate attività di continuità verticale:

- incontri tra docenti scuola infanzia e scuola primaria per la formazione delle classi;
- incontri con i genitori degli alunni, in assemblea di sezione, per la presentazione del PTOF;
- progetti di accoglienza in continuità verticale (infanzia - primaria);
- confronto docenti classi prime e docenti infanzia per verifica andamento alunni.

► *STEM - Gioco, scopro, sperimento*

Il progetto è rivolto ai bambini di 4 e 5 anni con lo scopo di favorire un avvicinamento all'approccio scientifico di sperimentazione e scoperta. Tramite l'offerta di materiale destrutturato si lascerà libertà di scoperta e sperimentazione, con lo stimolo a effettuare osservazioni spontanee, valutazioni e misurazioni mirate alla ricerca di soluzioni teoriche e pratiche a un dato problema. Si forniranno inoltre occasioni di una prima alfabetizzazione digitale tramite attività di coding (unplugged e con l'utilizzo di semplici robot programmabili) e con il supporto della digital board e di giochi didattici di logica, potenziamento linguistico e dell'attenzione su pc. I percorsi verranno svolti dalle insegnanti coi bambini delle sezioni di riferimento.

► *CI VUOLE UN FIORE*

Il progetto è destinato a tutti gli alunni di ciascuna sezione e intende avvicinare i bambini alla natura, ai suoi ritmi, ai suoi tempi e alle sue manifestazioni, promuovendo una serie di esperienze che permettano loro di acquisire determinate competenze, tra le quali osservare, manipolare, cogliere somiglianze e differenze, formulare ipotesi da verificare, confrontare opinioni, rilevare un problema e cercarne la soluzione. Altra finalità è quella di portare a maturazione nei bambini le tecniche di osservazione, di sperimentazione della realtà che li circonda fino alla graduale costruzione di pensieri scientifici e di atteggiamenti di cura utili alla

realizzazione di un obiettivo finale (semina, piccole coltivazioni, cura dell'orto e delle sue piccole piante);

► **WELCOME ENGLISH**

Percorso propedeutico di avviamento alla lingua inglese in età prescolare. Il progetto è articolato in due differenti fasi.

Fase uno: "Step By Step" sono previste attività in lingua inglese in parallelo con la programmazione di sezione, da svolgere quotidianamente su tutto il gruppo classe, mirate a bambini di 3/4/5 anni, per un totale di 18 unità. Durata del percorso tutto l'anno scolastico.

Fase due: "English Corner" attività laboratoriale in setting linguistico da rivolgere a tutti i bambini di cinque anni del plesso scolastico, per un totale di 26 unità. Durata degli incontri n° 18 ore per due gruppi di livello, da diluire da ottobre a maggio.

► **PAROLANDO**

E' un progetto di potenziamento linguistico rivolto ai bambini di 4/5 anni non italo-foni di tutto il plesso, che si svolgerà da gennaio a maggio con cadenza quindicinale. Il progetto ha lo scopo di implementare le competenze linguistiche come strumento di comunicazione e di interazione con gli altri, nonché l'avvio alla comprensione di messaggi di uso quotidiano e familiari, basilari, per soddisfare bisogni di tipo concreto e promuovere l'autonomia.

► **PROGETTO LETTURA - Educare al piacere di leggere**

Il progetto, sviluppato nei tre ordini di Scuola, intende proporre iniziative e attività per la promozione della lettura, tra cui: - Adesione a eventi Nazionali e interni: - Io leggo perché (i genitori donano alla scuola libri acquistati nella libreria gemellata e gli editori raddoppiano le donazioni) - Leggi tu che leggo anch'io con gli Amici della biblioteca (i volontari lettori entrano nelle classi e sezioni, propongono letture secondo un calendario concordato con gli insegnanti, stimolano gli alunni al piacere di leggere attraverso l'ascolto) -Giornata mondiale del LIBRO: letture di racconti e brani di libri a tema, proposte da docenti, durante il corso della giornata. - Attività di raccordo tra i vari ordini (i grandi leggono ai piccoli) - Animazioni alla lettura a conclusione delle attività del progetto: Maratona di lettura.

► **CRESCENDO IN COMUNE (pacchetto comunale)**

- *Leggi tu che leggo anch'io* (adesione sez. C), il progetto si propone di diffondere la curiosità e il piacere della lettura il più precocemente possibile in un rapporto tra adulti e bambini basato sull'affettività e la simpatia;
- *Scuola in movimento* (adesione sez. C, D), un progetto con l'intento di promuovere lo sport fin dalla scuola dell'infanzia e favorire una completa formazione della persona attraverso l'educazione al movimento;
- *Educazione stradale* (adesione sez. A, B, C, D), finalizzato ad apprendere le norme base della circolazione stradale con l'utilizzo di giochi e video;
- *"Acqua ed economia circolare"* (adesione sez. A, B, C, D), con lo scopo di sensibilizzare le nuove generazioni al rispetto dell'ambiente e all'utilizzo sostenibile delle risorse, in ottica di economia circolare.

L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Il curricolo della scuola dell'infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si realizzano nella sezione e nelle intersezioni, negli spazi esterni, nei laboratori, negli ambienti di vita comune, ma si esplica in un'equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse routine (l'ingresso, il pasto, la cura del corpo, il riposo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come "base sicura" per nuove esperienze e nuove sollecitazioni.

L'apprendimento avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Nel gioco, particolarmente in quello simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali.

Nella relazione educativa, gli insegnanti svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione e, nel fare propria la ricerca dei bambini, li aiutano a pensare e a riflettere meglio, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi e di confronto diffuso.

L'organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica dell'ambiente educativo e pertanto deve essere oggetto di esplicita progettazione e verifica.

In particolare:

- ✓ lo spazio dovrà essere accogliente, caldo, ben curato, orientato dal gusto estetico, espressione della pedagogia e delle scelte educative di ciascuna scuola. Lo spazio parla dei bambini, del loro valore, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità, attraverso l'ambientazione fisica, la scelta di arredi e oggetti volti a creare un luogo funzionale e invitante;
- ✓ il tempo disteso consente al bambino di vivere con serenità la propria giornata, di giocare, esplorare, parlare, capire, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita.

CURRICOLO

Nella Scuola dell'Infanzia la centralità di ogni soggetto nel processo di crescita è favorita dal particolare contesto educativo: è la scuola dell'attenzione e dell'intenzione, del curricolo *implicito* – che si manifesta nell'organizzazione degli spazi e dei tempi della giornata educativa – e di quello *esplicito* – che si articola nei campi di esperienza, ossia obiettivi di apprendimento da conseguire durante tutti i tre anni di scuola. Attualmente vengono seguite le "Indicazioni Nazionali per il curricolo per la Scuola dell'Infanzia 2012", che individuano cinque campi di esperienza:

IL SÉ E L'ALTRO	Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventando 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.
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 danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.
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.
I DISCORSI E LE PAROLE	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Oggetti, fenomeni, viventi <i>Numero e spazio</i> - Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc...; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

Le competenze specifiche che fanno capo ai campi di esperienza sono state incardinate nelle nuove competenze chiave varate dal Consiglio Europeo il 22 Maggio 2018 nella "Raccomandazione relativa

alle competenze chiave per l'apprendimento permanente”.

Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personale [...] Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta [...] Le competenze chiave sono considerate tutte di pari importanza; ognuna di esse contribuisce a una vita fruttuosa nella società.¹

Il quadro di riferimento delinea otto tipi di competenze chiave:

- *Competenza alfabetica funzionale*, indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo;
- *Competenza multilinguistica*, definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla 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 a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento;
- *Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria*. La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani.
- *Competenza digitale*, presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico;
- *Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare*, consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo;
- *Competenza in materia di cittadinanza*, si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a

¹ Allegato Quadro di Riferimento Europeo, Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente

livello globale e della sostenibilità;

- *Competenza imprenditoriale*, si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.
- *Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali*, la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

Tenendo conto della interdisciplinarietà tipica della Scuola dell'Infanzia si è scelto di articolare il Curricolo a partire dalle otto competenze chiave europee declinando, per ciascuna di esse, gli *Obiettivi di Apprendimento* e i *Traguardi per lo sviluppo delle competenze* inerenti a ciascun campo di esperienza.

□ **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** Competenza alfabetica funzionale

CAMPO DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
IL SÉ E L'ALTRO	➤ Il bambino Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.	Sviluppare la percezione di sé come essere dotato di caratteristiche e capacità personali. Sviluppare una positiva percezione di se Interagire con i compagni rispettandone le esigenze le emozioni e le attività.

<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 espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. 	<p>Muoversi provando il piacere di farlo Collocare se stesso, persone e oggetti nello spazio Scoprire e sperimentare modi di muoversi in diverse posizioni Coordinare il movimento in funzione del gioco Controllare gli schemi dinamici grosso e fino motori per adattarli alla situazione Usare un linguaggio mimico e gestuale Descrivere e raccontare usando un lessico appropriato Esercitare la capacità di raccontare Descrivere e confrontare le proprie esperienze con quelle degli altri Esprimere con il linguaggio verbale idee, opinioni, emozioni e sensazioni</p>
<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 	<p>-Utilizzare vari linguaggi per esprimere, comunicare rielaborare idee, esperienze, sentimenti ed emozioni.</p>

<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. ➤ Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. ➤ Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. ➤ Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. ➤ Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. ➤ Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. 	<p>Il bambino usa con padronanza la lingua, si esprime con lessico ricco e appropriato.</p> <p>Il bambino comprende e memorizza rime e filastrocche.</p> <p>Gioca e produce suoni con differenze e assonanze fonetiche.</p> <p>Il bambino ascolta e comprende storie. Partecipa e dimostra piacere per la narrazione.</p> <p>Risponde a domande pertinenti al contenuto.</p> <p>Inventa semplici e brevi storie.</p> <p>Il bambino formula ipotesi sulla lingua scritta.</p>
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. ➤ Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<p>racconta una situazione del passato utilizzando i corretti concetti temporali.</p> <p>Rielabora e comunica esperienze vissute e sentimenti.</p>

□ **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** Competenza multilinguistica

CAMPO DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
IL SÉ 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 tra chi parla e chi ascolta. 	Esprimere emozioni attraverso linguaggi diversi
IL CORPO E IL MOVIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascolta, comprende e sperimenta la pluralità dei linguaggi, utilizzando il corpo e il movimento. 	Ascoltare, comprendere e produrre vocaboli del vissuto utilizzando l'apparato sensoriale; Ascoltare, comprendere e produrre comandi/azioni in lingua orientandosi nello spazio circostante.
IMMAGINI, SUONI, COLORI	<p>Comunica utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Racconta storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione; ➤ Esplora le potenzialità offerte delle tecnologie; ➤ Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione); ➤ Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e di produzione musicale utilizzando la voce, corpo e oggetti. 	<p>Utilizzare gestualità, intonazione e postura per esprimere il significato di un messaggio in lingua;</p> <p>Esprimere brevi storie o filastrocche in lingua con semplici tecniche di animazione.</p> <p>Utilizzare il linguaggio digitale per sperimentare i suoni e i segni della lingua straniera;</p> <p>Seguire e interagire in una breve rappresentazione animata in lingua.</p> <p>Seguire il ritmo di una chant con movimenti corporei; Ripetere chants; Cantare in coro;</p>

<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. ➤ Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. ➤ Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. 	<p>Il bambino usa la lingua straniera per arricchire quella d'origine. Riconosce significati ed esprime lessico adeguato.</p> <p>Il bambino comprende e memorizza rime e filastrocche.</p> <p>Gioca e produce suoni con differenze e assonanze fonetiche.</p> <p>Produce parole e frasi con lessico essenziale.</p> <p>Il bambino ascolta e comprende il senso complessivo di brevi storie e formula domande (in lingua madre).</p> <p>Partecipa e dimostra piacere per la narrazione.</p> <p>Risponde a semplici domande pertinenti al contenuto del racconto con struttura essenziale.</p> <p>Ripete brevi storie in rima.</p> <p>Sperimenta diverse forme d'espressione verbale e non verbale.</p> <p>Sperimenta semplici tecnologie multimediali.</p>
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle. ➤ Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. 	<p>Produce suoni d'oggetti e/o immagini differenti per caratteristiche diverse.</p> <p>Riconosce significati relativi alla giornata scolastica, i giorni della settimana ed eventi atmosferici.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria

CAMPO ESPERIENZA	DI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
IL SÉ 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 tra chi parla e chi ascolta. ➤ Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. 	<p>Confrontarsi e collaborare con i compagni Riconoscere e apprezzare le caratteristiche e le capacità altrui. Interagire con i compagni rispettandone le esigenze le emozioni e le attività.</p>
IL CORPO E IL MOVIMENTO		<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<p>Riconosce la qualità dei materiali Riconosce nelle situazioni rapporti spaziali e di forza. Riconosce regole e relazioni di tipo spaziale e numerico. Sa orientarsi e denominare posizioni Collocare se stesso, persone e oggetti nello spazio. Orientarsi all'interno di un percorso Scoprire e sperimentare modi di muoversi in diverse posizioni. Conoscere e rappresentare lo schema corporeo. Mettere in moto processi di scoperta per raggiungere l'equilibrio. Controllare e coordinare gli schemi dinamici globali in relazione agli oggetti.</p>

<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. ➤ Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. 	<ul style="list-style-type: none"> -Ricerca, creare ed usare simboli per comunicare pensieri e vissuti. -Creare simmetrie e composizioni cromatiche -Usare i vari linguaggi per sistematizzare le esperienze e i dati dell'esperienza. -Indagare le potenzialità sonore di materiali comuni
<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole. 	<p>Usare il linguaggio verbale per interagire e comunicare e progettare.</p> <p>Partecipare al dialogo con idee e ipotesi Definire regole</p>
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. ➤ Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 	<p>Ordinare e classificare in base a più attributi.</p> <p>Acquisire e sperimentare il concetto di quantità.</p> <p>Mettere in sequenza più elementi in ordine crescente/decescente.</p> <p>Rilevare attraverso l'uso di simboli , le diverse fasi di crescita nell'uomo, negli ambienti e piante.</p>

□ **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** Competenza digitale

CAMPO ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
IL SÉ L'ALTRO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. 	<p>Saper cooperare in un gioco di gruppo attraverso la condivisione di momenti di attività ludica, cognitiva ed espressiva ,in forma digitale.</p>
IL CORPO E IL MOVIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. ➤ Controlla l'esecuzione del gesto , interagisce con gli altri nei giochi di movimento fine -motorio e nella comunicazione espressiva. 	<p>Saper attuare giochi espressivi e cognitivi in forma digitale. Saper controllare movimenti fino-motori in ordine a direzione e coordinazione.</p>
IMMAGINI, SUONI, COLORI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> -Codificare e decodificare i messaggi espressi in forma digitale. -Utilizzare il computer per disegnare, colorare e fare composizioni.
I DISCORSI E LE PAROLE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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>Riconoscere attraverso l'analisi e la lettura di immagini, semplici parole che permettano l'associazione tra i disegni e i vocaboli corrispondenti in forma digitale. Passare dalla lettura di immagini alla lettura di simboli e semplici scritte utilizzando messaggi espressi in forma digitale. Esplorare la funzione comunicativa della scrittura. Produrre scritture spontanee Familiarizzare con il codice scritto</p>
LA CONOSCENZA DEL MONDO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si interessa a macchine ed a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 	<ul style="list-style-type: none"> -Sperimenta l'utilizzo di semplici strumenti digitali.

- **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

CAMPO ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
IL SÉ E L'ALTRO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. 	<p>Utilizzare le competenze apprese Sviluppare la percezione di sé come essere dotato di caratteristiche e capacità personali</p>
IL CORPO E IL MOVIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 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. 	<p>Orientarsi nello spazio trovando strategie personali Sviluppare la percezione visiva e tattile Controllare gli schemi dinamici grosso e fino motori per adattarli alla situazione Mettere in moto processi di scoperta per raggiungere l'equilibrio Mettersi alla prova in differenti situazioni motorie Adattare il gesto motorio per superare le difficoltà incontrate Usare con crescente autonomia spazi strumenti e materiali</p>
IMMAGINI, SUONI, COLORI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Inventare storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. ➤ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prestare attenzione alle indicazioni dell'adulto e sa portare a termine in modo autonomo e creativo le consegne. - Usare strategie d'azione da solo e in gruppo scegliendo materiali e strumenti adeguati al progetto da realizzare

<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<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. ➤ Chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare un comune codice linguistico articolato per comunicare i propri stati d'animo, le esigenze, le richieste , le spiegazioni e la messa in atto di un progetto personale.
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 del tempo della giornata e della settimana. ➤ Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. ➤ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. ➤ Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e possibili usi. ➤ Ha familiarità sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. ➤ Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<p>Usare la conta e il numero per registrare e misurare il tempo. Cercare modalità e soluzioni diverse per quantificare il tempo che passa. Potenziare l'idea di unità di misura. Osservare, confrontare e riflettere. Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone.</p>

□ **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** Competenza in materia di cittadinanza

CAMPO ESPERIENZA	DI TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
IL SÉ L'ALTRO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 	<p>Interagire con i compagni rispettando le esigenze altrui. Assumersi responsabilità Confrontarsi con gli altri Porre domande e chiedere chiarimenti Seguire le regole di comportamento concordate. Mette in atto comportamenti di aiuto verso i compagni. Confrontarsi e collaborare con i compagni rispettandone le esigenze le emozioni e le attività. Riconoscere i passaggi significativi della propria storia personale. Riconoscersi come parte attiva di una struttura sociale Riconoscere la propria appartenenza e le proprie tradizioni</p>
IL CORPO E IL MOVIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. 	<p>Conoscere atteggiamenti ed operare scelte importanti per la sicurezza. Vivere con serenità nuove relazioni e nuove esperienze Adeguare il movimento a diversi ritmi Condividere modalità di gioco e schemi d'azione Rispettare il proprio e altrui ruolo all'interno di un gioco , danza...</p>
IMMAGINI, SUONI, COLORI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 	<ul style="list-style-type: none"> -Segue le regole di comportamento concordate e si assume responsabilità. -Si riconosce come parte attiva di una struttura sociale: la scuola. -Vivere positivamente situazioni affettive e emotive.

<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<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. ➤ Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. 	<p>Rielabora e comunica esperienze, vissuti e sentimenti. Riconoscere ed esprimere le situazioni che suscitano ammirazione, disapprovazione gratitudine, generosità Usare il linguaggio verbale per interagire e comunicare e progettare. Partecipare al dialogo con idee e ipotesi Definire regole</p>
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p>	<p>Raccontare un evento personale del passato utilizzando i corretti concetti temporali.</p>

□ **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** Competenza imprenditoriale

CAMPO ESPERIENZA	DI TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
IL SÉ L'ALTRO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. ➤ Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. 	<p>Assumersi responsabilità</p> <p>Confrontarsi con gli altri</p> <p>Porre domande e chiedere chiarimenti</p> <p>Rievocare una situazione del passato utilizzando i corretti concetti temporali, osservare cambiamenti avvenuti ed ipotizzare le trasformazioni future</p>
IL CORPO E IL MOVIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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, e nella comunicazione espressiva. 	<p>Mettersi alla prova in situazioni sconosciute</p> <p>Saper proporre varianti personali in situazioni di gioco sia libero che guidato</p> <p>Sperimenta in modo autonomo movimenti statici, dinamici e di equilibrio</p>
IMMAGINI, SUONI, COLORI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> -sviluppare fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare le proprie emozioni. -formulare piani d'azione individualmente e di gruppo. -scegliere materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare.

<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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>Assumere ruoli in drammatizzazioni Riflettere e giocare sul significato di alcune parole. Giocare e produrre suoni con differenze e assonanze fonetiche. Riconoscere attraverso l'analisi e la lettura di immagini, semplici parole che permettano l'associazione tra i disegni e i vocaboli corrispondenti. Passare dalla lettura di immagini alla lettura di simboli e semplici scritte. Esplorare la funzione comunicativa della scrittura. Produrre scritte spontanee Familiarizzare con il codice scritto</p>
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. ➤ Si interessa a macchine ed a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 	<p>Gestire con crescente autonomia spazi- strumenti e materiali nel contesto scuola.</p>

- **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

CAMPO ESPERIENZA	DI TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (conoscenze e abilità)
IL SÉ E L'ALTRO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. ➤ 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. 	<p>Conoscere la propria storia personale e familiare</p> <p>Conoscere le tradizioni della comunità e sviluppare un senso di appartenenza</p>
IL CORPO E IL MOVIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza e nella comunicazione espressiva. 	<p>Riconoscere la propria identità in rapporto a se stesso e agli altri</p> <p>Avere cura del proprio corpo e conoscerne le principali funzioni</p> <p>Riconoscere ed esprimere situazioni di benessere fisico</p>

<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 delle 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. 	<p>-Vivere e sperimentare forme diverse di espressione e di rappresentazione.</p> <p>-Confronta le proprie conoscenze con quelle dei compagni valutandone le uguaglianze e le differenze.</p>
<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. 	<p>Leggere immagini tipiche di altre culture e confrontarle con i propri vissuti quotidiani. Scoprire le sonorità di lingue diverse Scoprire la ricchezza delle diversità linguistiche e culturali</p>
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<p>Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza nella loro collocazione temporale.</p> <p>Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</p>	<p>Conoscere tradizioni ed usanze del proprio ambiente culturale. e saper fare confronti con altre realtà culturali.</p> <p>Rielaborare conoscenze ed esperienze in modo autonomo.</p>

METODOLOGIA

Per consentire a tutti i bambini di conseguire i *Traguardi per lo Sviluppo delle Competenze* è indispensabile che la scuola sia su misura di bambino, permeata da un clima sociale positivo in cui vi sia ascolto, attenzione ai bisogni di ognuno e tempi distesi.

Particolare attenzione si presterà al gioco, al movimento, all'espressività e alla socialità. Saranno accolte e valorizzate le proposte dei bambini, le loro curiosità e suggerimenti, creando occasioni per stimolare e favorire in tutti degli apprendimenti significativi.

Alla base della nostra pratica quotidiana ci sarà pertanto un'intenzionalità didattica mirata alla valorizzazione delle seguenti metodologie:

- *Circle time*, rappresenta un momento in cui gli alunni si siedono in cerchio con un coordinatore (l'insegnante), dove tutti riescono a vedersi faccia a faccia e ad esprimere le proprie opinioni ed emozioni liberamente. Obiettivo principale è quello di facilitare la comunicazione e approfondire la conoscenza reciproca tra gli alunni, in modo da creare integrazione all'interno della classe;
- *Brainstorming*, è una tecnica utilizzata per incoraggiare il pensiero creativo e la produzione di molteplici idee su una questione specifica o un particolare problema. Partendo dalle conoscenze pregresse del bambino su un determinato argomento, vengono poste domande – stimolo con lo scopo di indurre il bambino a comunicare apertamente davanti ai compagni e ad esprimere le proprie idee senza timore di sbagliare;
- *Cooperative Learning*, metodo che si costituisce dalla cooperazione fra gli alunni, ciascuno dei quali mette a disposizione del gruppo il suo sapere e le sue competenze;
- *Role playing*, tecnica che ha l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede; dà pertanto l'opportunità di sperimentare nuovi atteggiamenti e diversi punti di vista;
- *Drammatizzazione*, attraverso il corpo e il movimento e il travestimento simbolico si favorisce l'espressione e la comunicazione nei bambini dell'autonomia, dell'affettività e delle relazioni. Diventa un luogo dove ogni bambino può riconoscere le proprie emozioni, accettare le diversità e superare le inibizioni;
- *Compito di realtà*, per cui si intende la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica;
- *CLIL*, ambiente di apprendimento, meno artificiale e più legato alla vita reale della classe, dove avviene una maggiore esposizione alla lingua straniera. Si usa la lingua straniera per giocare, sperimentare, osservare, comparare, classificare.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Durante il nostro percorso educativo e didattico, l'osservazione intenzionale e sistematica dei bambini e la documentazione delle loro attività ci permetterà di verificare e di valutare la loro maturazione, le

competenze acquisite e le loro particolari esigenze. Inoltre, ciò consentirà di autovalutare il nostro lavoro, individuando i punti di forza e di debolezza della nostra programmazione che, essendo flessibile, potrà essere rimodulata in itinere per consentire a tutti i bambini di raggiungere i traguardi formativi programmati.

Fasi di verifica e valutazione

- Verifica iniziale dei prerequisiti (Settembre – Ottobre), per rilevare le competenze possedute dai bambini: i prerequisiti cognitivi, ma anche affettivo-motivazionali e relazionali, ritenuti indispensabili per un positivo approccio alle attività di apprendimento;
- Verifica in itinere (bimestrale), per fornire una informazione continua e dettagliata circa il modo in cui i bambini si accostano alle proposte formative e quali sono le difficoltà incontrate;
- Valutazione finale (Giugno), che consente di conoscere e comprendere i livelli di competenza raggiunti da ciascun bambino.

Strumenti e tecniche di rilevazione

- Conversazioni
- Osservazioni nel piccolo e grande gruppo
- Attività individualizzate
- Schede strutturate
- Compiti di realtà
- Osservazione degli elaborati
- Giochi liberi e strutturati
- Griglie di valutazione per ogni UDA

I risultati sono riportati nelle schede personali dei bambini.

N.B. Per la *Programmazione Didattica Annuale di Sezione* si fa riferimento alle singole UDA da caricare sul RE di sezione entro il 30 Giugno 2022.